



T.C.
KONYA TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



TEMEL TASARIM DERSİNİN SİNEMA
FİLMLERİ EŞLİĞİNDE YÜRÜTÜLMESİNE
YÖNELİK BİR YÖNTEM ÖNERİSİ

Hayriye Elif USLUGİL

DOKTORA TEZİ

Mimarlık Anabilim Dalı

Temmuz-2021
KONYA
Her Hakkı Saklıdır

TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezdeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edildiğini ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yapıldığını bildiririm.

DECLARATION PAGE

I hereby declare that all information in this document has been obtained and presented in accordance with academic rules and ethical conduct. I also declare that, as required by these rules and conduct, I have fully cited and referenced all material and results that are not original to this work.

Hayriye Elif USLUGİL

Tarih: 07/07/2021

ÖZET

DOKTORA TEZİ

TEMEL TASARIM DERSİNİN SİNEMA FİLMLERİ EŞLİĞİNDE YÜRÜTÜLMESİNE YÖNELİK BİR YÖNTEM ÖNERİSİ

Hayriye Elif USLUGİL

Konya Teknik Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Mimarlık Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Ahmet ALKAN

2021, 197 Sayfa

Jüri

Prof. Dr. Ahmet ALKAN

Prof. Dr. Aytekin CAN

Doç. Dr. Murat ORAL

Doç. Dr. Esra YALDIZ

Doç. Dr. Hatice Derya ARSLAN

Mimarlık eğitiminin omurgasını stüdyo dersleri oluşturmaktadır. Diğer derslerin amacı stüdyo derslerini desteklemek ve öğrencilerin donanımlı bir şekilde mezun olmasını sağlamaktır. Temel tasarım dersi ise stüdyo dersleri için bir temel niteliğindedir. Temel tasarım dersi, tasarımın ana ilke ve öğelerinin öğretildiği ve soyut bir şekilde düşünme becerisinin öğrencilere kazandırıldığı derstir. Öğrenciler temel tasarım dersinde tasarıma nasıl başlayacaklarını, kendilerini nasıl ifade edeceklerini, argümanları ve teknik malzemeyi nasıl kullanacaklarını öğrenirler. Günümüzde bazı mimarlık okullarında 1. stüdyo yerine temel tasarım dersi verilmektedir.

Temel tasarım dersi ilk Almanya’da Bauhaus Sanat ve Tasarım Okulunda öğretilmiştir. Ülkemizde de hızla kabul görmüş ve mimarlık eğitiminin parçası haline gelmiştir. Yapılan literatür araştırmalarında temel tasarım dersinin yürütülmesinde sürekli yeni yöntemlerin uygulandığı görülmüştür. Değişen hayat akışına ayak uydurmak için eğitmenler işleyiş şekillerini güncellemekte ve yenilemektedirler. Bu tez çalışmasında temel tasarım dersinin sinema filmleri eşliğinde yürütülmesi odaklı yeni bir temel tasarım eğitim yöntemi önerilmektedir. Yapılan araştırmalarda bu yönde yapılmış bir çalışmanın olmadığı ve çalışmanın özgün olduğu görülmüştür.

Günümüzde üniversite sıralarını dolduran öğrencilerimiz Z kuşağı olarak adlandırılan, dijital bir çağa doğan insanlardır. Her geçen gün bir yenilik ile karşılaşan, sosyal medyada ve internet üzerinde anlık dialar görmeye alışmış bu kalabalığın dikkatini çekmek her geçen gün daha zor hale gelmektedir. Öğrencilerin temel tasarım dersine olan ilgilerini artırmak kaygısı bu çalışmanın çıkış noktası olmuştur.

Mimarlık ve sinema akrabalığının temel tasarım dersine fayda sağlayacağı düşüncesi ile hareket edilerek, sinema filmlerinin temel tasarım dersinin parçası olduğu bir yöntem ortaya konmuştur. Bu yönteme göre öğrencilere konuların aktarılmasında yalnızca sinema filmleri yol göstermiştir. Yapılacak uygulamalar da bu doğrultuda yapılmıştır. Temel tasarım dersinin sinema filmleri eşliğinde yürütülmesine yönelik önerilen yöntem birinci sınıf öğrencilerinin bir kısmından oluşan bir grupla deneyimlenmiştir. Aynı anda bu grubun dışında kalan öğrenciler de klasik yöntemle temel tasarım dersi almaya devam etmişlerdir. Dönem sonunda öğrencilerin görüşlerini alan, algılama düzeylerini ölçen nitel ve nicel araştırmalar yapılmıştır. Karma yöntemden faydalanılarak sonuçlar elde edilmiştir. İki bağımsız uzmandan öğrencilerin ortaya koyduğu ürünlerin değerlendirilmesi istenmiştir. Sonuç olarak sinema filmlerinin temel tasarım dersine dâhil edilmesinin öğrenciler tarafından eğlenceli bulunduğu, yapılan temel tasarım çalışmalarının daha başarılı olduğu, öğrencilerin konuları daha iyi algıladığı ve içselleştirdiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Disiplinler Arası, Mimarlık Eğitimi, Sinema, Sanat, Temel Tasarım

ABSTRACT

PhD THESIS

PROPOSAL OF A NEW METHOD FOR TEACHING BASIC DESIGN LESSON WITH MOVIES

**Konya Technical University
Institute of Graduate Studies
Department of Architecture**

Advisor: Prof. Dr. Ahmet ALKAN

2021, 197 Pages

Jury

Prof. Dr. Ahmet ALKAN

Prof. Dr. Aytekin CAN

Assoc. Prof. Dr. Murat ORAL

Assoc. Prof. Dr. Esra YALDIZ

Assoc. Prof. Dr. Hatice Derya ARSLAN

Studio courses form the backbone of architectural education. The purpose of the other courses is to support the studio courses and to ensure that the students graduate with a strong background. The Basic Design is a course in which the main principles and elements of design are taught and the ability to think abstractly is given to the students. In the basic design course, students learn how to start design, how to express themselves, how to use arguments and technical material. Today, some universities have Basic Design course as a replacement of Studio 1 course.

Basic Design course is first taught in Bauhaus Art & Design School in Germany. It has been rapidly accepted in Turkey as well and has become a part of architectural education. The literature research shows that new methods are applied constantly for teaching basic design. In order to adapt the course to the changing life style over time, the instructors update and renovate their teaching methods. This thesis proposes a new teaching method along with cinema movies for the basic design course. Researches show that this method has not been exercised before and it is a unique study.

The students that have been studying in universities nowadays are called Z generation which were born in the digital era. It is getting more and more difficult to attract the attention of this crowd, who are accustomed to seeing instant slides on social media and the internet, encountering a novelty every day. The starting point of this study was the concern to increase students' interest in the basic design course.

Acting on the idea that the kinship of architecture and cinema will benefit the basic design course, a method has been put forward in which movies are a part of the basic design course. According to this method, only cinema films guided the students in transferring the subjects. The applications to be made have also been made in this direction. The method proposed for conducting the basic design course by

movies has been experienced with a group of students in 1st year of architecture. The other 1st year students which are not part of this group continued with the conventional teaching method. At the end of the semester, qualitative and quantitative researches were conducted that took the students' opinions and measured their perception levels. Mixed method application has been done to obtain the results. Two independent senior instructors have evaluated the design studies created by students over the semester. As a result, it has been seen that the students find the movies-oriented teaching method much fun and the group taught basic design with movies are much successful along with students perceived and internalized the subjects better by this method.

Keywords: Architectural Education, Art, Basic Design, Cinema, Interdisciplinary



ÖNSÖZ

Sinema diğer sanat dallarının yanında çok taze bir bebek sanattır. Buna rağmen kitleleri kısa sürede etkisi altına almıştır. Sinema bütün sanatları kucaklayan ve onları içine alan bir sanattır. Mimarlık bu sanatların en başında gelmektedir.

Sinemaya olan tutkum mimarlık ve sinema arakesitindeki bu çalışmayı yapmaya beni itmiştir. Okumakta olduğunuz tez çalışmasında mimarlık ve sinemanın ortak yanlarını farklı bir bakış açısıyla ele alınmış ve temel tasarım dersinin sinema filmleri ile birlikte yapılmasını öngören bir model önerisi yapılmıştır.

Bu çalışmayı yaparken kişiliği ile de daima bir idol olarak kabul ettiğim sevgili danışmanım, sayın hocam Prof. Dr. Ahmet Alkan'a hep ufkumu açtığından, bu çalışmanın her sürecinde arkamda durduğundan gönülden teşekkür ederim.

Çalışmalarım boyunca küçücük yaşına rağmen beni anlayan, ona ayıracağım sürede çalışmalarımı yaparken sabır gösteren canım kızım, hayat ışığım Ada'ma ve bu süreçte sabırla beni destekleyen sevgiliğim eşim Yasin'e sonsuz teşekkür ederim.

Akademik hayata adım atmam için beni yüreklendiren ve daima bu konuda özgüvenimi tazeleyen, canım babam Hanefi Ulusoy'a, hem manevi yönden hem akademik yönden her daim beni destekleyen, her daim sevgisiyle bizi kucaklayan canım annem Prof. Dr. Mine Ulusoy'a sonsuz teşekkür ederim. Ayrıca hem meslektaşım, hem kardeşim, hem yoldaşım Ebru'ma, Yasin'ime her ihtiyaç duyduğumda yanımda oldukları için sonsuz teşekkür ederim.

Bana destek veren sayın danışmanım ve sevgili ailemin haricinde bu çalışmanın yürütülmesinde, çalışma ekibime gönüllü olarak katılan sevgili öğrencilerim, Muhammet Bayram Arıbaş, May Myat Noe Kyaw, Zeynep Sena Küçük, Mehmet Emre Bayrak, Beyza Nur Ekmekçi, Arzu Seda Şahin, Aysu Aksu, Saadet Tuana Ünlü, Havva Nur Arpacı, Mehmet Buğrahan Selvi, Ahmet Salih Başak, Meryem Sıla Şenel, Gülnur Afşar, Rahime Buse Sert, Furkan Zincirkıran, Hatice Gündüz, Hatice Mislina Karayağz, Emrehan Arslantosun, Ruveyde Karaduman, Dilara Doğanşah, Dilara Koç, Esmâ Biter, İlkay Yaşar, Sultan Sarıca Hüdanur Çat, Efza Erbay, Adile Hande Polat, İpek Tavuz, İklimanur Doğan, Fatma Nur Ata, Melahat Yıldız'a çok teşekkür ederim.

Hayriye Elif USLUGİL
KONYA-2021

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ	1
1.1. Problemin Tanımı	2
1.2. Amaç	3
1.3. Kapsam.....	4
1.4. Yöntem	5
1.5. Çalışmanın Önemi	6
1.6. Kaynak Araştırması ve Literatür Taraması	8
2. SİNEMA VE MİMARLIK.....	14
2.1. <i>Mimarlık</i>	15
2.2. Sinema	16
2.3. Sinema ve Mimarlık İlişkisi	18
2.3.1. Sinema ve mimarlığın ortak elemanları.....	20
2.3.2. Mimari tasarımın ve film tasarımının ortak ilkeleri	29
2.4. Sinema ve Mimarlık Eğitimi	45
2.5. Mimarlık Eğitimi ve Temel Tasarım Dersi	47
2.5.1. Mimarlık eğitimi.....	47
2.5.2. Mimarlık eğitiminde temel tasar dersi.....	48
2.5.3. Temel tasarımın ortaya çıkışı ve Bauhaus.....	48
2.5.4. Temel tasarım dersinin önemi	50
2.6. Temel Tasarım ve Sinema	52
3. TEMEL TASARIM EĞİTİMİNDE SİNEMA FİLMLERİNİN KULLANIMINA YÖNELİK BİR YAKLAŞIM.....	57
3.1. Alice in Wonderland (Alice Harikalar Diyarında)i	58
3.1.1. Nokta	60
3.1.2. Çizgi	62
3.1.3. Tekrar (Ritim):	67
3.1.4. Biçim- yansıma.....	71
3.2. The BFG (Koca Sevimli Dev).....	73
3.2.1. Ölçü- oran.....	74
3.3. Charlie And The Chocolate Factory (Charlie'nin Çikolata Fabrikası).....	76
3.3.1. Renk.....	77
3.4. Big Fish (Büyük Balık)	84
3.4.1. Doku	85
3.5. Oz The Great And The Powerful (Muhteşem ve Kudretli Oz)	91

3.5.1.	Hareket	92
3.6.	Yedi Kocalı Hürmüz	94
3.6.1.	Doluluk- Boşluk	96
3.7.	Stardust (Yıldız Tozu)	98
3.7.1.	Yön	99
3.8.	Hugo Cabret (Hugo).....	101
3.8.1.	Koram.....	102
3.8.2.	Şeffaflık	103
3.8.3.	Işık Gölge	103
3.9.	Life Of Pi (Pi' nin Yaşamı)	106
3.9.1.	Egemenlik.....	107
3.10.	Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (Bayan Peregrine'in Tuhaf Çocukları)....	109
3.10.1.	Soyutlama	110
3.11.	Workshop	112
3.12.	Bölüm Sonu Değerlendirmesi	114
	Tablo 3.2. Öğrenci çalışmalarına ait farklı uzman görüşleri ve değerlendirilmesi	114
4.	DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ	131
4.1.	Değerlendirme Yöntemi Olarak Karma Yöntem.....	131
4.1.1.	Nitel Yöntem	135
4.1.1.1.	Günlük	136
4.1.1.2.	Video kaydı	136
4.1.1.3.	Yarı yapılandırılmış görüşme	137
4.1.2.	Nicel yöntem	138
4.1.2.1.	Algı testi	139
4.1.2.2.	Devam durumu	141
4.1.2.3.	Anket çalışması	141
5.	DEĞERLENDİRME	146
5.1.	Anket Sonuçlarının Değerlendirilmesi	146
5.1.1.	Çoktan seçmeli anketlerin değerlendirilmesi	146
5.1.2.	Yarı Yapılandırılmış Görüşmelerin Değerlendirilmesi	160
5.2.	Algı Testinin Değerlendirilmesi	166
5.3.	Devam Durumu	168
6.	SONUÇ.....	169
6.1.	Sonuçlar.....	169
6.2.	Öneriler.....	171

KAYNAKÇA	173
EKLER.....	182



1. GİRİŞ

Mimarlık mesleği doğrudan insan hayatıyla ilgilidir. Mimarlık bir konuda uzman olmayı değil birçok konu hakkında bilgi sahibi olmayı gerektirmektedir. Bir mimar bir konu üzerinde çok yönlü düşünmeli, eksileri ve artıları tartmalı ve en uygun sonuca ulaşmalıdır. Mimarlık mesleğinin çok yönlü doğası mimarlık eğitiminin de bu yönde olması gerekliliğini getirmektedir. Mimarlık eğitimi belli başlı kuralların dışında sonsuz varyasyonlara sahip olabilir. Bu esneklik eğitmenlere farklı yöntemler deneme imkânı sunmaktadır. Ülkemizde ve dünyada mimarlık okullarında eğitmenler kendilerini yenilemekte ve yeni yöntemlerle derslerini iyileştirmeye çalışmaktadırlar.

Mimarlık eğitiminin en önemli dersi mimari projelerin üretildiği stüdyo dersleridir. Diğer dersler öğrencilerin donanımını artırmak ve stüdyo derslerini desteklemek için vardır. Temel tasarım dersi stüdyo dersleri için bir temel niteliğindedir. Soyut bir şekilde tasarım ilke ve öğelerinin öğretildiği temel tasarım dersi, bir tasarımın nasıl yapılacağına da temellerini vermeyi amaçlar.

Temel tasarım dersi ve mimarlık eğitiminin diğer dersleri orta öğretim kurumlarından gelen öğrenciler için oldukça yabancısıdır. Öğrenciler, teknik malzeme kullanımı, soyut bir anlatım, uygulamalı dersler gibi birçok alışık olmadıkları durumla karşı karşıya kalırlar. Bu durum öğrencilerin intibak sürelerini uzatmaktadır. İntibak süresinin uzaması da öğrencilerin verimsiz bir dönem geçirmesine, zaman zaman okuldan soğumalarına ve başarısız olmalarına yol açmaktadır.

Yükseköğretim kurumlarına gelen öğrenciler 'Z Kuşağı' olarak adlandırılan, 2000 yılından sonra doğan, internet kuşağı olarak da bilinen kişilerden oluşmaktadır. Bu kuşağın çocukları, oldukça yaratıcı, hızlı ve analitik düşünen ancak çabuk sıkılan bir yapıya sahiptirler. Teknolojinin ve internetin hayatlarının değişmez bir parçası oluşu, dikkatlerini çekmeyi zorlaştırmaktadır.

Bu koşullar altında mimarlık okulları programlarını sürekli değiştirmek ve yenilemek zorundadır. Hem 'Z Kuşağı'ndan oluşan öğrencilerin dikkatini çekmek için ilave bir çaba gerekmesi hem de öğrencilerin daha önce karşılaştıkları eğitim sisteminden farklı bir eğitim sistemi ile karşı karşıya kalarak derslere adaptasyonda zorlanması temel tasarım

dersinin verimliliğini düşürmektedir. Bu çalışmanın problemi: Temel tasarım dersinin klasik yöntemle yapılmasının yeterince verimli olmamasıdır.

Bu noktada mimarlık ve sinemanın yakınlığı göz önüne alınarak, sinema filmlerinin temel tasarım derslerine dâhil edilmesi fikri ortaya çıkmıştır. Temel tasarım dersinin sinema filmleri eşliğinde yürütülmesinin öğrenciler açısından dersi daha eğlenceli hale getirerek dersi daha verimli olacağı öngörülmüştür.

Temel tasarım dersinde sinema filmlerinin kullanılmasının klasik yöntemle kıyasla daha başarılı olacağı hipotezini doğrulamak adına bir yöntem geliştirilmiş ve denenmiştir.

Önerilen yöntemle göre temel tasarım derslerinin tamamında konu anlatımı esnasında yalnızca sinema filmlerinden yararlanılmaktadır. Film sahnelerinden parçalar seçilerek ilgili konuya örnek olacak parçalar öğrenciler ile birlikte incelenmektedir. Yapılacak uygulamalar da filminden ilham alınarak tasarlanmaktadır. Bu durum öğrencilerin konsept kavramı ile tanışmasını da sağlamaktadır. Temel tasarım dersi bu yöntemle Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü 2020-2021 eğitim yılı 1. Sınıf öğrencilerinden gönüllü olarak seçilmiş 29 öğrenci ile deneyimlenmiştir. Bir dönemlik süreçte yapılan gözlemler öğrencilerin dersten etkilendiği, keyifle katıldığı ve konuları eksiksiz öğrendikleri yönündedir. Temel tasarım dersinin sinema filmleri eşliğinde yürütülmesine yönelik yöntem önerisinin ne kadar başarılı olduğunu ölçmek için çeşitli yöntemler kullanılmıştır. Karma yöntemden faydalanılarak hem nitel yönden, hem nicel yönden sonuçların elde edilmesini sağlayan anketler, açık uçlu sorular, algı testleri ile öğrencilerin düşünceleri elde edilmiştir. Bu çalışmalar hem sinema filmleri eşliğinde temel tasarım dersi alan gruba (çalışmanın devamında sinema grubu olarak adlandırılacaktır), hem de klasik yöntemle temel tasarım dersi alan gruba (çalışmanın devamında diğer grup olarak adlandırılacaktır) uygulanmıştır.

Anket çalışmalarının yanında iki bağımsız uzman tarafından yıl içinde yapılan çalışmalar değerlendirilmiş ve notlandırılmıştır.

1.1. Problemin Tanımı

Temel tasarım dersinde öğrenciler tasarım ilke ve öğelerini karton, kâğıt, yapıştırıcı veya daha farklı malzemeler kullanarak soyut bir biçimde ifade etmeyi öğrenirler. Öğrenciler mimarlık okuluna ve temel tasarım dersine gelmeden önce

matematik, fen, gibi teorik eğitimler almış, kesin sonuçları olan formüller uygulamaya alışmış ve çoktan seçmeli sınavlarla üniversitelere yerleşmişlerdir. Dolayısıyla hafızalarındaki eğitim sisteminden hayli farklı bir eğitim sistemi ile yüz yüze gelmektedirler. Bu durum öğrencilerin derse adapte olmasını zorlaştırmakta zaman zaman okuldan kopmalarına sebep olmaktadır.

Mimarlık okullarında tasarıma atılan ilk adım, Bauhaus okulunda eğitim sistemine dâhil edilen ve mimarlık okullarında hala aynı etki ile devam eden, temel tasarım dersi. Temel tasarım dersi, sezgisel öğretme metotları kullanıldığı için üniversite eğitiminin ilk döneminde öğrencilerin en çok zorlandığı derslerden biridir (Sarıoğlu Erdoğan, 2016). Temel tasarım dersinin iyileştirilmesi öğrencilerin diğer derslerdeki motivasyonları da olumlu yönde etkileyecektir. Temel tasarım dersi Türkiye’de bütün mimarlık okullarında verilmektedir. Bazı okullarda iki yarıyıl, bazı okullarda tek yarıyıl olmak üzere okulların programlarında bulunmaktadır. Temel tasarım derslerinde yürütücüler öğrenmeyi artırmak, öğrencilerin ilgisini toplamak amacıyla farklı yöntemler denemektedirler.

Temel tasarım dersi ile ilgili denenecek yeni yöntemler tasarlanırken değişen öğrenci yapısını da göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Günümüzde üniversite öğrencisi olan Z kuşağı bireylerinin, çocuklukları ve ergenlikleri dijital bir dünya içinde geçmektedir. Hızlı bir akış içindeki sosyal medya hesapları, bilgisayar oyunları ile büyüyen Z kuşağının ilgisini çekmek için farklı yöntemler denemek gerekmektedir. Öğrencilerin derse ilgisini artırmak, daha kalıcı ve kolay bir öğrenme sağlamak için onların ilgi duyduğu şeyleri derse dâhil etmek bir yöntem olabilir.

Klasik yöntemde derslerin sözlü ve görsel sunumlarla desteklenerek yapılması öğrencilerin çabuk sıkılmasına ve dersten kopmasına yol açmaktadır. Bu çalışmada öğrencilerin hayatının bir parçası olan sinema filmlerini ders kapsamında kullanmanın temel tasarım dersine olan ilgiyi artıracığı ve öğrencilerin tasarım ilke ve öğelerini daha hızlı, daha kolay öğreneceği, öğrendiklerinin daha kalıcı olacağı öngörülmektedir.

1.2. Amaç

Mimarlık öğrencileri üniversite öğrenimlerinin ilk yılında, eğitim sistemine alışmakta oldukça zorlanmaktadırlar. Stüdyo ve temel tasarım dersi gibi tamamen yabancı oldukları mimarlık derslerinin birçok öğrenci için anlaşılması güç olmaktadır. Günay’a (2007:93) göre, stüdyo ve temel tasarım dersi yazılı metin ve formüllerle

çalışmaya alışkın öğrencilere oldukça yabancı gelecek çizgiler, yüzeyler, hacimler, renkler ve dokulardan oluşan soyut bir dünyadır (Günay, 2007). Bu ortama ilk kez gelen öğrencilere neredeyse şok etkisi yapan iki durum vardır, birincisi, mimari bakışa, değerlere ve tanımlamalara yabancı olmaları ve ikincisi de, bu bakış, değer ve tanımlamaların son derece subjektif ve belirsiz olmasıdır (Lewis, 1979). Mimarlık öğrencilerine ilk yıllarda verilen temel tasarım dersi stüdyo derslerine bir temel oluşturması açısından önemlidir.

Bu çalışmanın ana amacı klasik temel tasarım eğitime kıyasla daha verimli bir eğitim yöntemi önermektir. Bu amaca hizmet eden alt amaçlar ise şu şekilde sıralanabilir;

- Öğrencilerin derse devamını artırmak,
- Temel tasarım dersi kapsamında aktarılan konuların daha iyi öğrenilmesini sağlamak,
- Dersi daha eğlenceli hale getirerek, daha kalıcı bir öğrenme sağlamak,
- Öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmak ve bunu sürdürülebilir kılmak,
- Filmlerin aracılığı ile tasarım ilke ve öğeleri ile farklı görseller arasında bağlantı kurabilmeyi sağlamak
- Daha hızlı bir öğrenme sağlamaktır.

1.3. Kapsam

Belirlenen amaçlar ve ortaya koyulan hipotezler doğrultusunda deneysel bir çalışma kurgulanmıştır.

Deneysel çalışmanın uygulaması yapılırken çalışma evreni olarak Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü 1. Sınıf öğrencileri kabul edilmiştir. Bu evrenden rastlantısal olarak 29 kişilik bir grup belirlenmiş ve bu grup örneklem kabul edilmiştir. Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü 2019-2020 Güz yarıyılı temel tasarım dersi öğrencileri arasından seçilen sinema grubunda, klasik yöntemle dersi alan diğer gruba paralel bir şekilde temel tasarım dersi her hafta belirlenen sinema filmleri eşliğinde yürütülmüştür.

Dönem sonunda bu çalışmanın önerdiği temel tasarım dersi için üretilmiş yöntemin doğrulanmasını sağlayan anket çalışmasına her iki grupta katılmıştır.

1.4. Yöntem

Bu çalışma temel tasarım dersinin işleyişi ile alakalı bir yöntem önerisidir. Çalışmanın çıkış noktasından sonuna kadar farklı aşamalarda farklı yöntemle kullanılmıştır. Kullanılan yöntemler aracılığı ile çalışmanın omurgası oluşturulmuş, yöntem bir grup öğrenci ile uygulanmış, yöntemin analizi yapılmış ve biri yeni yöntemle biri klasik yöntemle temel tasarım dersi almış, birbirine eş iki grup arasında mukayese yapılmış ve sonuçlar elde edilmiştir.

Çalışmanın ortaya çıkışında problemi belirlemek, geçmiş çalışmaların avantajlarını ve dezavantajlarını anlamak amacıyla tarihsel yöntem kullanılmıştır.

Problemin belirlenmesinden sonra sinema filmi eşliğinde temel tasarım yönteminin doğruluğunu test etmek için deneysel yöntemden faydalanılmış ve aynı özelliklere sahip iki grup öğrenci belirlenmiş ve bir gruba yeni yöntem ile diğer gruba klasik yöntem ile eğitim verilmiş ve tek değişkenli, kontrollü bir deney yapılmıştır.

Yapılan deneyin doğruluğunu anlamak için karma yöntemin argümanları kullanılarak deney analiz edilmiş her iki gruptan da veriler elde edilmiştir.

Son olarak karma yöntemden elde edilen veriler mukayese yöntemi kullanılarak sonuçlar karşılaştırılmış ve anlamlı çıkarımlar yapılmıştır.

- Tarihsel Yöntem
- Deneysel Yöntem
- Mukayese Yöntemi
- Karma Yöntemdir.

Tarihsel yöntem: Tarihsel Yöntem Geçmişteki bir kurumu, birey veya olayı, doğru ve güvenilir kaynaklara dayanarak veri toplanması, verilerin analizi ve sonuçların açıklanması aşamaları ile açıklamayı amaçlar (Orak, 2020). Tarihsel yöntem araştırmanın bir sistematik olması verilerin analizini ve sentezini içerir. Tarihsel yöntem geçmişte olmuş olaylar ve gelişmeler ve günümüzdeki olaylar ve gelişmeler arasında bağ kurmaktır. Tarihsel yöntem hem nicel hem de nitel araştırmalar için kullanılmaktadır.

Bu çalışma için de geçmişte temel tasarım dersinde yaşanan ve yaşanması muhtemel aksaklıklar tarihsel yönteme göre belirlenip güncel temel tasarım dersi için bir çözüm bulunmaya çalışılmıştır.

Deneysel Yöntem: Deney “bilinmeyen bir şeyi bulmak, bir ilkeyi, bir varsayımı sınamak amacıyla yapılan eylem ve işleme” denir (Oğuzkan, 1985). Hiçbir teori, hipotez

gözlem ya da deney olmadan doğrulanmış kabul edilmemektedir. Deneysel yöntem bir hipotezin belirli değişkenler koyarak ve değişkenleri kullanarak incelenmesidir.

Bu çalışmada temel tasarımın işleniş yöntemi her zamanki gibi mimarlık birinci sınıfı öğrencileri üzerinde değiştirilerek denenmiştir. Deneysel yöntem kullanılarak temel tasarım işleniş ile ilgili veriler elde edilmiştir.

Mukayese yöntemi: İki ya da daha çok olgunun birbirine olan üstünlüklerini veya farklılıklarını anlamak üzere kurgulanmış yöntemdir. Mukayese veya karşılaştırma yönteminde ölçmek istenilen değişken dışındakiler sabit tutularak iki veya daha fazla olay, kişi, yöntem, vb., arasındaki farkların gözlemlenmesidir.

Bu çalışmada temel tasarım öğrencileri içinden bir grup seçilmiş ve farklı bir yöntem uygulanarak aynı yaşta, aynı özelliklere sahip olan öğrencilerin aynı dersi aldıkları halde farklılıkları mukayese edilmiş ve yöntemin yarattığı farklar gözlemlenmiştir.

Ayrıca dönem içinde yapılan çalışmalarda iki bağımsız uzman tarafından değerlendirilip mukayese edilmiştir.

Karma Yöntem: Karma Yöntem nicel ve nitel yöntemin birlikte kullanılması ile oluşmaktadır. Ölçmek istediğiniz unsurların hem nitel yanı hem de nicel yanı değerlendirilmektedir.

Bu çalışmada; nitel yöntem kapsamında, günlük tutulmuş ve süreç boyunca video kayıtları yapılmıştır. Ayrıca dönemin sonunda öğrencilere açık uçlu soruların yöneltildiği yarı yapılandırılmış görüşme formları verilmiştir. Nicel yöntem kapsamında ise; algı testi, çoktan seçmeli anket ve devam durumunu ölçen formlar kullanılmıştır.

Bu yöntemlerin hepsi her iki gruba da uygulanmış ve elde edilen sonuçlar mukayese edilmiştir. Çıkan sonuçlar birbirinden çok farklı kategorilerde değerlendirilmiş böylece geniş çaplı ve anlamlı bir yargıya varılmıştır.

1.5. Çalışmanın Önemi

Temel tasarım dersi tasarım okullarına ve mimarlık okullarına gelen daha önce tasarım ile ilgili eğitim almamış öğrencilerin tasarım karşılaştığı ilk adımdır. Öğrenci kendini sözle değil yaptığı birtakım tasarımlarla ifade etmeyi öğrenir.

Temel tasarım soyut eğitim sistemi, öğrencinin tasarım ilke ve öğelerine odaklanmasını onu özümsemesini sağlar. Temel tasarım dersi alan öğrenciler stüdyo

derslerine geçtiklerinde farkında olarak veya olmayarak tasarım ilke ögelerini yerlerine koymaya başlar.

Mimarlık eğitimi içinde bütün dersler stüdyo derslerini desteklemeye yöneliktir. Her bakımdan beslenen tasarım eğitim sonunda iyi bir tasarımcı yetiştirmeyi hedefler. Temel tasarım dersi bu bağlamda en önemli yeri tutar. Stüdyo dersinde öğrencilerin karşılaşacağı gerçeklikten uzakta, sadece tasarıma yönelik ve öğrencinin bunu anlamasını sağlayacak şekilde programlanmış bir derstir.

Değişen ve dönüşen dünyamızda, teknoloji sürekli gelişmekte ve hayatlarımıza sirayet etmektedir. Kültürümüzü ve yaşamlarımızı bazen olumlu, bazen de olumsuz yönde etkilemektedir. Bu sürekli değişime her şeyin olduğu gibi eğitiminde ayak uydurması gerekmektedir. Mimarlık eğitiminin içinde bel kemiği sayılabilecek derslerden olan temel tasarım eğitimi için de bu değişime ayak uydurmak gerekmektedir.

Günümüzde üniversite öğrencileri ‘Z kuşağı’ olarak adlandırılan, 2000’li yıllarda doğmuş bireylerden oluşmaktadır. Dijital nesil ya da z kuşağı adıyla anılan yeni neslin dijital bir çağda doğmuş ve büyümüş olmaları nedeniyle, önceki nesillerden farklılaşacağı öngörülmektedir (Oblinger, 2005). Yaşayışlarının büyük bölümünü dijital ortamların kapsadığı bu nesil için her şey çok hızlı bir şekilde akmaktadır. Sosyal medya hesapları, bilgisayar oyunları, sanal gerçeklik ortamları bu nesil için kolayca ulaşılabilir bir hayat biçimi haline gelmiştir.

Bu nedenle, geleneksel öğrenme yöntemleri ve ortamlarının daha önceki nesillerde olduğu gibi onların dikkatlerini çekmekte yeterli olamayacağı düşünülmektedir (Somyürek, 2014).

Temel tasarım eğitimi bütün görsel sanatlarda olduğu gibi mimarlık eğitiminde de önemli bir yere sahiptir. Dijital ortamlara son derece alışkın, eğlenceye çok kolay ulaşabilen bu nesil için temel tasarım dersinin sinema filmleri ile yürütülmesinin; hem öğrencilerin ilgisini çekmesi, hem de dersi daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin daha istekli devam etmesini sağlayacağı düşünülmektedir.

Temel tasarım dersinin sinema ile işlenmesinin öğrencilerin dikkatini çekmesinin yanında görsel hafızaya hitap etmesi bakımından da önem taşımaktadır. Temel tasarım derslerinde konunun anlaşılması için mutlaka görsel ögelerle desteklenmesi gerekmektedir. Bu ögeler zaman zaman yapılı çevreden, zaman zaman da doğadan

çekilmiş fotoğrafları içermektedir. Sinema filmleri hareketli görüntüler ile bir hikaye anlatarak öğrencilerin film izlerken tasarım ilkelerini sorgulamalarını sağlamaktadır.

Sinema filmleri insanları içine çeker ve sürükleyici bir şekilde filmin sonuna kadar izlememizi sağlar. İzleyicinin hafızasında konusuyla, görüntüsüyle, müzikleriyle, yaşattığı duygularla yer eder. Temel tasarım dersinde tam da bu anlamda sinemadan yararlanılmak istenmektedir. Çalışmaya konu olan yöntemin işleyişinde, öğrenciler filmin içinde buldukları tasarım ilkeleri ile film arasında bir bağ kurmaktadır. Böylece kurulan bağ yalnızca görerek değil, farklı algılarla da beslenerek hem daha kolay öğrenmeyi hem de öğrenilenlerin kalıcı olmasını sağlamaktadır. Temel tasarım dersine klasik yöntemden daha işlevsel bir alternatif oluşturması ve bu doğrultuda yapılacak yeni çalışmalara ışık tutması bakımından bu tez çalışması önem taşımaktadır.

1.6. Kaynak Araştırması ve Literatür Taraması

Temel tasarım dersi ile sinema filmlerini birleştiren bu çalışmada literatür taraması 3 ana koldan ilerlemiştir. Bunlar; sinema ve mimarlık ile ilgili kaynaklar, temel tasarım ile ilgili kaynaklar ve yöntem araştırmasına yönelik kaynaklardır.

Sinema ve mimarlık ile ilgili yapılan literatür araştırmasında; Adiloğlu (2005) kitabında mimar gözüyle yönetmenlerin mimari tasarım ilkelerinden faydalandığını tespit etmiş ve bir yönetmen üzerinden incelemeler yapmıştır. Allmer (2010) ise sinemada mekan kavramını irdelediği lisansüstü dersindeki deneyimlerini paylaşmıştır. Monaco (2021) ise bir filmde görünen karenin ne anlama geldiğini sistematik olarak ifade etmiştir. Wollen (2014), Kaplan (2009) sinema dilini, film okumasının nasıl yapıldığını, bir görüntünün ne anlama geldiğini aktarmaktadır. Arijon (2005) film dilini bütün aşamaları ile bir ders kitabı niteliğinde yazmıştır. Buckland (2018), Aktulum (2018), Mercado (2021) ve Marx (2020) de filmin anlamı üzerine çalışmalar yapmış, izleyici üzerinde filmin bıraktığı etkiyi farklı açılardan incelemişlerdir.

Her yönetmenin bir bakış açısı ve anlatım tarzı bulunmaktadır. Anlatılmak istenileni farklı yöntemlerle anlatmaktadırlar. Sivas (2011), Ersümer (2014) ve Sürar (2017) inceledikleri farklı yönetmenlerin bakış açılarını ve vermek istedikleri mesajları nasıl filme dönüştürdükleri üzerinde çalışmışlardır. Filmin de bir tasarım olduğu ve bu tasarımda hangi argümanların nasıl kullanıldığını anlatmışlardır.

Mimarlık kavramlarının sinema kavramları ile ortak bir paydada bulunduğu düşüncesi ortaya konulurken tanımlamaların en doğru şekilde yapılabilmesi için Hasol (2016)'un geniş kapsamlı mimarlık sözlüğünden yararlanılmıştır. Kuban (2016) ise çalışmasında mimarlık kavramlarını detaylı bir şekilde ele almıştır. Çalışmanın kavramsal alt yapısını oluşturmada etkili olmuşlardır.

Sinema filmlerinde iki farklı anlam bulunmaktadır; düz anlam ve yan anlam. Düz anlam açıkça görünendir. Yan anlam ise fark edilmeden istenilen duygunun izleyiciye hissettirilmesidir. Film okumaları yan anlamları incelemektedir. Burada sinema ve göstergebilim arasında bir bağ kurulmaktadır.

Göstergebilimi anlamak için Rifat (2013)'ın çalışması geniş kapsamlı bir sözlük olması ile fayda sağlayan kitaplardan olmuştur. Barthers (1979) çalışması göstergebilimin çıkış noktasının, tarihçesinin ve işleyişinin detaylı bir şekilde anlatıldığı bir temel niteliğindedir. Göstergebilimin öncülerinden ve sinema ile göstergebilimi birlikte ele alan Metz (2012) çalışmasında sinema perdesinden yansıyan anlamı göstergebilim ile değerlendirmiş ve bu yöntemle sinema üstüne düşünceler üreten bir yapıttır. Büker (2012) çalışmasında sinemada anlam üzerine araştırmalar yapmış ve göstergebilim ile sinema anlam arayan bir bölüm yazmıştır. Sivas (2012) çalışmasında göstergebilim ve sinemanın güçlü ilişkisi üzerine bir araştırma yapmıştır. Göstergebilimin tarihsel gelişim sürecini, konunun öncülerini de dahil ederek sinema ile olan bağlantısını ortaya koymuştur.

Çıkış noktası sinema ve mimarlığın işleyiş benzerliğinden beslenen bu çalışmada sinemanın yapımı ile ilgili kaynaklardan da yararlanılmıştır.

Bu bağlamda Gerçekler (2016), Özalp (2008), Yılmazok (2018), Kırar (2012) ülkemizde ve dünyada film yapım aşamalarını adım adım, kendilerine has yöntemlerle açıklamışlardır. Bir filmin fikir aşamasından vizyon aşamasına gelene kadar geçen süreçleri incelemişlerdir.

Dünya üzerinde sinema endüstrisinin öncüsü olan Amerika'da işleyiş ülkemizdekinden bazı farklılıklar göstermektedir. Barnwell (2011) çalışmasında Amerika'da film yapımının nasıl işlediğini ve film yapım süreçlerinin nasıl yürütülmesi gerektiğini, örnekler ve uygulamalarla ele almıştır.

Film yapımının ve mimarinin ilk ve en önemli aşaması fikirdir. Fikir bir projeye ve bir senaryoya dönüşür ve süreç başlar. Bu iki kavramın ortak noktalarını veya ayrımlarını anlamak için senaryo yazımını ve işleyişini araştıran eserler çalışmaya dâhil edilmiştir. Edgar- Hunt (2012), Akyürek (2012), Başer (2019), Costello (2010) ve Vale (2018)'in senaryoda bir fikrin nasıl bulunacağından, onun nasıl bir hikâyeye ve senaryoya dönüştürüleceğinden ve bu süreçlerin tamamından bahseden yayınları çalışmaya ışık tutmuştur.

Sinema ve mimarlığın disiplinler arası çalışması sayılabilecek bu çalışmada daha önce yapılmış disiplinler arası çalışmalar da incelenmiştir.

Üstün (2015) Çalışmasında mimari anlatım tekniği olarak sinematografiyi zaman ve mekân ile ilişkilendirerek ele almıştır. İlkdoğan (2018) sinemada görünen mekânları göstergeler üzerinden incelemiştir. Bir film üzerinden bunun analizini yapmıştır. Ertem (2010) sinema ve mimarlık ilişkisini kara filmler üzerinden incelemiştir. Mekânların filmin anlamına yaptığı katkıyı tespit etmiştir. Kutucu (2005) Gattaca ve Truman Show filmlerinde mimari mekânın filmin anlamına etkisini araştırmıştır. Gattaca filmi ve Truman Show filmleri kullanılan mekânlar bakımından özellikle tercih edilip çalışmanın konusu olmuştur. Benzer bir konu ile Topçu (2012), çalışmasında bilimkurgu sinemasında kentsel mekânı bir film üzerinden incelemiştir. Kaçmaz (2005) çalışmasında insan- makine- mekân ilişkisini bilimkurgu sineması üzerinden incelemektedir. Aşık Thomas filmi özelinde ortaya konan çalışmada sanal evin mimarlığa katkısı üzerinde durulmaktadır. Baysan Serim (2014) çalışmasında sinema ve mimarlığın, sinemanın icadından bu yana ilişkilerini irdelemiştir. Farklı dönemlerde gündeme gelen çalışmaları, sinemacıların ve mimarların birbirlerini nasıl etkilediklerini ele almıştır.

Yaşartürk (2013) birçok bölüm ve yazardan oluşan çalışmasında sinemanın, fotoğraf, resim, tiyatro, mimari gibi farklı disiplinlerle olan akrabalığını ortaya koymuştur. Akarsu (2020)'nun çalışmasında mimarlık ve sinema arasında ve sinema ve tasarım arasında kurulan bağlantıdan yola çıkarak 39 yapıt mimar, sanatçı, iletişimci, felsefeci ve akademisyenlerden oluşan 33 yetkin yazar tarafından irdelenmiştir. Önemli

yönetmenlerin bu filmleri, yarattıkları mimari evrenle birlikte incelenirken okuyucuların imge dünyasını zenginleştirmek hedeflenmiştir.

Sinemanın mimarlık ile olan bağlantısı mimarlık eğitime de yansımaktadır. Sinema filmleri mimarlık okullarında derslere dâhil edilmektedir. Farklı derslerde, farklı yöntemlerle sinema filmleri mimarlık eğitiminin parçası haline gelmiştir. Yürütücüler bu konuda dersler vermekte ve araştırmalar yapmaktadırlar. Örneğin; Erdoğan (1993) çalışmasında sinema ve mekân ilişkisini tarihsel sürecini ve bu konuda verdiği derslerde öğrencilerin yalnızca mimarlık eğitimi için değil entelektüel anlamda da fayda sağladığını anlatmaktadır. Beşgen, Köseoğlu (2019) çalışmasında sine-tasarım atölyesi adlı ders kapsamında yapılan çalışmalara yer verilmiştir. Atölye kurgusu; öğrencilere sinema-mimarlık ilişkisi hakkında anlatımların tarihsel bir perspektiften aktarılması, öğrencilerin izlenen filmle ilgili tartışmalar üzerinden mekâna dair soyut kavramlar üretmeleri, kendi mekân tanımlarını yaparak tanımları mekân tasarımlarına dönüştürmeleri biçiminde gerçekleşmiştir. Öğrencilere sanatla yaşamı uzlaştıran öğretimin kazandırılması aracılığıyla soyut düşünme becerisinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Mimarlık eğitiminde gerek lisans derslerinde gerekse lisansüstü derslerde sinema ve mimarlık ilişkisi müfredatlarda yerini almaktadır. Tasarım eğitiminin sinema ile desteklenmesinden fayda sağladığı yapılan araştırmalarla ortaya konmuştur. Temel tasarım eğitimi mimari tasarım eğitiminin başlangıcıdır. Sinema filmlerinin temel tasarım derslerine dâhil edilmesi düşüncesinin ortaya çıkması, temel tasarım dersleri ile ilgili yapılan araştırmaları göz önüne almayı gerektirmiştir.

Yıldırım (2019) çalışmasında temel tasarım eğitiminin tamamen dijitalleşmesine yönelik bir araştırma yapmıştır. Öğrencilerin tamamen dijitalleşmeden yana olduğu, yürütücülerin ise el becerisinin de gelişmesini önemseyen bulgularını elde etmiştir. Erim (2011) ise temel tasarım ilkelerinden hareket ve yön çalışmalarını farklı spor dallarının illüstratif şekilde çalışılmasına yönelik bir uygulama yapmıştır. Sarıoğlu Erdoğan (2016) çalışmasında temel tasarım dersinin farklı ekollerle nasıl işlendiğini ele almış ve bir plan örneği oluşturmuştur. Ayaydın (2010) ise gelişen teknolojilerle sanatın kabuk değiştirdiğini, buna bağlı olarak temel tasarım derslerinin de dijitalleşmeye ayak uydurması gerektiğini ve bilgisayar teknolojilerinin temel tasarım dersinin bir parçası olmasının gerekliliğini aktarmaktadır. Polat (2009) benzer sebeplerle temel tasarım dersi

için yeni bir yöntem arayışına girmiş ve renk konusunun aktarılmasında web destekli bir öğrenme yöntemi geliştirmiştir. Yapılan deneyler sonucunda da bu yöntemin klasik yönteme kıyasla daha olumlu sonuçlar verdiği yargısına varmıştır. Coşkun (2019) çalışmasında bilgisayar oyunlarını temel tasarım dersine dâhil ederek yenir bir yöntem önerisinde bulunmuştur. Koşarca (2020) çalışmasında temel tasarım derslerinde yapılan uygulamaların tamamen modelaja dayandırılmasına yönelik bir yöntem deneyimlemiş ve öğrencilerin farklı malzemelerle farklı yöntemler geliştirdiğini tespit etmiştir.

Seylan (2004), Atmaca (2014), Yazıcıoğlu (2017) ve Cıvcir (2015) çalışmalarında temel tasarımın ilke ve öğelerini açıklamışlardır. Teorik anlatımla birlikte örnek fotoğraflar ve öğrenci çalışmaları da yazımlara dâhil edilmiştir.

Alptekin (2021)'in çalışması 3 ciltten oluşmaktadır. Çalışmada her bölümü farklı bir kişi kaleme almıştır. Her bölümde temel tasrıım öge ve ilkleri kişilerin ilgi alanları ile birlikte değerlendirilmiştir. Temel tasarım tanımlarına yer veren diğer kaynaklardan farklı bir kaynak olma özelliği taşımaktadır.

Yapılan çalışma için değerlendirme yöntemleri ile ilgili araştırmalar yapılmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda yapılan çalışmayı değerlendirmek için en uygun yöntemin karma yöntem olduğuna karar verilmiştir. Bu aşamada karma yöntemle ilgili kaynaklar taranmıştır.

Kocaman Karaoğlu (2015) çalışmasında öğretim teknolojilerini karma yöntem kullanarak analiz etmiştir. Karma yöntem tanımlamalarına ve tarihçesine geniş bir yer ayırmıştır. Fırat, Yurdakul, Ersoy (2014) benzer bir çalışma ile eğitim teknolojilerinde karma yöntem araştırmasını deneyimlemiştir. Karma yöntemin avantajlarını ve dezavantajlarını, nasıl ortaya çıktığını aktarmaktadır.

Creswell (2019)'in çalışması karma yöntem araştırmalarının temeli niteliğindedir. karma yöntemin işleyişini, hangi çalışmalar uygun olduğunu, gereksinimlerini, aşamalarını detaylı bir şekilde anlatmaktadır.

Beycioğlu, Aslan (2012)'in çalışması bu tez çalışması ile çok alakalı olmasada karma yöntemin uygulandığı ve denendiği bir çalışması olması bakımından karma yöntemin anlaşılmasında etkili olmuştur. Çalışma Öğretmenlerin ve yöneticilerin öğretmen liderliği ile ilgili görüşlerini araştırmaktadır. Baki, Gökçek (2012) ve Kırıl,

Kıral (2011) çalışmalarında doğrudan karma yöntemi anlatmışlardır. Nasıl uygulandığı nerelerde kullanıldığına ilişkin bilgiler vermektedirler.

Literatür taramasından yola çıkılarak sinemanın mimarlık ile ortak noktalarının olduğu tespit edilmiştir. Mimarlık eğitiminde sinemanın derslere dahil edildiği, sinema filmlerinin yalnızca öğrenmeye katkı sağlamadığı, öğrencilerin entelektüel açıdan beslenmelerini ve eğlenmelerini sağladığı anlaşılmıştır.

Temel tasarım dersinin gelişen teknolojiye ayak uydurması ve öğrencilerin ilgisini çekecek daha farklı argümanlar bulundurması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Yürütücülerin farklı yöntemler deneyimledikleri görülmüştür. Bu bağlamda temel tasarım dersinin sinema filmleri ile yürütülmesinin hem temele tasarım dersinin öğrenilmesini kolaylaştıracağı, hem de derste film izleme fikrinin öğrencileri için ilginç bir deneyim olacağı öngörülmüştür. Bu çalışma temel tasarım dersi için yeni bir yöntem önermesi ile özgün niteliğe sahiptir. Bilimsel literatüre bir dönem boyunca bütün konuların sinema filmleri üzerinden anlatması bakımından katkı sağlamaktadır. Yapılacak yeni çalışmalar için bir yol gösterici vasfı taşımaktadır.

2. SİNEMA VE MİMARLIK

Sinemanın atası, hiç kuşkusuz mimaridir.

Sergei Eisenstein

Mimarlık öyle bir meslektir ki, mekân bilincinin oluşması için Jonathan Swift'in Gulliver' in Gezileri' ni de Daniel Defoe' nun ıssız adada kalakalmış kahramanı Robinson Crusoe' yu da okumuş olmanız gerekir (Akarsu H. T., 2016). Bu cümle mimarlığın aslında hayatın içindeki bütün disiplinlerle ilişkili olduğunun iyi bir ifadesidir. Mimarlık resim, müzik, felsefe, sosyoloji, sinema ve daha sayamayacağımız birçok alanla birlikte hayat bulmaktadır. Mimar diğer sanat ve bilim dallarıyla ne kadar alakadar ise ortaya koyduğu çözüm o kadar başarılıdır. Mimarların entelektüel seviyelerinin yüksek olması yaptıkları yapılara yansımaktadır.

Sinemanın icadından bu yana mimarlar sinemanın, farklı alanlarda mimarlıkla iş birliği içinde olabileceğinin hep farkında olmuşlardır. Ancak yıllar geçtikçe sinema ve mimarlığın düşünülenden çok daha fazla ortak noktası olduğu anlaşılmıştır. Her geçen gün sinema ve mimarlığın daha iç içe düşünülebileceği anlaşılmaktadır.

Gelmiş geçmiş en büyük yönetmenlerden biri sayılan Sergei Eisenstein'ın babası mimardır. Mimari ile de yakından ilgilenen yönetmen sinemada mimarlığın ne kadar önemli olduğunu, iki sanat dalının birbiri ile ne kadar iç içe olduğunun hep farkında olmuş bu yönde çalışmalar, yayınlar yapmıştır. Montaj ve mimarlık (1994) isimli makalesinde, sinemanın kullandığı argümanların mimarlık tarafından da kullanılabileceğini ifade etmiştir.

Eisenstein'a (1969) göre *“sinema ve mimarlık diğer tüm sanat dallarından çok daha fazla fiziksel gerçeklik sunmaktadırlar. İkisi de bütünüyle sanattır ve ikisi de insanları artistik mükemmelliğin fiziksel gerçeklikte yattığını düşünme konusunda yüreklendirir. Gerçek ya da hayali, film yapma ve yapısal çevre oluşturma arasında ayrılamaz bir bağ vardır.”* (Eisenstein, 1969).

Sinema ve mimarlığın bir diğer benzerliği ise şudur; diğer sanat dallarından ayrı olarak sinema ve mimarlığın uygulaması oldukça pahalıdır. Bu sebeple filmleri ve yapıları tasarlayan salt sanat yapıyormuş gibi davranamazlar, yaptıkları işin uygulanabilirliğini ve talep bulabilirliğini düşünmek zorundadırlar. Örneğin; bir ressam, bir müzisyen tamamen içinden geldiği gibi davranabilir. Yaptığı çalışmanın kabul görüp görmemesi sanatçının umurunda olmaz. Ancak sinema ve mimarlık için bu geçerli

değildir. Ayrıca film yapım ve yapı yapım süreçlerinde hem sanat hem de zanaat işi içindedir. Bu sebepten de sinema ve mimarlık arasında ciddi bir benzerlikten söz etmek mümkündür.

2.1. Mimarlık

Mimarlığın Türkçe’de kelime kökeni, Arapça ‘‘umr’’ eyleminden kaynaklanır. Umr eylemi Arap dilinde bina yapma yolu ile geliştirmek, zenginleştirmek, mamur hale getirmektir (Alsaç, 1997).

Mimarlık, Türk Dil Kurumunu tanımına göre ‘Belirli ölçü ve kurallara göre yapılar yapma sanatı’dır. Daha detaylı ve anlaşılır bir tanım için Hasol (2016) şöyle demektedir; insanların yaşamasını kolaylaştırmak ve barınma, dinlenme çalışma, eğlenme gibi eylemlerin sürdürülebilmelerini sağlamak üzere gerekli mekânları, işlevsel gereksinimleri ekonomik ve teknik olanaklarla bağdaştırarak estetik yaratıcılıkla tasarlama ve inşa etme sanat ve bilimi; yapı ve mekân tasarımı, kısaca yapı eyleminin sanata dönüşmesi, yapı sanatı. Mimarlık barınaktan kentsel boyuta kadar yerleşmelerin fiziksel ortamını düzenleyen yapı ve mekân tasarımı etkinliğidir (Hasol, 2016).

Mimarlık insanlığın en eski mesleğidir. Mimarlık, ilk insanın yeryüzüne ayak bastığı andan itibaren vücut bulmuştur. İlk insan, en temel ihtiyacı olan barınma ihtiyacını gidermek üzere, kendisini gizleyecek bir barınak yapmıştır, bu mimarlığın en ilkel halidir.

Ağaç kovuğundan, mağaraya, Stonehenge’den, Mısır Piramitlerine, Çatal Höyükten, Göbekli tepeye, Ayasofya’dan, Süleymaniye’ye insanlar yüzyıllar boyunca çeşitli ihtiyaçlarını karşılamak, iktidarlarını göstermek, ibadet etmek, kendilerini korumak gibi amaçlarla çok farklı yapılar inşa etmişlerdir. Farklı tasarım girdileri, farklı yapım teknikleri, farklı yapı malzemeleri kullanmışlardır. Kimi sıradan, kimi dünyanın harikaları arasında yer alan yapılar yapmışlardır.

Teknolojinin gelişmesi ile mimarlık da gelişmiş farklı arayışlar içine girmiştir. Dönem, dönem farklı akımların, farklı erklerin etkisi altında kalmıştır.

İlk insanlar hayatlarını avcılık ve toplayıcılık ile idame ettirmişlerdir. Tarım devriminden sonra insanlar kendileri için yetiştiricilik yapmış dolayısıyla yerleşik düzene geçmişlerdir. Tarım devrimi insanların, yaşayışlarını, hiyerarşik düzenlerini, beslenme alışkanlıklarını, ömürlerinin süresini, üreme sıklıklarını, kısaca hayatlarını değiştirmiştir.

Bu deęişim insanın hayatının en büyük parçası olan mekânı da etkilemiştir. İnsanlar sürekli kalacakları barınaklar, mahalleler, köyler ve şehirler inşa etmişlerdir.

Tarım devriminden sonra asırlar boyunca insan hayatında çok büyük deęişimler olmamıştır. İnsan doğa ile uyumlu, yerel malzemelerden oluşan, dışarıya zararlı atıklar bırakmayan yapılarda yaşamıştır. Ta ki sanayi devrimine kadar...

Sanayi devrimi, makinenin devrimi olarak adlandırılmaktadır. Sanayi devrimi geleneksel yöntemlerle ihtiyaca binaen yapılan üretimden, makinelerle yığın halinde üretim tekniğine geçiştir (Ulusoy, 2015). Üretimin artması çalışacak işçilerin sayısının artmasını gerektirmiştir. Böylece insanlar köylerden kentlere göç etmişlerdir. Köydeki yaşamları, mekânları, kültürleri ile şehirdekiler başkalaşmaya başlamıştır. Seri üretim ile sınıf ayrılıkları başlamış, çok zengin, çok fakir hayatlar ortaya çıkmıştır. Tüm bu etkiler bütün dünya üzerinde hızla yayılmış ve sanayi devrimi dünya üzerindeki, yaşamları, kültürleri, mekânları güçlü bir şekilde deęiştirmiştir. Tıpkı tarım devriminde olduğu gibi sanayi devriminde de meydana gelen deęişiklikler mekâna salt yansımıştır. Büyük metropoller, bu metropolde oluşan çöküntü bölgeleri, çarpık kentleşme, konforsuz konutlar, büyük fabrikalar inşa edilmiştir. Sanayi devrimi tarım devrimine farkla doğaya rağmen bir devrim olmuştur. İnsanlar bir süre farkında olmadan sonrasında farkında olarak doğayı ve dünyayı tahrip etmişler ve etmeye de devam etmektedirler.

Sanayi devrimi etkilerini sürdürürken günümüzde bilgi devrimi, teknoloji devrimi veya endüstri-4 olarak adlandırılan teknolojinin getirdiği devrimden söz edilmektedir. İnsanlık bu devrimde önceki devrimlerden ders alarak şekillenmelidir. İletişimin ve ulaşımın çok daha güçlü olduğu mekânların buna göre şekillendiği bir ortam var olmaktadır. Artık insanlar bir yerde olmasalar bile oradaymış gibi uzaktan ortama katılabilmekte hatta uzaktan kumanda edebilmektedir. Geleceğin mekânları da bu bağlamda şekillenecektir.

İnsanlık tarihi boyunca insanı etkilen her gelişme mekânı ve mimarlığı da derinden etkilemiş onu evirmiş ve deęiştirmiştir. Mimarlık her zaman deęişim içinde, kültürle birlikte yol almaktadır. İnsanların hayatlarındaki dönüşüm ile paralel yol almaktadır.

2.2. Sinema

23 Mart 1895 günü, Paris gazetelerinde şöyle bir haber yer alıyordu: 'Lyon' lu sanayi erbabından kâşif Louis Lumiere, dün akşam seçkin bir topluluğun önünde Yansıma

Kinetoskopu'nu takdim etti. Şaşkınlıktan donakalan seyirciler, Bay Lumiere' in Monplaisir atölyeleri önünde çektiği hareketli fotoğraflardan oluşan bir gösteriye tanık oldular. Keşiflerini her zaman birlikte imzalayan Auguste ve Louis Lumiere' in icadı lambalı Kinetoskop gösterisi pek başarılı olup, insanoğlunun iki yüz yıldır aradığı, Bay Thomas Edison'dan Muybridge, Robertson, Reynaud ve Marey'e kadar birçok bilginin üzerinde çalıştığı hareketli fotoğraf tekniğinin ulaştığı son noktadır...' Sinemanın serüveni böylece başlamış oldu (Şenyapılı, 2002).

İlk yıllarda diğer gösteri sanatlarının gölgesinde küçük çadırlarda, publarda, gece kulüplerinde, ilk gösterimi yapılan sinema (hareketli görüntü) on yıl gibi kısa bir sürede bütün dünyaya yayıldı (Kıraç, 2012).

Bugünkü sinema aletlerinin atasını yapıp 1895 yılında aletin patentini alan Lumiere Kardeşler, icatlarının çok kısa bir süre için para getirecek ve ticari yanı zayıf bir buluş olduğu yanılgısına kapıldılar. Oysa çok kısa bir sürede sinemanın sadece teknolojik bir buluş olmadığı, bu aletlerle sanat yapılabileceği görüldü (Abisel, 2006, s. 31).

Sinema temelde, film üstüne saptanmış görüntülerin ya da çizilmiş desenlerin ışıkla bir perdeye art arda düşürülerek hareketli görüntüler elde edilmesi temeline dayanan sanat dalıdır. Sinema, herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir (Tdk, 2015).

Sinema ortaya çıktığı ilk günden beri diğer sanat ve disiplinlerle akraba bir sanat dalı olmuştur. İlk sinema kuramcıları haliyle sinema eğitimi almış insanlar değillerdir. Hugo Munsterberg psikolog ve filozof, Siegfried Kracauer ise mimardır (Yaşartürk, 2013).

Film denilen şey; Christian Metz'in ifadesiyle psikoloji ve bilgi felsefesi gibi alanlarda ortaya pek çok sorunun çıkmasına yol açmış yeni bir gerçeklikken, Alain Badiou da sinemanın çok özel anlamda bir yedinci sanat olduğunu, diğer altı sanatla aynı düzlemde onlara eklenmediğini, onları ima ettiğini, diğer sanatların artı biri olduğunu ima etmektedir (Metz, 2012).

Sinema, resim, tiyatro, müzik, edebiyat, fotoğraf, felsefe, sosyoloji, tarih ve mimarlık ile organik bağları bulunan bir sanat dalıdır.

Sinemanın bildiğimiz anlamda sinema olması hemen olmamıştır. İnsanlar kayıt yapabilen cihazı icat edince hareket eden görüntüleri kaydetmiş ve göstermişlerdir. Bu bir tespit, arşiv niteliğinde olmuştur.

Planlanmış bir şeyi kayda almak tiyatro aracılığı ile olmuştur. Tiyatro antik çağlardan bu yana insanların ilgi gösterdikleri, meşgul oldukları bir sanat dalı olmuştur. İnsanlar tiyatroyu kaydetmek arşivlemek istemişlerdir. Tiyatronun kaydedilmesi sinemanın planlanarak bir mizansenin kaydedilmesi fikrini doğurmuş ve günümüz sinemasının yolunu açmıştır.

2.3. Sinema ve Mimarlık İlişkisi

İnsan, zaman ve mekân; mimarlık ve sinemanın ortak paydalarıdır (Yaşartürk, 2013). Sinema ve mimarlığın ilişkisi çok yönlüdür. Sinemada gördüğümüz her sahne bir anlam ifade eder ve her sahne bir mekânın içinde olmak zorundadır.

Sinema filmlerinde senaryonun yanında filmin anlamına etki eden birçok faktör vardır. Bunlar; saç, makyaj, kostüm, ışık, renk, açı gibi unsurlardır. Mimari filmin anlamına katkıda bulunan en önemli etkidir. Filmin geçtiği dönemi, sosyo ekonomik durumu, kültürü, yaşam tarzını hatta karakterin psikolojik durumu gibi birçok girdiyi filmin dekorundan geçtiği çevreden anlamak mümkündür.

Filmlerden gösterilen mekânlar, filmin anlamına hizmet ederken, göründükleri sahnenin görsel anlamda dolgunlaşmasını, gerçeğe yaklaşmasını sağlarlar. Öyle ki bazı filmleri mekânların üzerinden yürütülmektedir.

Stevens (1993) bu durumu şu cümleler ifade etmektedir; *“sinemanın modern mimariye olan etkisi inkâr edilemez. Ancak modern mimarlık ta sinemayı artistik yanıyla etkiler. Modern mimarlık yalnızca sinematografik bir set veya dekor olmakla kalmaz, sahnelere damgasını vurur, çerçevesinden çıkar ve mimarlık rol yapar (Stevens, 1993).”*

Sinema mimariyi kimi zaman olduğu gibi gösterir, kimi zaman da anlamına hizmet edecek şekilde manipüle ederek gösterir. Bazen de yapılı çevre yerine tamamen sıfırdan bir set kurularak filmin için özellikle tasarlanmış bir mekân oluşturulur. Bunların hepsindeki amaç filmin anlamını güçlendirmektir.

Günümüzde mekânları ile öne çıkan çokça film bulunmaktadır. Filmin her sahnesi için mekânlar titizlikle seçilmektedir. Hatta High-Rise gibi başrolü bir yapı olan filmler bile bulunmaktadır. Mekânlar yalnızca filmin anlamına katkıda bulunmakta kalmayıp,

filmin pazarlanmasında da rol oynamaktadır. Farklı mimari mekânlarda geçen filmler insanlar tarafından ilgi görmekte, filmin izlenme oranını artırmaktadır.

İnsanoğlu herhangi bir şeyi tasarlariken doğadan, duygularından, yapılı çevreden birçok unsurdan etkilenmek ve ilham almaktadır. Mimarlık içinde tasarım süreci böyledir. Tasarımda kullanılan birçok yöntem vardır.

Mimarlar sinema ortaya çıktıktan sonra bunun, mimarlık adına faydalanabilecekleri bir şey olduğunun farkına çabucak varmışlardır. Sinema yaklaşık iki yüzyıllık kısa geçmişi boyunca mimarlar tarafından her zaman ilgi ile karşılanmış ve işlevsel görülmüştür.

Film kuramcıları, 20. yüzyılda film tekniği ile ilgili akılcı ve bilimsel teoriler geliştirmişlerdir. Bu teoriler, mimarlık disiplini tarafından da zamanla özümsemiş, sinematografik terimler kullanarak, mimarlığı anlama ve yaratma arayışının artışı söz konusu olmuştur (O'herily). Bu gelişmelerle birlikte mimarlar sinematografiden, mimarlık için yararlanmaya başlamışlardır. Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Coop Himmelblau, Jean Nouvel ve Daniel Libeskind gibi pek çok mimarın tasarımlarında, sinema ilham kaynağı olmuştur.

Bu etkileşimin unsurlarından biri de, ortak tekniklerin ve kavramların kullanılmasıdır. Her iki disiplinde; çerçeve, kamera açıları, dizilim, kolaj, montaj, bakış açısı, perspektif, çekim ölçeği, ışık, renk ve zaman gibi teknikleri kullanır. Jean Nouvel, tasarımlarında Wim Wenders' in filmlerinin etkili olduğunu vurgular. Nouvel bunun dışında, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, Brazil gibi filmlerin imgelerini de tasarımlarında kullanmıştır. Lyon'daki opera binası, Tours'daki kongre merkezi, bu filmlerin izlerini taşımaktadırlar (Fillion, 1997).

Sinema, 20. yüzyılın başında, icadından hemen sonra hiçbir sanat dalında yaşanmayan bir coşku ile tüm sanat dallarına, özellikle de mimariye teknik ve yöntemleri ile hızlıca nüfuz etmiş ve imkânlarını cömertçe mekân tasarımcılarının hizmetine sunmuştur. Mekân tasarımcıları, bu teknik ve yöntemleri tasarım girdisi olarak kullanmış ve kadraj, montaj, dizilim, ışık/renk, bakış açısı, hareket vb. parametreleri içselleştirerek daha zengin bir mekânsal deneyimler elde etmişlerdir. Sinema filmlerinin kaçınılmaz olarak mekân kullanma zorunluluğu nedeniyle de, bir yandan da mimari mekân sinemaya ilham kaynağı olarak, sinemayı beslemiştir (Beşışık, 2013).

Tasarıma yeni yöntemler kazandırmasının yanında; Tanyeli (2001), mimarlık ve sinema ilişkisinin üç yönde şekillendiğini dile getirir: Birincisi, sinemanın kendi gerçeklik düzleminde inşa edilmemiş sanal mimarlık alanı tanımlamasıdır. İkincisi, sinemanın mimari mekânları kendi sanal evreninde yeniden üretmesidir, bu üretim yaşamın da katılımıyla gerçekleşmektedir. Üçüncüsü ise sinemanın kendi olay kurgusu içinde bir mimarı ve/veya mimarlık etkinliğini ele almasıdır (Tanyeli, 2001).

Sinema mimarlık için deneysel bir alan olma niteliği taşımaktadır. Gerçekte var olması mümkün ya da mümkün olmayan mekânların sinema perdesinde görünmesi, mimarlığın gerçekte olmadığı bir esnekliği yaşamasını sağlar. Anthony Vidler de sinemayı mimarlık için bir test alanı olarak görmüş ve bunu şu sözlerle vurgulamıştır; “Film mimarlığı, yüzyılın başından beri, yapılı çevrenin ve mimarının keşfi için bir laboratuvar işlevi gördü” (Vidler, 2001).

Sinema mimari mekânlar için bir arşiv niteliğindedir. Yönetmenler farkında olarak veya olmayarak filme çektikleri mekânları kayıt altına almaktadırlar. Bunun yanı sıra gerçekte görmediğimiz mekânları sinema perdesinde hareketli görüntü sayesinde deneyimlemiş oluruz.

2.3.1. Sinema ve mimarlığın ortak elemanları

Bir mimar olarak, yapılan Sinema okumalarında sinema ve mimarlığın üretim aşamasının birbirine bezediği tespit edilmiştir. Film üretim sürecinde ve mimarlık üretim sürecinde kişilerin unvanları değişse de üstlendikleri görevler ve süreç içindeki yerleri örtüşmektedir. Tablo 2.1’ de birbirine karşılık gelen süreçler ve görevler gösterilmiştir (Tablo 2.1)

Tablo 2.1. Sinema ve mimarlık karşılıklı üretim süreçleri

	Sinema	Mimarlık
Tasarım Aşaması	Fikir	
	Sinopsis	Fikir Projesi
	Tretman	Avan Proje
	Senaryo	Kesin Proje
	Senarist	Mimar
	Yönetmen	
	Ekip	Ekip
Yapıma Hazırlık	Çekim Senaryosu	Uygulama Projeleri
	Storyboard	Ayrıntı/ Detay Projesi
	Senaryo Dökümü	İş Programı
	Çekim Planı	
	Bütçelendirme	Maliyet Hesabı
		Metraj
Yapım	Çekim	İmalat
	Post Prodüksiyon	
Satış	Satış- Dağıtım	Satış- Pazarlama

Fikir

Fikir kelime anlamıyla düşünce, düşünme demektir. Bütün sanat dallarında olduğu gibi sinema da mimarlık da bir düşünce ile başlar. Costello (2010), senaryo yazarı olmak isteyenler için, fikrin önemini şu şekilde vurgulamıştır; fikirler sizin can damarınızdır. Onlar olmadan yazdıklarınız sizi ya da bir başkasını çok ilgilendirmez. Onlar günün ya da gecenin maviliğinden fışkırabilir, onları yakalamaya, beslemeye ve geliştirmeye hazırlıklı olmalısınız (Costello, 2010). Mimari proje için de tasarım düşünce ile başlar ve kâğıda geçer. Her iki disiplin için de esinlenme ve çalışma vardır. Daha yapılmış örneklerden, doğadan, insandan, başka bir sanat dalından veya hiç umulmayan bir şeyden esinlenilebilir.

Sinopsis (taslak öykü) ve fikir projesi

Sinopsis senaryoya başlamadan önce ilk taslağın oluştuğu, hikâyenin hangi zamanda geçtiği, karakterlerin kimler olduğu, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinde hangi olayların gerçekleştiği gibi öykünün ana kararlarının verildiği aşamadır.

Çok yalın olmasına karşın, önemli bir kavram olana sinopsis senaryo çalışmasında ilk evredir. Taslak öykü, tema seçilip, konu saptandıktan sonra geliştirerek yazmaya karar verilen film öyküsünün en kısa yoldan 1-2 sayfa içinde özetlenmesidir (Akyürek, 2012).

Fikir projesi, fikir tasarımı avan projeden de önce, mimarın verilen konu üzerinden ilk düşüncelerini ortaya koyduğu tasar, konsept tasarımıdır (Hasol, 2016).

Fikir projesi mimarın çalışma yöntemine ve proje kapsamına göre farklılıklar gösteren, aklındaki ilk kâğıda döktüğü eskiz çalışmalarıdır.

Sinopsis bir filmin, fikir projesi ise bir yapının ilk taslağıdır. Her ikisi de tasarlanan projenin ilk halidir. Projeyi başkalarına anlatmanın, fikri paylaşmanın ilk adımıdır.

Tretman ve avan proje

Tretman senaryonun, satışı ve tanıtımı için üretilmiş, düz yazı ile geniş bir şekilde yazılmış halidir. Tretman, hikâyedeki kilit olayların özetlendiği gövde bölümünün yazılmasıdır. Tretman yazmaktaki amaç düşünceleri netleştirmektir; kâğıda aktararak fikirlerin hangilerinin etkili olduğu, hangilerinin olmadığı görülür. Tretman aynı zamanda olası yapımcıların projeye ilgi duymasını sağlamak amacıyla sıklıkla bir satış aracı olarak yazılır (Barnwell, 2011).

Avan/ ön proje gerçekleştirilmesi planlanan bir yapı konusundaki ilk düşüncelerin plan, kesit ve görünüşlerle belirtildiği öneri projesi, ön tasardır (Hasol, 2016). Avan proje, bir öncü projedir. Mimari tasarımın zihin uçuşmasından bir sonraki evresidir. Konsept ve yaklaşım anlatır, avan proje üstünde görüşülüp kesinleştirilen tasarım, uygulama projesi aşamasına taşınır.

Tretman, senaryodan önce hikayenin tamamlandığı, avan proje ise, uygulama projesine yani kesin projeye geçmeden önceki tamamlanmış taslaktır.

Senaryo ve kesin proje

Senaryo yazmak kâğıt üzerinde film yapmaktır, edebiyatla uzaktan yakından ilişkisi yoktur. Teknik bir iştir. Yapımcılar, yönetmenler, kameramanlar, oyuncular yani

filmle uğraşan insanlar için, onların anlayacağı dilde yazılır (Başer, 2019). Senaryo, tıpkı mimari proje gibi, yapıma yol göstermek için bir araçtır. Film yapımının yol göstericisi, kılavuzudur.

Senaryo edebi değil, teknik bir metindir. Bu konuda çalışan insanların kolayca anlayabileceği birtakım kuralları vardır. Mimari proje ile bir diğer benzerliği ise; sanılanın aksine yapım değil senaryo ve mimari proje en uzun sürede hazırlanır. Üzerinde defalarca düşünülüp, defalarca baştan ele alınır senaryo ve proje. En mükemmele yaklaştığı noktada hazırlıklara başlanır ve yapım aşamasına geçilir. Bu süreç mimari proje ve yapı yapımında, senaryo ve film yapımında çok benzer şekilde yürütülmektedir.

Avan proje üzerinde iş sahibiyle birlikte yürütülen inceleme ve alınan kararlara göre düzenlenen projedir. Kesin projeye dayanılarak, yapı uygulama projesi, statik proje, tesisat projeleri hazırlanır (Hasol, 2016). Kesin proje uygulama projesinden önceki son aşamadır. Kararlar artık kesinleşmiş ve uygulama hazırlıkları bu aşamada başlamıştır.

Senaryo ve kesin proje çekime ve uygulamaya başlamadan önceki aşamadır. Her ikisi de uygulamanın tarif edildiği kesin tasarımdır. Yapı uygulaması kesin projeye, çekimler ise senaryoya göre yapılır. İkisinin de üzerinde uygulamalar başladıktan sonra dahi değişiklikler olabilir. Her ikisinin de son örneğine gelene kadar onlarca kez üzerinde çalışılmıştır. Projede, senaryo da projenin boyutlarına göre bir kişi tarafından veya bir ekip tarafından hazırlanabilir.

Senarist ve yönetmen

Senarist bir film yapımı için gerekli olan ilk kıvılcımı çakan kişidir. Bir fikir bulur, hikayesini yazar, senaryosunu yazar. Filmin çekilmesi için yapımcı, yönetmen gibi kişileri ikna eder. Çoğu zaman film projelerinde senarist aynı zamanda yönetmendir.

Senaryo yazarının görevi kişileri projeyi gerçekleştirmeye teşvik edecek bir başlangıç noktası sağlamaktır. Yapımcılar kazanç sağlayan ticari bir ürün, yönetmenler merak uyandıran bir drama ve oyuncular söyleyecekleri muhteşem cümleler ve canlandıracakları güçlü karakterler isterler. Daha sonradan sinema ya da televizyonda bitmiş halini izleyeceğimiz ürünün ham maddesini sağlamak senaryo yazarının görevidir (Hunt, 2012).

Senaryo yazmak hem sanatsal hem de teknik bir iştir. Senarist hem etkili bir hikâye oluřturmak hem de bu hikayeyi hayata geçirecek ekibin talimatları anlayacağı bir teknikle senaryoyu yazmak zorundadır.

Yönetmen bir filmin görünümüne ve duygusuna karar veren kişidir; aksiyona göre kameranın nerede duracağına ve oyuncuların kameranın önünde nasıl oynayacaklarına karar verir (Barnwell, 2011).

Yönetmen, filmin kâğıt üzerine yazılmış olan senaryosundaki yazılı metni, görsel bir boyuta geçiren baş sorumludur. Yönetmen, vizyonu ve görüşü sayesinde filmin perdede nasıl görüneceğinden, izleyenlerin duygularında nasıl bir etki yaratacağından tek sorumlu kişidir. İyi bir yönetmen, filmde çalışan görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni hatta ışık şefi ve makyajcı-kuaförden bile fazla o kişilerin alanlarında bilgili olmak zorundadır. Onların çalışmalarını doğru değerlendirmeli, gerektiğinde yönlendirebilmelidir (Gerçeker, 2016).

Yönetmen yapım ekibini yönlendiren, yöneten kişidir. Filmin kararlarını veren hem teknik hem sanatsal kişidir. Filmler yönetmenlerin adıyla anılmaktadır. Yönetmenler sinemada aynı zamanda yapımcı ve senarist de olabilirler. Böyle durumlarda kararların tek kişi tarafından verilmesi ve fikir sahibinin de aynı kişi olması işlerin daha kolay yürümesini sağlayabilmektedir.

Mimar ve ekip

Yapıları ve fiziksel çevreyi tasarlayıp çizen ve uygulamasını yönlendiren sanat ve fen insanı; yapı ve mekân tasarımcısıdır. Mimarın amacı; doğru malzeme ile en uygun teknolojiyi kullanarak, ekonomik, ekolojik, coğrafi ve yerel verileri dikkate alan, gereksinimlere tam yanıt veren, estetik değerlere sahip yapılar üretmektir. Mimar, bir yapının gerçekleştirilmesinde teknik, estetik ve işlevsel planda teknik ekibin iş birliğinin ve eşgüdümünün yöneticisi konumundadır (Hasol, 2016).

Mimar inşa edilecek yapıyı tasarlar ve uygulamacı ekibin anlayacağı bir teknik kullanarak projelendirir. Mimarlık içinde hem sanat hem bilim barındırır. Bektaş (2004) 'a göre mimar, yalnızca tasarımla yetinemez... Bir mimar her konuda fikir sahibi olmalıdır. Farklı kültürleri bilmelidir. Sağlıklı bir yapı tasarlamak için yapı içinde bulunacak elemanları, eylemleri, yaşayacak kişileri tanımalıdır. Yapıda inşa edilecek bütün kalemlerle ilgili, mimarlar, detaylı bilgi sahibi olmalıdırlar (Bektaş, 2004).

Bir film yapımında senarist fikrin yaratıcısı ve uygulamaya hazır hale getirendir. Yönetmen ise bu tasarımı uygulayan ve uygulama esnasında kararları alan, sonuç ürünün neye benzeyeceğine karar veren kişidir. Çoğu projede her ikisi aynı kişi olabilir. Mimar da bir projenin fikir babası, tasarımcısı ve uygulayıcısıdır. Tasarımın hayata geçmesini de yine mimarlar sağlar. Bu anlamda bir film için senarist ve yönetmen ne ise bir yapı için mimar da odur.

Bir fikir senaryoya dönüşmeye başladığı andan itibaren filmin tamamlanışına kadar projenin büyüklüğüne göre farklı sayılarda kişiler çalışır. Film yapımı karmaşık bir iştir. Yapım esnasında ve sonrasında farklı uzmanlıkları olan ekipler filmin yapımını tamamlarlar. Bu ekiplerde; senarist, yönetmen, görüntü yönetmeni ve ekibi, sanat yönetmeni ve ekibi, yapım ekibi, set ekibi, oyuncular, post prodüksiyon ekibi, müzik departmanı gibi filmin büyüklüğüne göre değişen ve zaman zaman binleri aşan insanlar film yapımı için çalışırlar. Ekiplerin birbiri ile koordineli çalışması oldukça önemlidir.

Yapı yapma işinde de projenin büyüklüğüne göre farklı ekipler çalışmaktadır. Mimarların tasarımı tamamlamasıyla, statik, elektrik, mekanik gibi projeler tamamlanır ve yapıma başlanır. Yapım esnasında, mühendisler, mimarlar, teknikerler, ustalar, taşeronlar, iş güvenliği uzmanları, pazarlama ekipleri, satın almacılar gibi kalabalık bir ekip iş başındadır. Tıpkı film yapımında olduğu gibi ekiplerin birlikte bir uyum içinde çalışması; yapının zamanında, doğru ve ekonomik bir şekilde yapılması için son derece önem arz eder.

Çekim Senaryosu ve Uygulama Projeleri

Çekim senaryosu bütün planları listeleyen bir belgedir. Kamera talimatlarının yazdığı özgün senaryodur; filmin nasıl çekilmesinin istendiği belirtilen bir metindir. Kameranın aksiyon ve diyalog boyunca nasıl yerleştirileceğini gösterir. Her set kamera ve oyuncu direksiyonuna dair detayların belirtildiği çekim senaryosuna göre hazırlanır (Barnwell, 2011).

Çekim senaryosu yönetmenin, editörün, kameramanın, sanat yönetmeninin, yapım- yönetmen yardımcısının ve müzik yönetmeninin bilmesi gereken bütün teknik bilgileri içerir (Vale, 2018).

Çekim senaryosu sette nasıl hareket edileceğini, uygulamanın nasıl olacağını, tek tek, plan tarif eden senaryodur. Senaryonun uygulanmasına karar verildikten sonra yönetmen tarafından hazırlanır ve bütün ekip bu çekim senaryosuna göre hareket eder.

Uygulama projeleri kesinleşen mimari projelerin uygulanması için hazırlanır. Yapıma dair bütün argümanların nasıl organize edileceğini belirten uygulama projeleri bütün ekibin anlayabileceği şekilde hazırlanır.

Uygulama projesi inşa edilecek bölümlerin biçimlerini ve bütün boyutlarını açık ve kesin bir şekilde verir (Hasol, 2016). Uygulama projesi; farklı kat planlarını, yeterli sayıda kesit ve görünüşü, çatı ve teras planlarını, temel planını içerir. Bu içerik projenin kapsamına göre genişleyebilir.

Çekim senaryosu ve uygulama projesi tamamen tasarlanan şeyin hayata geçmesi için üretilmiş dokümanlardır. Her ikisi de aynı amaca hizmet eder.

Storyboard ve ayrıntı projesi

Storyboard, yönetmen tarafından senaryodaki tüm planların çekim sırasına göre tek tek çizilmesiyle oluşur. Film tamamlandığında ekranda görünecek olanların kâğıt üzerinde bir taslağıdır. Her resim, karakteri, aksiyonu ve mekanı tasvir eder, çekim ölçeği, kamera, kamera hareketleri, ışık ve planın amacının anlatılmasına yardımcı olacak diğer her türlü bilgiyi içeren yazılı bir açıklama içerir (Barnwell, 2011).

Sahneler için detaylı bir kılavuz niteliğindedir. Çekim ile ilgili bütün detayları içerir. Storyboard hazırlanması yapım esnasında zamandan ve paradan tasarruf edilmesini sağlar.

Yapının tüm detaylarını kapsayan ve uygulama projesiyle eşgüdümlü hazırlanan projedir (Hasol, 2016). Detay projeleri mimari projenin uygulama esnasında nasıl davranılacağı konusunda yol gösterir. Ne kadar çok detay çizilirse uygulama o kadar sağlıklı ve projeye uygun olarak hayata geçer.

Storyboard ve ayrıntı projelerinin yapılması zorunlu değildir. Ancak her ikisinin de hazırlanması hayata geçecek olan filmin, yapının daha sağlıklı, daha hızlı ve daha ekonomik yapılmasını sağlar.

Senaryo Dökümü Çekim Planı İş Programı

Senaryo dökümü; filmde bulunacak, oyuncular, figürasyonu, mekânları, aksesuarları, kostümleri, teknik ekipmanı ve teknik ekibi içeren bir listedir.

Senaryo dökümlerini hazırlamak, işin bütününe hâkim olmanın ilk aşamasıdır. Bunun için senaryonun tüm ayrıntılarını kolay ulaşılabilir bir biçimde görmek ve birçok farklı liste hazırlamak, yani döküm çıkarmak gerekir (Özalp, 2008).

Bir filmde zamandan ve paradan tasarruf etmek için aynı mekânlardaki çekimler üst üste yapılır. Çekim planı bir filmin hangi mekânlarda ne zaman ve hangi oyuncularla çekileceğinin planlandığı tablodur.

Bir film yapımı senaryonun zorluğuna ve uzunluğuna bağlı olarak bir günden birkaç aya kadar uzayabilir. Çekim planı çekimi günlük plana dökerek hangi sahnelerin ne zaman çekileceğini ve filmi tamamlamak için ne kadar süre gerektiğini gösterir (Barnwell, 2011).

İş programı veya iş planı Hasol (2016)'a göre; bir inşaatın bölümlerini ve her bölümün başlama ve bitiş zamanını göstermek üzere işin başlangıcında düzenlenen çizelge (Hasol, 2016).

İş programı bütün hazırlıklar tamamlandıktan sonra inşa sürecinin başlangıcında hazırlanır. Bu sayede hangi ekip ne zaman çalışacak, hangi sırayla çalışacak belirlenmiş olur. Ayrıca düzgün yapılmış bir iş programı ile inşaatın ne zaman biteceği de belirlenmiş olur.

Film yapımı ve yapı yapımı işleri oldukça karmaşık ve kalabalık ekiplerle olmaktadır. Bu ekiplerin uyumlu, zamanında ve ekonomik çalışmasını sağlamak için her iki yapım süreci için planlama yapılmaktadır.

Senaryo dökümü ve çekim planı filmin çekiminin zaman, mekan, bütçe gibi kriterleri göz önüne alarak planlanmasını sağlar. İş planı da bir yapının yapımı için gerekli ekiplerin, malzemenin planlandığı programdır ve iş programı, çekim planı ve senaryo dökümü ile yanı işe hizmet eder.

Bütçelendirme, maliyet hesabı ve metraj

Bütçe bir filmin, senaryo yazımından başlayarak, çekim öncesi, çekim, çekim sonrası, dağıtım, satışa kadar olan bütün harcamalarının planlandığı ve listelendiği başlıktır. Her film için bütçelendirme yapılır ve bu bütçelerin rakamları birbirlerinden çok farklı olabilir. Projenin büyüklüğüne göre bütçe yani filmin maliyeti değişkenlik gösterir. Her bir harcama konusunu ve harcama miktarının ne olduğunu gösteren liste film bütçesidir (Gerçekler, 2016).

Film bütçesi, bir film çekiminin yapılabilmesi için belli bir süre aralığında, gerekli olan bütün gelir ve giderlerin çizelge şeklinde hesaplanmasıdır. Projenin uygulanabilmesi için gerekli olan bütün masraflar göz önünde bulundurularak ayrıntılı bütçe çıkarmak gerekir. Bu şekilde filmin kaç mal olacağı belirlenebilir (Serra, 2021).

Maliyet hesabı bir yapının projelendirilmesi, yapım esnasında kullanılacak malzeme ve işçilik, harçlar, tanıtım ve reklam masraflarının tamamının belirlendiği başlıktır. Maliyet hesabında bir yapının veya yapı grubunun yapılıp, tamamlanabilmesi için gerekli bütçe belirlenir. Projenin kapsamına göre her yapının maliyeti farklıdır.

Metraj yapım aşamasında geçilmeden evvel hangi malzemeden ne kadar kullanılması gerektiğinin tespitinin yapıldığı listedir. Metraj yaparak yapının ne kadar mal olacağı hesaplanabilir.

Metraj, bir inşaatı meydana getiren yapı elemanlarının yapılması için kullanılacak malzeme ve yapılacak işlerin miktarlarının tespit edilmesi amacıyla; her bir yapı elemanının ayrı ayrı ölçülmesi, bu ölçümlerin bir cetvele aktararak tüm yapıdaki iş kalemleri miktarlarının detaylı olarak hesaplanması işlemidir (Kolaymetraj.com, 2021).

Bütçelendirme bir filmin toplam maliyetinin hesap edilmesidir ve maliyet hesabı da bir yapı için aynı şey demektir. Maliyet hesabının yapılabilmesi için de metraj yapılıp malzeme listesi ve miktarı belirlenir.

Çekim, post prodüksiyon ve imalat

Çekim bir filmin bütün hazırlıkları tamamlandıktan sonra, belirlenen mekânlarda belirlenen oyuncular ile senaryonun filme alınmasıdır. Çekim yapılan bütün hazırlıkların sonucunda filmin hayata geçmeye başladığı, yazılı metinlerin ete, kemiğe büründüğü aşamadır. Bu aşamada, set ekibi, yönetmen, oyuncular, kuaför, makyöz, kameraman, ışıkçı, sesçi, yani bir sahnenin hayata geçmesi için kimler gerekiyorsa hepsi birlikte uyumlu bir şekilde çalışırlar.

Post prodüksiyon çekim bittikten sonra yapılacak işlerin tümüdür. Çekimde bütün ekip birlikte çalışır ve ortaya çok sayıda video parça çıkar. Bu parçaların birleştirilmesi, müziklerin eklenmesi, var ise, dublaj yapılması, alt yazılar, efektler, jenerik yazıları, başlık yazıları, yani filmin bitmiş hale gelmesi için ne gerekiyorsa hepsi bu aşamada tamamlanır.

Bir yapının imalatı, bütün projeler tamamlandıktan, gerekli izinler alındıktan sonra başlar. Yapının aplikasyon ile yerinin belirlenmesi ile kazı başlar ve sonrasında yapının imalatı için çalışmalar başlar. Önce strüktürü oluşturan kaba inşaat sonrasında ince inşaat tamamlanır. Bu aşamaların tamamlanması için gerekli ekip ve malzemeler belli bir sıra ile şantiye alanına gelir. Yine gerekli izinlerden sonra oturma başlayabilir ve bina hayata geçer. İmalat ve çekim planların hayata geçtiği aşamadır. Post prodüksiyon ise çekilen video parçalarının izlenebilir bir film haline getirildiği aşamadır. Bu anlamda bir filmin imalat aşaması çekim ve post prodüksiyondur.

Satış dağıtım ve satış pazarlama

Ticari maksatla ortaya konan bir ürün veya hizmet ancak alıcı bulunduğu takdirde varlığını sürdürebilir. Bu durum filmler içinde böyledir. Ana akım sinema filmleri ticari maksatla üretilir ve seyirciden gerekli ilgiyi gördüğü takdirde yapımcısı yeni filmler üretmeye devam edebilir. Bu sebeple filmin pazarlanması, tanıtılması ve dağıtılması oldukça önemlidir. Günümüzde, özellikle pandeminin de etkisi ile, dijital tv platformları bulunmaktadır. Yapılan filmler sinema salonlarına dağıtılmadan bu platformlar aracılığı ile de izleyici ile buluşma şansı elde etmektedir.

Ticari maksatla veya satılmak üzere inşa edilen her yapı, bütün olarak veya parçalar halinde, tanıtılı ve pazarlanır. Yapının tanıtılması ve sahipleri ile buluşturulması, harcanan giderlerin karşılanması ve kar elde edilmesi için şarttır. Hem sinema filmleri hem de yapı imalatı yüksek maliyetli işlerdir. Satışında çıkacak aksaklık, her iki faaliyet içinde, işin sonlanması anlamına gelebilir. Bu sebeple her iki ürün de iyi tasarlanmalı, müşterisi iyi tespit edilmeli ve iyi pazarlanmalıdır.

2.3.2. Mimari tasarımın ve film tasarımının ortak ilkeleri

Görsel sanatların uygulamalarında ve tasarım aşamalarında kullandıkları ortak dilleri vardır. Bu bağ bazı sanat dallarında daha güçlüdür. Mimarlık ve film tasarım işi hem yapım hem de tasarım aşamasında birbiri ile oldukça benzer yönler bulundurmaktadır. Bu benzerlikler tasarım ilkeleri ile de kendini göstermektedir.

Mimarlar sinema icat edildiğinden bu yana sinemanın mimarlık için faydalı olacağını düşünmüşlerdir. Başlarda bir reklam aracı olarak faydalı bulmuşlar daha sonra bir arşiv, bir belge niteliği taşıdığının farkına varmışlardır. Günümüzde mimarlar tasarıma

sinema filmlerinin bir katkısı olacağını düşünmekte ve bu doğrultuda araştırmalar yapmakta, yeni yöntemler denemektedirler. Bu bağlamda sinemanın tasarım elemanlarını kendi mimarlığına dahil etmiş mimarlar bulunmaktadır. Sinema ve mimarlığın ortak kullanabileceği ve kullandığı argümanlar aşağıdaki listede toplanmıştır (Tablo 2.2).

Tablo 2.2. Film ve mimari tasarımda ortak argümanlar

Filmin Argümanları	Mimarinin Argümanları
Perspektif	Perspektif
Işık	Işık
Montaj	Üst Üste Bindirme
Dizilim (Sekans)	Dizilim (Sekans)
Kadraj	Çerçeveleme
Konsept	Konsept
Kompozisyon	Kompozisyon
Renk	Renk

Işık

Işık, film mekânları kurgulanırken görüntü yönetmeni tarafından tasarlanır ve mekânsal imge yaratımında yer seçimi kadar önem taşır. Işık tüm varoluşun temeli, nedeni ve başlangıcıdır. Işık, her saniye, değişerek ve dokunarak, varoluşa ve nesneler arasındaki ilişkilere yeni bir biçim verir ve anlam katar. Mimarlık, ışık sayesinde cisimleşir çünkü varlığının özü ışıktır. Nijat Özön(1956)’e göre, ışığın dramatik açıdan iki çeşit etkimesi vardır. Bunlardan birincisi, nesnel etkimedir ve ışığın eşyanın görünüşünü değiştirmesiyle ilgilidir. Diğerisi ise öznel etkimedir. Bu etkiye ise ışığın hallerinin, ruhsal durumlar üzerindeki etkisini betimler. Yoğun ışıpta önemsenmeyen sıradan objelerin, loş ortamda korku yaratması, güneşli bir havanın neşe ve enerjik duyguları harekete geçirirken, yağmurlu karanlık bir havanın insanın kederli hissetmesine neden olması gibi (Özön, 1956).

Korku filmlerinde; karakterlerin, elinde bir mum ya da gaz lambası ile duyduğu bir gürültünün kaynağını araştırmak amacıyla; karanlık, ıssız, loş, yağmurlu, gök

gürültülü, sisli ortamlarda gezmesi, klişeleşmiş olmakla birlikte korku sinemasının halen vazgeçilmez ve etkileyici öğelerdendir (Beşışık, 2013) (Şekil 2.1).



Şekil 2.1. Citizen Kane Filminden Bir Kare

Işık kavramı insan algısı üzerinde etkili bir faktördür. Mimarlık için de ışığın etkili kullanılması tasarımın önemli bir parçasıdır. Tadao Ando mimarlığın ancak ışıkla buluştuğunda varolabileceği düşüncesinden yola çıkarak yapılarında ışığı dramatik bir şekilde kullanmıştır.



Şekil 2.2. Clockwork Orange Filminden Bir Kare (Şen, 2017)

Tadao Ando' nun Church of the Light yapısı, mimaride ışık kullanımının en etkin kullanıldığı örneklerdendir. Doğal ışık huzmeleri yapının dar kenarındaki kör ve brüt beton duvarda bulunan haç biçimli yırtıktan süzülerek mekana dolar (Şekil 2.3)



Şekil 2.3. Tadao Ando'nun Church of the Light yapısı (Özorhon, 2002)

Montaj ve üst üste bindirme

Montaj sözcüğü, kelime kökeni olarak, Latince mons (dağ) kavramından evirilerek, Fransızca monter (kaldırmak, dikmek, kurmak, bir şeyi bir şeyin üstüne koymak) kelimesine age eki getirilerek oluşturulmuştur ve kurmaca anlamına gelir (Beşışık, 2013). Montaj Eisenstein'in yaklaşımıyla; önceden tasarlanmış bir kurgulamaya göre elde edilmiş çekimlerin yan yana getirilerek, sıralanması, uyumlu bir biçimde filmin bütününün kurulması, böylelikle filme belli bir anlatı sağlamak, belli bir ritim vermek, çekimler arasında uyum. Ve etki sağlamak işlemidir (Eisenstein, 1984)

Eisenstein (1984)'e göre, sinemanın özü görüntülerde değil, görüntüler arasındaki ilişkide yatar. Bu ilişki, çok farklı biçimlerde kurulabilir ve yönetmen bu sonsuz farklı

mekân deneyimi olasılığını dilediğinde kombine eder; dilediği yapay mekân deneyimini elde etmek için mekânsal imgeler ile oynar, değiştirir, parçalar, böler yeniden birleştirir. Sinemadaki mekân imgesi, sinematik tekniklerin gücü sayesinde gerçek gözün algıladığından farklıdır; böylelikle gerçek gözün algılayamayacağı mekânsal imgeler de sinema sayesinde deneyimlenmiş olur.

Eisenstein, 1938 yılında yazdığı ‘Montage and Architecture’ adlı makalesinde montaj kavramının iki yolu olduğunu söyler. Bunlardan birincisi sinemasal yoldur, bu yolda seyirci, bir grup eşya arasında aklından hayali bir yolu takip eder. Bunu yaparken seyirci sabittir ve görüntü onun önünden geçer. İkinci yol ise mimari yoldur. Seyirci dikkatlice düzenlenmiş, kendi hisleriyle incelediği görüntülerin arasında hareket eder. (Şekil 2.4).



Şekil 2.4. Star Wars Filminden Bir Kare

Montajın mimarlıkta kullanımının ise en etkin örneklerinden biri ise Tschumi’nin Parc de la Vilette’idir. Bernard Tschumi, sinematografik montajı kullanarak tasarım yapan mimarlardandır. Tschumi, 1984-1987 yılları arasında inşa edilen Parc de la Vilette’i tasarlarlarken, sinematografinin montaj ve katmanları üst üste bindirme, yan yana koyma, dizilim, kesme, hareket, olay, program gibi teknikleri etkin biçimde kullanmıştır. Parkta kullanılan üç sistem; yüzeyler sistemi, çizgiler sistemi ve noktalar sistemidir ve bu üç sistem üst üste örtüşerek, bu üçünden de bağımsız dördüncü bir kavramlar topluluğu oluşturur (Beşışık, 2013) (Şekil 2.5).



Şekil 2.5. Parc de la Vilette (Anonymous, 1998)

Üst üste örtüşme için mimarlık alanından verilebilecek bir diğer örnek Coop Himmelblau' ya ait olan UFA Sinema Merkezi projesidir. Bu tasarımda Himmelblau grubu sinematografik dille bir alışveriş kurar ve bu alışverişin sonucu olarak, hareket halinde olan izleyici ve hareket halinde olan imgelerin üst üste örtüşmesinden oluşan iç mekân oluşur (Widman, 1994).

UFA Sinema Merkezi'nin tasarımında üst üste örtüşmelerin iki katmanından birisini iç mekânı saran rampalara eşlik eden yüzeylere yollanan sinematografik ışınlar (hareketli imgeler) oluşturur. Diğer katman ise izleyicinin kendi hareketidir. İki katman hem hareketin hızı hem de ölçeksel farklılıkları ile birbirinden ayrıdır. Ancak kişi bu iki katmanla eşzamanlı olarak ilişkilendirir, bu şekilde imgeleri üst üste algılar (Örs,2001) (Şekil 2.6).



Şekil 2.6. UFA Sinema Merkezi (Anonymous, 2017)

Pelissier ve Tschumi (1999) mimarlığın artık izole bir disiplin olmadığını belirtmekte; sinemada bulunan montaj biçimlerinden çok etkilendiğini söylemektedir. Örneğin, Tschumi, 1976- 1981 yılları arasında yapmış olduğu Manhattan Transcripts adlı çalışmasında; mekânlar ve onların kullanımı, objeler ve olaylar, varoluş ve anlamın kazara olmadığı üzerine bir dizi teorik çizim üretmiştir.

Tschumi Manhattan Transcripts’de filmlerden parça parça alıntılar yaptığını ve genellikle mimarlar tarafından kullanılan kompozisyon ilkeleri yerine montaj ilkelerini koyarak mimari ilişkiler bulmaya çalıştığını belirtmiştir. Bu senaryolardan ilki Hitchcock’un Psycho’sudur. Bir film tekniği, mimari bir teknikle yer değiştirmiştir. Bu örnekte Manhattan bloklarının geometrik dikdörtgen dokusu tamamen başka bir şeye dönüşmeden önce, Central Park’ın organik konturlarıyla iç içe girmiştir. Bu senaryoda sinema sistemi ve mimarlık sistemi arasında bir neden sonuç ilişkisi vardır (Pelissier ve Tschumi, 1999) (Şekil 2.7, 2.8).



Şekil 2.7. Alfred Hitchcock'un Psycho filminden (Pelissier, 1999)



Şekil 2.8. Manhattan Transcripts (Anonymous, 1998)

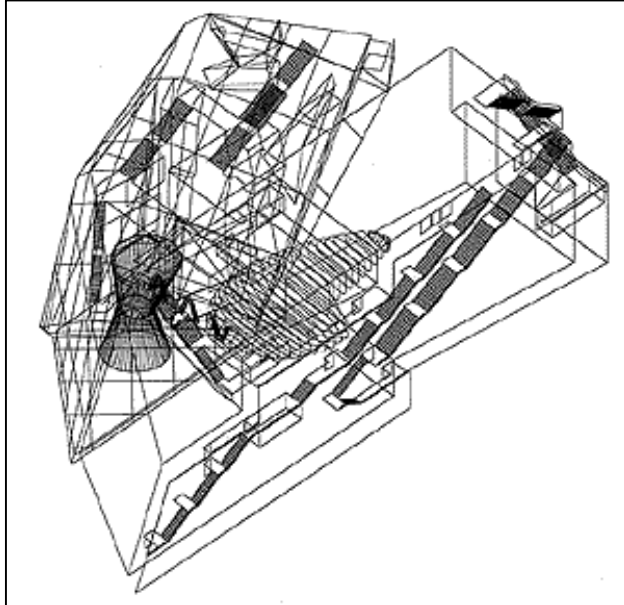
Dizilim (Sekans)

Sinemada, mekânın dördüncü boyutu; tıpkı gerçek bir mimari deneyim yaşarken olduğu gibi zaman içinde gerçekleşen hareketin oluşumuyla belirir. Dizilim sözcüğü, etimolojik köken olarak; izlemek, takip etmek, peşinden gelmek anlamına gelen Latince ‘sequi’ sözcüğünden, Fransızca ‘séquence’ sözcüğüne dönüşmüştür ve süre içinde peş peşe giden şeyler” anlamına gelir. Farklı ölçek, zaman ve devinimlerde elde edilen çekimler dizilim içinde bir araya getirilerek, farklı zaman ve mekânlar, görsel yanılsama oluşturacak şekilde dizilim içinde bir bütünlük oluşturacak şekilde sıralanabilir.

Hem mimarlık hem sinema zaman ve hareketi –dolayısıyla dizilimi- olguları art arda imgelerle temsil etmede kullanır. Birbirlerinden ayrıldıkları nokta ise, mimarlıkta zaman içinde öznenin hareketli olarak mekânı deneyimlemesi, sinemada ise öznenin pasif bir izleyici rolünde olması, deneyimin sanal gözün -kameranın- devinimiyle elde edilmesidir. Eisenstein (1938), ‘Montaj ve Mimarlık’ makalesinde, mekânsal gözün iki yönünü karşılaştırmıştır. Bunlardan ilki, sinematik olan hareketsiz bir gözlemcinin

önünden geçen çeşitli durumlarda, gözlemci hayali bir çizgiyi hem zihninde hem de görerek takip eder. Sinematik olan göz pasif ve edilgendir, durumlar ise etken ve aktiftir. İkicisi, mimari olanda ise, gözlemcinin görsel duyusuyla gözlemlediği, dikkatlice düzenlenmiş olgular dizisine doğru hareket etmesidir. Burada ise gözlemci aktif olarak hareket ederek mekânı doğrudan deneyimlemektedir. Gerçekten hayali olana harekete bu geçişte, mimarlık filmin öncülü olmuştur. Resmin bir objeyi çok boyutlu olarak tam anlamıyla temsil edebilme sorununun çözümünde yetersiz kaldığı yerde yalnızca film kamerasının temsili tam anlamıyla düzleme aktarma sorununu çözebilmiş olması, bu kabiliyetin şüphesiz ki atası mimarlıktır (Eisenstein, 1938).

UFA Sinema Merkezi, sinematografik anlamda hareketi barındıran bir mimariye sahiptir. Himmelblau' ya göre rampaların taşımakta olduğu hareket bir mimari dizilim oluşturur. Rampaların oluşturduğu iç, kişiye; sinematografik anlamda farklı ölçekler taşıyan çekimlere denk düşen; sürekli değişen perspektifler, yakın uzak, alçak-yüksek, dar- geniş zıtlıklarını sunar. Kişi, hareket (dizilim) içinde, çekimlerin bir araya gelmesinde olduğu gibi birçok farklı durumu art arda veya üst üste algılar. Boşluğu ören rampaların bir kısmı programatik öğelerle buluşurken bir kısmı boşlukta dolanır ve bu hareket kişiyi hem izleyen hem de izlenen kılan paradoksal bir duruma yol açar (Şekil 2.9).



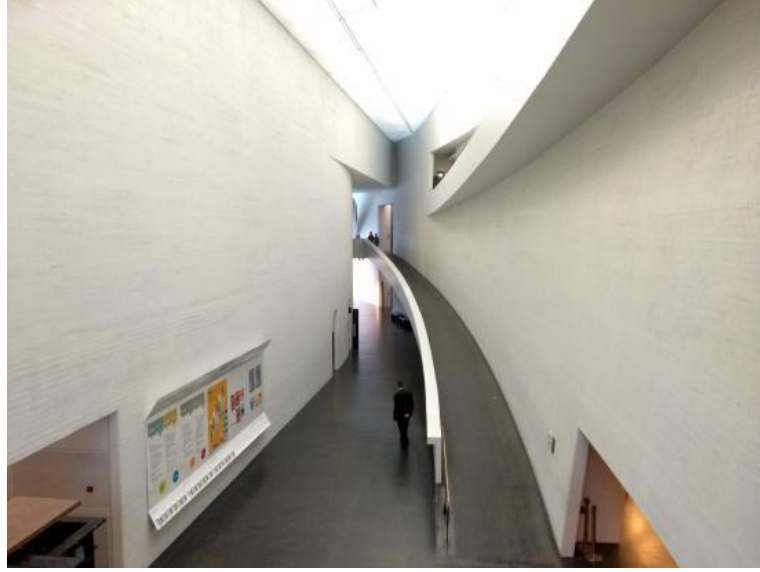
Şekil 2.9. UFA Sinema Merkezi (Himmelblau, 2020)

Le Corbusier' in Villa Savoye' nun mimarlığı da görülen bir noktaya bağlı bir yapı değil, hareketle ve farklı bakış açılarıyla bir dizilim içerisinde algılanan bir mimarlıktır. Mekânın hareketli ve akışkan yapısı nedeniyle iç ve dış ayrımı kalmamıştır. Bu dizilimsel devinim, terastan rampaya, rampadan çatıya akarak dolaşan beden tarafından deneyimlenir. Ayrıca; binanın her tarafını saran yatay pencereler, hareket halinde bir imgeler dizisi oluşturarak, film karelerinin yan yana dizilimini çağrıştıran bir illüzyon oluşturur (Şekil 2.10).



Şekil 2.10. Villa Savoye (Kroll, 2010)

Steven Holl'un Kiasma, Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi' nde kesintiye uğramayan akışkan mekanlar tasarlamıştır. Böylelikle, ardışık olarak sürekli değişen bakış açılarıyla yaşantı hacimleri oluşturmayı başararak zaman içinde akışan dizilimsel bir mekansal deneyim yaratmıştır. Yapıtların sergileneceği alanlar, değişik biçim ve boyutlarda hacimlerin bir araya gelmesiyle oluşur. Bu hacimlerin arasındaki sirkülasyon ise, rampalarla, yaratılan boşluklarla, merdivenlerle, kavisli duvarlarla akışkan biçimde sağlanırken renk ve ışıkla bu ambiyans desteklenir. Bu sirkülasyon deneyimi boyunca sürekli farklı bakışlar, deneyimler ve mekansal yönelişler yaşayan beden, yapay ve doğal ışığın renkli yüzeyler üzerinde yarattığı efektte maruz kalır ve bu efektler kişide duyuların canlanmasına neden olur. Böylelikle, kişilerin farklı hacimlerde hissedecekleri duygusal değişimler, daralan, genişleyen bakış açıları, artan, azalan ışık, kontrast yaratan renkler, malzeme dokuları ile birleşen sanat yapıtları aracılığıyla açığa çıkar (Beşışık, 2013) (Şekil 2.11).



Şekil 2.11. Helsinki Çağdaş Sanatlar Müzesi (Yanar, 2005)

Modernizmin öncülerinden olan Le Corbusier; sinematografiden, hareketi, devinimi ve kadraj kullanımını mimarlığa uyarlayarak yararlanmıştır. Modern mimarlık zaman ve mekân birlikteliğine bağlı olarak deneyimlenirken yapı içinde gezinen kişi, mimarlığı bir eylem olarak algılar. Villa Savoye’ da görülen bir noktaya bağlı bir yapı değil, hareketle ve farklı bakış açılarıyla algılanan bir mimarlıktır. İmgenin farklı algılama ve deneyim alanları yaratmak için bir eşik olma potansiyeli sonucunda yapı kendini gezinen kişinin bakışına teslim eder. İç ve dış ayrımı kalmadığı mekânda, yatay pencerelerden terasa, terastan rampaya, rampadan çatıya akarak dolaşan bakış süreklilik kazanır. Binanın her tarafını saran yatay pencereler, yapıyı film kamerasının mekânda serbest dolaşmasına benzer bir hareketle algılamamızı sağlar (Kale, 2004) (Şekil 2.12, 2.13, 2.14, 2.15).



Şekil 2.12. Villa Savoye İç Mekan (Kroll, 2010)



Şekil 2.13. Villa Savoye Rampa (Kroll, 2010)



Şekil 2.14.Villa Savoye Rampa (Kroll, 2010)



Şekil 2.15.Villa Savoye Teras (Kroll, 2010)

Villa Savoye’da bulunan rampalar sistemi art arda dizilmiş görüntüleri algılamamızı sağlar. Kapalı hacimlerden teraslara uzanan rampanın tasarımı sinemanın dizilim ögesinin çalışma prensibi ile benzerlikler göstermektedir.

Kadraj

Kadraj, Latince ‘quad’ (dört) sözcüğünün ‘quadrare’ (kare yapmak, dörtlemek) biçiminde evrilerek, Fransızca ‘cadrer’ (çerçevelemek) sözcüğüne ‘age’ eki gelerek oluşturulmuştur ve çerçevelemek anlamına gelir. Kadraj kavramı hem sinemada hem de mimarlıkta, mekânsal olguların sınırlarını çizer. Kadraj, içeride ve dışarıda kalanın arasında duran, onları bir sınır olarak ayıran bir kavramdır. Kaçmaz (1996)’ a göre; bir

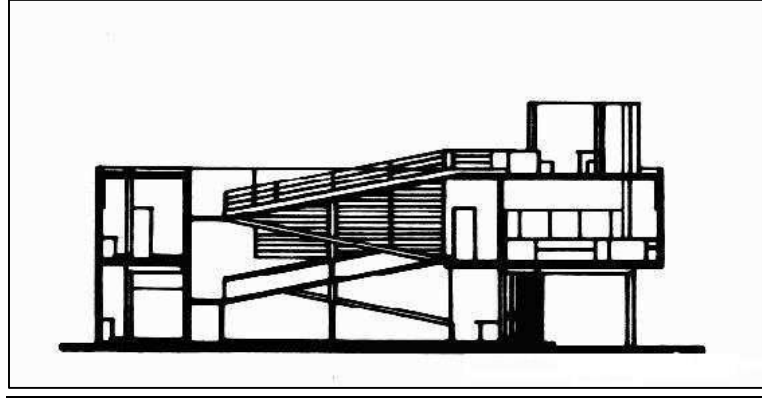
yandan kadraj içi ve dışı tanımlarken; diğer yandan kadrajın sınırının her iki yüzü kadrajı oluşturur. Kadraj; objeleri çevreler, sınırlar ya da sadeleştirir ve sınırlarını tanımlar. Kadrajlamak, soyutlamanın, seçmenin, indirgemenin ya da bağlam (sız)laştırmanın bir yoludur (Kaçmaz, 1996). Fotoğrafta da kadraj, fotoğraf kurgusunun sınırlanarak, yalnızca bilinçli bir şekilde sınırlanan kısmının kâğıda aktarılması amacıyla, yani tasarım kaygısıyla kullanılır. Aynı kaygı, devinimli görüntülerden oluşan sinema ve televizyon için de geçerlidir. Sinemada ve televizyondan da görüntüler benzer bir amaçla kadrajlanır (Şenyapılı, 2002).

Bernard Tschumi, mimarlığın da film- montaj cihazının yaptığı gibi incelenebileceği benzetmesini yaparken kadrajın süreksiz yapısına dikkati çekmektedir. (Tschumi, 1994) Kadraj, tekil olarak bakıldığında süreksiz bir öge olmakla beraber; diğer kadrajlarla ilişkiye girdiğinde, onlarla karıştırılarak, üst üste bindirilerek, eritilerek ya da kesilerek çok farklı potansiyel üretim olasılıklarını içinde barındırır (Örs, 2001).

Film kadrajı, herhangi bir mekânsal imgeyi her zaman birincil anlamıyla “içermek” durumunda olmadan mekânsal deneyimi kapsar. Pallasmaa (2007)’nin da vurguladığı üzere, neredeyse bütün filmler mimari imgeler taşır. Bu iddia, binaların filmlerde görünüp görünmediğinden bağımsız olarak doğrudur, çünkü imgenin kadrajı kendi başına ya da ölçeğin belirtilmesi ya da ışıklandırma gibi öğeler belirgin biçimde mekânın kuruluşunu belirler. Kadraj, başlı başına bir mekân teşkil eder, sınırlar ve tanımlar. Bu soyut ve gözlemlenemeyen; yalnızca hissedilen mekân, karşılığını seyircinin zihninde oluşan imgelerde bulur.

Modernizmin öncülerinden olan Le Corbusier; sinematografiden, hareketi, devinimi ve kadraj kullanımını mimarlığa uyarlayarak yararlanmıştır. Le Corbusier’ in yapıları sinemasal mekânlardır çünkü onun mimarlığı; bakışın mekân içinde hareketi ile yakalanan imgelerin birleşiminin bir sonucu olduğu izlenimi uyandırır. Modern mimarlık zaman ve mekân birlikteliğine bağlı olarak deneyimlenirken yapı içinde gezinen kişi, mimarlığı bir eylem olarak algılar. Villa Savoye’ da görülen bir noktaya bağlı bir yapı değil, hareketle ve farklı bakış açılarıyla algılanan bir mimarlıktır. İmgenin farklı algılama ve deneyim alanları yaratmak için bir eşik olma potansiyeli sonucunda yapı kendini gezinen kişinin bakışına teslim eder. İç ve dış ayrımı kalmadığı mekânda, yatay pencerelerden terasa, terastan rampaya, rampadan çatıya akarak dolaşan bakış süreklilik

kazanır. Binanın her tarafını saran yatay pencereler, yapıyı film kamerasının mekânda serbest dolaşmasına benzer bir hareketle algılamamızı sağlar (Kale, 2004) (Şekil 2.16).



Şekil 2.16. Villa Savoye (Kroll, 2010)

Le Corbusier, Villa Meyer (Paris, 1925) konutunu tasarlarken, hareket halindeki ziyaretçi tarafından evin nasıl algılanacağı sorunsalını bir tasarım girdisi haline getirerek, bu görsel algıyı çerçevelemiş, binanın cephelerini değil, kullanıcının konutun iç mekanını nasıl algılayacağını vurgulamak adına yapıyı; art arda sıralanmış sinematik enstantanelerle temsil etmeyi seçmiştir (Beşışık, 2013).

Le Corbusier, kadrajlamayı pencere tasarımında da kullanmıştır. İnce (2007)'nin de değindiği gibi, Le Corbusier, Beistegui Evi' ni (1929–1931-Paris) yalnızca görmek ve izlemek için tasarlamış, görmenin kendiliğinden bir eylem olmadığını vurgulamak için her şeyi bir çerçeve içine almaya çalışmıştır (İnce, 2007). Pencereleri tam olarak içeriden dışarının nasıl görünmesini istiyorsa o şekilde konumlandırarak manzarayı çerçevelemiş, böylelikle tıpkı sinemadaki kadrajlamanın fonksiyonuna paralel olarak kişinin belirli bir çerçeve içindeki mekân algısını tasarlamıştır (Beşışık, 2013).

Kurgu

Kurgu sinemada art arda getirilen farklı karelerin anlamlı bir bütün oluşturması olarak tanımlanmaktadır.

Koolhaas Bordeaux evini tasarlarken engelli müşterisi için 3 katıda gezebilen bir platform asansör oluşturmuştur (Şekil 2.17).



Şekil 2.17. Bordeaux Evi Hareketli Platform (Kayım, 2008)

Bu platform yatak katına geldiğinden o bölümün bir parçası, günlük yaşam yatına geldiğinde yaşam katının bir parçası olmaktadır. Aynı zamanda bir çalışma odası olarak tasarlanan platform her katta farklı bir ortamı parçası olup anlamlı bir bütün oluşturmaktadır. Rem Koolhaas bu platformu tasarlarken sinemanın kurgu tekniğinden ilham almıştır. Farklı parçaları birleştirerek bir bütün oluşturmaktadır (Şekil 2.18).



Şekil 2.18. Bordeaux Evi Dış Görünüş (Kayım, 2008)

Platformun etrafında duvarlar bulunmamaktadır. Dolayısıyla bulunduğu kat ile arasında herhangi bir bölücü yoktur. Bu da ortamın bir parçası olarak görünmesini güçlendirmektedir (Şekil 2.19, 2.20).



Şekil 2.19. Bordeaux Evi Hareketli Platform (Kayım, 2008)



Şekil 2.20. Bordeaux Evi Hareketli Platform (Kayım, 2008)

2.4. Sinema ve Mimarlık Eğitimi

Mimarlık işi karakter olarak soyut kavramlarla iç içe olan karmaşık ve çelişkili bir yapıya sahiptir. Mimarlık; bina, malzeme, strüktür gibi somut öğeleri; zaman, boşluk, ortam, karakter gibi soyut öğeleri; statik, mekanik, topografya gibi ölçülebilir olan

faktörleri; insan, doğa, kullanım, ‘olay’ gibi tam olarak tahmin edilemez olan faktörleri bir arada bünyesinde taşır (Yürekli, 2004). Mimari tasarım eğitimi de mimarlık işi gibi, soyut ve açık uçludur.

Özellikler stüdyo, temel tasarım dersleri gibi tasarımın en ön planda olduğu dersler öğrenciler açısından anlaşılması zor olmaktadır. Belli kuralların dışında matematiksel bir doğrunun olmayışı, öğrencileri, alışık oldukları, kesin doğruların olduğu eğitim sisteminden sonra belirsizliğe itmektedir. Bu belirsizliğin içinde tutunacak bir dal yaratmak için yürütücüler farklı yöntemler denemektedirler.

Öğrencilere çeşitli oyunlar oynatmak, bilgisayar oyunlarından destek almak, sanal gerçeklik teknolojilerini kullanmak gibi daha sayılamayacak birçok yöntem stüdyo ve temel tasarım dersleri için deneyimlenmekte ve olumlu sonuçlar elde edilmektedir.

Sinemanın mimarlık derslerinde kullanılması da bu yürütücülerin deneyimlediği yöntemlerdendir.

Dünyadaki birçok mimarlık okulunun ilgi alanı, son günlerde sinemaya kaymıştır. Filmler, daha incelikli ve daha duyarlı bir mimarlık keşfetme amacıyla izlenmektedir (Pallasmaa, 2008).

Sinemanın mimarlık eğitime sağladığı ve sağlayabileceği katkılar vardır. Stüdyo eğitiminde, temel tasarım eğitiminde hatta lisansüstü mimarlık eğitimlerinde sinema filmleri kullanılmaktadır.

Filmlerde görülen mekânlar, öğrenciler için bir deneyim oluştururken, farklı kültürleri öğrenme şansı sunmaktadır. Filmler öğrencilerini, hayal güçlerini daha iyi kullanmalarını teşvik etmektedir. Işık kullanımı, renk kullanımı, sahne atmosferinin izleyici üzerinde oluşturduğu etki, açılar, çerçeveleme tüm bu öğeler mimarlık öğrencisi için referans olmaktadır.

Tasarıma sağladığı katkı dışında sinema filmleri öğrencilerin entelektüel anlamda kendilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.

Üniversiteler öğrencilerine bir meslek öğretmeyi hedefler. Bu eğitimin yanında düşünen insan olmayı, entelektüel insan olmayı aşılama üniversitelerin en önemli misyonudur.

Günümüzde üniversiteler, öğrencilerinin entelektüel gelişimlerini, verdikleri meslek eğitimi kadar önemsemektedirler. Üniversite eğitimi artık sadece somut olan

bilgiyle uğraşmamakta; daha çok tanımlanması zor olana, belirsiz olana odaklanmaktadır (Yürekli, 2004). Sinema bu yönüyle de mimarlık eğitime katkı sağlamaktadır.

2.5. Mimarlık Eğitimi ve Temel Tasarım Dersi

2.5.1. Mimarlık eğitimi

Mimarlık eğitimi 17. Yüzyıla gelinceye kadar bütün dünyada usta- çırak ilişkisine bağlı olarak verilmiştir. 17. Yüzyılda ilk defa Fransa’da Academie Royale d’Architecture kurulmuş ve belirli bir eğitim formatında mimarlık eğitimi verilmeye başlanmıştır. Academie Royale d’Architecture gelişmelere bağlı olarak daha sonra Ecole des Beaux-Arts ismiyle anılmıştır. Yaklaşık 200 yıl boyunca Fransız ekolü Beaux-Arts mimarlık eğitiminde etkisini göstermiştir. İlk kez karşı ekol olarak 20. Yüzyılın başlarında Almanya’da Bauhaus kurulmuştur. Her iki okulda kurumsal mimarlık eğitimi için temel olmuştur.

Oldukça köklü bir geçmişe sahip ve dolayısıyla bir klasik mimari üsluba sahip Osmanlı, mimarlık eğitimini usta- çırak eğitimi ile yürütmekteydi. Avrupa’da meydana gelen kültürel ve siyasi gelişmelerden nasibini alan Osmanlı Devleti de kurduğu meslek okullarında mimarlık eğitime yer vermiştir.

Türkiye’de Batı’daki kurumsal anlamıyla mimarlık eğitimi ilk kez École des Beaux-Arts modeline göre 1882’de Osman Hamdi Bey tarafından kurulan Sanayi-i Nefise Mektebi’nin 1883 yılında öğretime başlaması ile gündeme gelir. Bu kurum Cumhuriyet döneminde, 1928 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi ve 1982’de Mimar Sinan Üniversitesi ismini alarak etkinliğini sürdürmeye devam etmektedir (Türkün Dostoğlu, 2003). 1773 yılında Mühendishane-i Bahri-i Hümayûn kurulmuş, 1944 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi adını alarak Bauhaus ekolünde bir mimarlık eğitimini bünyesine katmıştır. Böylece Türkiye’de iki farklı ekolün eğitimini veren, iki mimarlık okulu 1950lere kadar Türkiye’deki mimarlık eğitimi modelinin temellerini atmıştır. 1937’de kurulan Yıldız Teknik okulunda, 1944’te bir mimarlık bölümü açılmış ve 1992 ismi Yıldız Teknik Üniversitesi olmuştur. Daha sonra ilk defa İstanbul dışında Ankara’da ODTÜ mimarlık ile başlangıç yaparak, Amerikan ekolü ile 1956 yılında kurulmuştur.

Bir bilim ve sanat olan mimarlık, ülkemizde dört yıllık lisans eğitimi ile verilmeye çalışılan, bireylere bu mesleğin yetki ve sorumluluklarını üstlenebilecek ‘mimar’

unvanını kazandıran bir eğitimidir (Akyüz, 1996). Mimarlık eğitimi, diğer disiplinlerin eğitim şekline göre büyük farklılıklar taşıyan özel bir alandır (Ayıran, 1995).

Mimarlık okullarında teknik bilgilerin verildiği yapı dersleri, geçmişteki yapıların, akımların, ekollerin anlatıldığı mimarlık tarihi dersleri, tarihi yapıların onarılmasına ilişkin derslerin ve projelerin yapıldığı restorasyon dersleri ve tasarım eğitiminin verildiği stüdyo ve temel tasar dersleri bulunmaktadır. Ana hatlarıyla bu eğitimleri veren mimarlık okullarının omurgasını stüdyo dersleri oluşturur. Stüdyo dersleri öğrencinin bir program dâhilinde bir yapı veya yapı grubunu baştan sona tasarladığı derslerdir. Stüdyo dersleri birbirine ön şartlıdır. Ülkemizde bazı üniversitelerde 7, bazı üniversitelerde 8 olmak üzere, 4 yıl boyunca her dönem stüdyo dersi verilmektedir. Temel tasarım dersi ise adından anlaşılacağı üzere tasarımın temellerini oluşturan ilkeleri ve öğeleri uygulamalı bir şekilde öğretmeyi hedefler. Öğrencinin stüdyo derslerine bir adım atmasını sağlar.

2.5.2. Mimarlık eğitiminde temel tasar dersi

Temel tasarım dersi bütün görsel sanatlar eğitiminde olduğu gibi mimarlık için de önem arz eden bir derstir. Öğrenci ilk defa tasarım yapmayı, tasarım ilkelerini ve tasarım öğelerini burada öğrenir. Malzemelerin nasıl kullanılacağı, bir araya nasıl getirileceği temel tasarım dersinin amaçlarındandır.

Temel tasarım dersi öğrencilerden hayatında ilk kez bilinçli ve kurallı bir tasarım yapmayı istemektedir. Tasarım yapmaya, soyut düşünmeye alışmak vakit almaktadır. Öğrenciler ne kadar kısa sürede kendini derse ait hissederse öğrenme o kadar hızlı başlar.

Sinema filmleri zaten aşına oldukları ve sevdikleri bir şey olduğundan öğrenciler için alışma süresini kısaltacağı öngörülmektedir.

2.5.3. Temel tasarımın ortaya çıkışı ve Bauhaus

20. yüzyılın ilk otuz yılında, toplumda yaşanan olaylara ve kültürel değişimlere paralel olarak Kübizm, Fovizm, Ekspresyonizm, Fütürizm, Dadaizm, Ready-Made, Konstrüktivizm ve Sürrealizm gibi sanat akımları ortaya çıkmıştır (Lynton, 1982). Sanayi devriminin getirdiği endüstrileşme, sanatsal olana ve estetiğe olan arzuyu, isteği artırmıştır.

Bu gelişmeler sonucu sanat ve zanaatı birleştiren, el işçiliği ile üretimin yapılabilmesi; tasarım eğitimi üzerine ilk okul 1919 yılında Almanya Weimar’ da Walter Gropius tarafından Das Staatliche Bauhaus Yüksekokulu adıyla kurulmuştur (Güngör, 2005).

Birinci Dünya Savaşından sonra sanat eğitimini kökten etkileyen bir kurum olan Bauhaus, endüstrileşmenin ayrıştırdığı sanatsal, teknik ve üretimsel bölümlerin birlikteliğini yeniden oluşturma uğraşlarının önemli bir noktasında kurulmuştur (Feierabend, 2000). Bauhaus anlayışı, uygulamalı sanatlar ile güzel sanatlar arasındaki engeli ortadan kaldırarak her iki uğraş alanının karşılıklı etkileşmesine uygun bir ortam hazırlamayı amaçlamıştır (Erkmen, 2009). Endüstri devriminin sebep olduğu gelişmeler sonucu ortaya çıkan Bauhaus ile oluşturulan ürünlerde sadece estetik yeterlilik aranmamış, aynı zamanda fonksiyona da önem verilmiştir. Okulda öğrencilerin üretim yapabilecekleri atölyelere yer verilmiş, ayrıca eğitim ve üretim dışında, Bauhaus okulu tüm konuların tartışıldığı, sanat ve tasarım alanında yeni fikir ve yaklaşımlara yer verilen, dönemin tasarım düşüncesinin yansıtıldığı bir kurum olmuştur (Tepecik, 2014).

Bu nedenle, Bauhaus’ta amaç bütün plastik sanat ve zanaatları bir araya toplayarak, sanat-zanaat birliğini sağlamak ve bunu gerçekleştirecek bireyler yetiştirmektir (Civcir, 2015).

Gümrah’a (2002:227) göre; Bauhaus okulunun programında, okulun görevi “sanatsal yetisi olan insanları; yaratıcı şekillendirmeyi başaracak mimar, ressam ve el sanatçısını uygulamalı yetiştirme biçimi” olarak belirlemiştir.

Bauhaus’ taki eğitim-öğretim; hazırlayıcı öğretim (temel sanat eğitimi), teknik öğretim (mesleki sanat eğitimi) ve strüktürel öğretim (mesleğe yönelik çalışmalar, proje çalışmaları) olmak üzere üç ana bölümden oluşmaktadır (Bingöl, 1993).

Temel sanat eğitimi kapsamında temel tasarım dersi Bauhaus’ un programında tecrübeli isimler tarafından yer verilmiştir.

Bauhaus okulunda, temel tasarım dersi öğrencilerin tasarım güçlerini artırmak, ufuklarını açmak, malzemeyi tanıyarak tasarım yapmak ve el becerilerini geliştirmek gibi misyonlar üstlenmiştir. Temel tasarım dersi dünyadaki birçok mimarlık ve tasarım eğitimi veren okula Bauhaus ’un mirasıdır.

Temel Tasarım 1920'lerde Modernizm ve Bauhaus okulunun en temel öğelerinden biri olarak doğmuştur. Bauhaus Nazi Almanyası ile sona erme durumuna geldiğinde, eğitimdeki etkileri yayılarak devam etmiştir (Lloyd, 1969).

Temel sanat eğitiminin ilk öğretmenleri ise, soyut ekspresyonist akımın önde gelen kişileri, Itten, Schlemmer, Kandinsky, Klee, gibi önemli sanatçılardır. Bu sanatçıların öncülüğünde sanatın temel öğeleri ve her türlü malzemenin olanakları zorlanarak yapılan deneysel çalışmalar da ilk döneme damgasını vurmuştur (Bulat, 2014).

Itten temel sanat eğitimi hazırlık denemelerinin başlangıcını, Bauhaus Okulu'na gelmeden önce 1917 yılından itibaren Viyana'daki bir özel okulda sanat eğitimi üzerine yapmış olduğu çalışmalarıyla oluşturmuştur (Bingöl, 1993).

Temel Eğitim'in görevleri ve Itten' in pedagojik bakışı, Bauhaus'un yaratıcılık ve özgün bakış açısını önemseydiğini vurgulamaktadır. Kalıplaşmış ve teknik bilgilerin ilk başta ele alınması yerine, öğrencilerin sanatsal yeteneklerinin özgür bırakılması hedeflenmiştir. Sadece, öğrencilere yaratıcılıklarını nasıl kullanacakları konusunda yol gösterici temel prensipler öğretilmiştir (Tatar, 2015). Renk eğitimi veren Itten, öğrencilerin gizli kalmış yaratıcı gücünü, ortaya çıkarmak için yeni yöntemler kullanmıştır. Burada da Itten'in amacı, her öğrenciye kendi yaratıcı niteliklerini geliştirme olanağı tanımak, malzemelerin fiziksel yapılarını anlamayı geliştirmek ve tüm görsel sanatların temelini oluşturan tasarımın temel ilkelerini öğretmek olmuştur (Bulat, 2014). Itten, öğrencilerine eski ustaların yapıtlarını, kompozisyon, doku ve strüktürel açıdan inceleterek, yardımcısı Gretrude Gurov ile sezgilere dayalı bir öğretim yaptırmıştır (Feierabend, 2000).

Bauhaus temel tasarım eğitiminde Itten, Klee, Kandinsky gibi hocalar, ışık, renk, nokta, çizgi gibi tasarım ilke ve öğelerini öğretmişlerdir.

2.5.4. Temel tasarım dersinin önemi

Mimarlık okulların da olduğu gibi bütün görsel sanat eğitimi verilen okulların programında bulunmaktadır. Temel sanat eğitimi olarak da adlandırılan temel tasarım dersi; öğrencilerin tasarımın öğelerini, ilkelerini öğrendikleri, kendilerini bu ilke ve öğeleri kullanarak nasıl ifade edeceklerini, malzemeyi nasıl kullanacaklarını öğrendikleri derstir.

Temel tasarım çeşitli sanat dalları arasındaki ilişkileri ve bunlara ilişkin ortak yasaları, kuralları, yöntemleri göz önünde bulundurarak belirli bir sanat dalındaki ilkeleri öğretmeyi amaç edinen disiplindir (Hasol, 2016).

Temel Tasarım, tasarımla uğraşan bütün disiplinler için özgün ve önemli bir derstir (Sarioğlu Erdoğan, 2016).

Temel tasarım dersi öğrencilere tasarımın, ilke ve öğelerini öğretmeyi, görsel okuryazarlığı kazandırmayı amaçlar. Bunu yaparken mimarlık öğrencisini farkına varmadan tasarıma hazırlar, stüdyo derslerine bir altlık ve temel olur.

Temel tasarım mimarlık/tasarım eğitimi içinde yer alarak; onun temeline yerleştirilmiş olan görsel yanı baskın, eğitime hız kazandıran düşünüş sistemi olarak ifade edilmektedir (Denel, 1981).

Bu dersin desteği ile öğrenci sanatsal yaratıcılığını kullanarak algıladıklarını ve düşündüklerini deneyerek ve kurgulayarak sanat objesi ile ifade etmeye çalışır, bu çabaların temelinde estetik kaygı ve sanatsal ifade yatar (Atar, 2004).

Temel Tasarım, sanat/tasarım eğitiminin verildiği bir hazırlık süreci niteliğindedir. Bu eğitim ile öğrencilere sanatın ilke ve elemanlarını öğretip, edindikleri bilgi, birikim ve becerileri çalışmalarına aktarabilmeleri beklenir. Bu doğrultuda, öğrencilerin edindikleri bilgiler ve yaratıcılıkları yardımıyla, maddeyi şekillendirmeyi, farklı malzemeleri birlikte kullanabilmeyi, renk kullanımını, boşluk-doluluk, bütünlük, ritim, vurgu, denge gibi temel tasarım ilkelerini çalışmalarına aktarabilme yetisini kazanması sağlanır. Böylelikle öğrenciler kendilerinde var olan yaratıcılığı ve yeteneği keşfederek, özgün bir ifade biçimi geliştirirler (Yıldırım, 2019).

Temel tasarım dersi, mimarlık eğitiminin en önemli parçası olan stüdyo dersi için bir hazırlık niteliğindedir. Bauhaus okulunun önemli isimlerinden Itten' e göre (1975:62), soyut formlarla yapılan kompozisyon temrinleri düşünmeye ve yeni temsil araçları geliştirmeye yardım eder (Itten, 1975).

Tasarım eğitimi alan öğrenciler farkında olmadan tasarım ilke ve öğelerini kullanmayı öğrenirler. Stüdyo derslerine geldiklerinde tasarım yapma yöntemleri ile ilgili bir model geliştirmiş ve fikir sahibi olmuşlardır. Temel tasarım dersi öğrencilerin doğaya, yapıyı çevreye, sanat eserlerine hangi gözle bakmaları gerektiğini öğretir.

Özer tarafından yapılan daha genel bir tanıma göre ise temel tasarım; belirli bir sanat dalında, somut verilerle belirlenen işlevlere cevap verebilecek yapıtların

tasarlanarak biçimlendirilmeleri sürecince karşılaşılabilecek çeşitli durumlara karşı sanatçıları hazırlamayı amaçlayan olgudur (Özer, 2009).

Temel tasarım eğitimi bireye özgü duyu, düş, sezgi, düşünce canlandırma kabiliyetini ortaya çıkaran ve bu kabiliyeti estetik bir düzen ile kullanabilen, geliştirebilen yetenek düzeylerine sahip yaratıcı kişiliklerin oluşmasını sağlayan, tasarım disiplinlerinin ortak ve başlangıç eğitim sürecidir (Gökaydın., 2010).

Seylan'a göre temel tasarım, öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyini belirli bir seviyeye getirmeyi, öğrencilerin kendilerini tanımasını sağlayarak onlara yargılarını kontrol etmesini ve önyargılarından arınmalarını öğretmeyi amaçlayan bir disiplin olarak doğmuştur (Seylan, 2005). Hayal gücü ve yaratıcılık yeteneği, her şeyden önce özgür bırakılmalı ve güçlendirilmelidir. Öğrenciler doğal özgüven kazanmalı ve kendi yeteneklerini bulmalıdırlar (Itten, 1975).

2.6. Temel Tasarım ve Sinema

Sinemanın bir sanat dalı olacağı icat edildiği günlerde bilinmiyordu. İnsanlar birtakım aletler ve mekanizmalar kullanarak sanat yapabileceklerinin farkında değillerdi. Ancak sinemanın bir sanat dalı haline gelmesinden sonra yedinci sanat adıyla anılmaya başlanmış ve bütün sanat dallarını kucaklamıştır. Sanat dallarının en genci olan sinema kendinden önce doğmuş; resim-heykel, müzik, tiyatro, dans, edebiyat ve mimarlıkla iç içedir. Bir bakıma da bu sebeple yedinci sanat olarak anılmaktadır. Bütün sanat dallarını içinde barındırır.

Sinemanın mimarlıkla olan ilişkisi diğerlerinden biraz daha güçlü sayılabilir. Bunun nedeni insan, yaradılışı gereği zaman ve mekân olamadan düşünülemez, aklımızdan geçen her görsel öge bir mekân içindedir. Mekân her film için başrol oyuncusudur. Mekan olmayan hiçbir sahne, hiçbir film yoktur.

Sinema ve mimarlığın ilişkisi bu denli güçlü iken mimarlık eğitiminde sinemadan faydalanmak kaçınılmaz olmuştur. Eğitimciler sinema filmlerini derslerine dâhil etmiş ve sinema ile farklı yöntemler denemektedirler.

Temel tasarım dersinin odak noktası tasarımıdır ve bütün görsel sanatlarda temel tasarım ilklerinden söz etmek mümkündür. Sinema da görsel sanatların en güçlü yanlarından birisidir. Çok büyük kitlelere hitap eden, sonsuz konu ve duygunun işlendiği ve güçlü bir şekilde izleyiciye aktarıldığı bir sanat dalıdır sinema. Sinema sahnesinde

görülen her öge bilinçli bir şekilde orada bulundurulmaktadır. Bir sahnenin nasıl gözükeceği, kalabalık bir ekip tarafından tartışılıp, tasarlanır.

Temel tasarım ilkelerinin amacı bir tasarımın insan üzerinde etkisini artırmak, estetik ve etkili bir sonuç elde etmektir. Bu anlamda sinema sahnelerinde temel tasarım ilkelerinden bahsetmek mümkündür. Hatta sinema okullarında da temel tasarım eğitimi verilmektedir. Temel tasarım ilkeleri sahneler tasarlanırken, yönetmen, görüntü yönetmeni, sanat yönetmeni tarafından göz önüne alınmaktadır.

Temel tasarım ilke ögeleri hem film sahnelerinde hem de mimari tasarımlarda ortak bir dil oluşturmaktadır.

İyi bir kompozisyon, görsel ögelerin seçtiğimiz çerçeve içinde uyumlu bir bütün oluşturacak biçimde düzenlenmesidir. Filmde iyi tasarlanmış görsel kompozisyonlar belki seyircinin ilk bakışta dikkatini çekmez ama kötü kompozisyonların izleyende rahatsızlık yaratacağı kesindir. Çarpıcı görsel kompozisyonlara sahip filmler ise sinema tarihinin unutulmazları arasında yerlerini almışlardır (Yılmazok, 2018).

Temel tasarım ilkelerinin filmlerde kullanabileceğine dair çalışmalar da bulunmaktadır. Bu bağlamda Adiloğlu (2005) şöyle demektedir; Nokta, çizgi, şekil, renk, doku, ışık gibi tasarım ögeleri göreceli yön ve yoğunluk etkileriyle görüntü tasarımında kimi zaman yarışarak kimi zaman da üstünlük sağlayarak; uyum, karşıtlık oluşturarak, bütünlük ve devamlılık ilişkileri içinde denge kurarlar. Biçim felsefesi ve psikolojisi üzerine bir yaklaşım sunan Gestalt ilkeleri benzerlik, yakınlık, ön- plan-arka-plan gibi ayrımlara yer verirken görsel algının biçimlenişine işaret etmektedir. Filme özgü mekânda yer alan karakter, neşenler, peyzaj ve mimari yapılar aynı zamanda grafiksel mekânı oluşturan şekil/ biçimlerdir (Tablo 2.3).

Tablo 2.3. temel tasarım ilkelerini temel tasarım ve sinemada karşılıkları

Temel Tasarım İlke ve Ögeleri	Temel Tasarım	Sinemada Kompozisyon
Nokta	Nokta bütün tasarımların başıdır. Kalemin kâğıda bıraktığı izle nokta, noktaların birleşmesi ile çizgi, çizgilerin birleşmesi ile biçim ve hacimler oluşur.	
Çizgi	Çizgi geometrik olarak iki noktayı birbirine bağlar. Tek başına bir yüzey ve	Çizgiler karakterlerine ve konumlarına bağlı olarak çeşitli görsel iletişim

	hacim etkisi göstermeyen tasarım elemanıdır (Yazıcıoğlu, 2017). Çizgi çalışma alanında kalınlığına, yataylığına, eğriselliğine göre farklı anlamlar yaratır.	etkileri oluştururlar (Adiloğlu, 2005). Kompozisyonda çizgiler ve izleri kullanılarak farklı duygular yaratılmaktadır.
Biçim	Şekiller kendi başlarına bir enstrüman oldukları gibi bir enstrümanın önemli bir parçası olarak geçmişten günümüze bütün tasarım ve sanat disiplinlerinde etkin rol oynamış ve oynamaya devam edecektir (Öztuna, 2007).	Kompozisyon içinde bulunan objelerin geçiş çizgilerinin birleştirilmesi çizgi dışında da estetik olarak hoşla giden bir şekil oluşturabilir (Yılmazok, 2018).
Tekrar	Tasarım alanında bir biçimin tam olarak veya birkaç değişkenle tekrar etmesidir.	Tekrar veya ritim olarak tanımlanan tasarım ilkesi sahnelerde kullanılabildiği gibi, bir filmin sahnelerinin değişim hızı da o filmin ritmini belirler. Bir filmin ritmi de izleyiciye aktaracağı duyguyu belirler.
Renk	Bugüne kadar yapılan çalışmalardan elde edilen edilebilir bulgularda mutlak bir fikir birliği bulunmaktadır; renkler insan psikolojisi üzerinde kritik bir öneme sahiptir (Tuncer, 2021). Renklerin insanlar üzerindeki etkisi bilinmektedir ve bu etki hem temel tasarımcılar hem de film tasarımcıları tarafından kullanılmaktadır.	
Doku	Sözlük anlamı olarak doku, birbirleri ile yakın ilişki içerisinde olan elemanların bir araya gelmesiyle oluşan yapı anlamına gelmektedir (Kızıllan, 2021). Bu tanım bütün sanat dallarını ve tasarım kollarını kapsamaktadır. Doku temel tasarım için de sinema sahnesinin kompozisyonu için de önemli bir yerdedir.	

Hareket	Temel tasarımda hareket; bir çalışma alanında yapılan tasarımın hareket etmese de gözü manipüle ederek hareket ediyormuş gibi gözükmektedir.	Kompozisyon içindeki objeler yatay, yükselen dikey, alçalan dikey, çapraz, kavisli, dairesel, sarkaç vs. değişik pek çok biçimde hareket halinde olabilir veya izleyende hareketliymiş duygusu oluşturabilir (Yılmazok, 2018).
Doluluk-Boşluk	Bir tasarım yaparken bazen, durağanlık bazen tekrar hissi yaratılmak istenir. Bu duyguları aktarabilmek için boşluk ve doluluk oranının ayarlanması gerekmektedir.	Doluluk- boşluk oranı bir sahnenin etkisine doğrudan etki eder. Örneğin kompozisyonda başın çerçevenin üst kenarına dayanmış gibi görünmesini önleyecek kadar az boşluk bırakılır ve boşluk fazla olursa, kişi çerçevede kaybolmuş gibi olur (Sarı, 2020).
Şekil- Zemin	Şekilleri pozitif ve negatif etkiye sahiptir. İçinde bulunduğu zemin rengine ya da koyu açıklığına göre negatif ve pozitif etki yapar (Özsoy, 2016).	Negatif ve Pozitif alanlar tanımlayabilen ön plan, arka plan dinamikleriyle beliren şekil kompozisyonda kaçınılmaz grafiksel öğelerdendir (Adiloğlu, 2005).
Yön	Bir biçimin planlı bir düzende bir yöne yönelmesidir. Biçimin oluşturduğu etkinin üzerinde bir etki oluşmasını sağlar.	Yön kavramı temel tasarımda olduğu anlamda da filmlerde kullanılmaktadır. Ancak bu anlamın dışında şöyle bir etki yaratmaktadır; soldan sağa okuyan toplumlarda göz soldan sağa doğru yönelmeye meyilli olduğundan

		kompozisyonunu da bu anlamda tasarlanması doğru olmaktadır.
Koram	Hiyerarşi belirli bir biçimin, belirli aralıklarla, belirli bir düzende dizilmesidir.	Bir kompozisyonda bulunan nesnelerin özellikle, istenilen etkiyi yaratması için hiyerarşik olarak düzenlenmesidir.
Egemenlik	Çalışma alanındaki bir biçimin çevresindeki biçimlere göre, renk, doku, boyut, biçim bakımından üstün olmasıdır.	Bir sahnede kütleler tek bir birim halinde de olabilirler, küçük nesneler bir araya gelip tek bir birim gibi görünen bir görüntü de oluşturabilirler. Bir veya birden fazla küçük kütlelerle karşıtlık içinde olan büyük kütlelerin ekranı domine etmesidir (Yılmazok, 2018).
Denge	Denge bir çalışma alanında bulunan öğelerin görsel etkisinin uyumlu bir şekilde sunulmasıdır. Denge tasarımın yaratmak istediği etkiye göre bozulabilir.	Denge ilkesi bir kompozisyonda karakteri duracağı noktayı, görsel ağırlığı belirleyen ve seyirciye geçirilmek istenen duygunun aktarılmasına hizmet eden bir ilkedir. Denge unsuru kompozisyonun duygusuna göre bozulabilir.

3. TEMEL TASARIM EĞİTİMİNDE SİNEMA FİMLERİNİN KULLANIMINA YÖNELİK BİR YAKLAŞIM

Bir film sahnesinde görünen, oyuncu, dekor, kostüm, makyaj, saç, ışık, mekân, hiçbir öge tesadüf değildir. Her kare anlam yaratmak üzere tasarlanır. Bir filmi dikkatli bir gözle izlediğinizde çok daha fazla ayrıntı keşfedersiniz.

Sinema filmleri bilinçli bir bakışla izlenerek, filmlerin sahnelerinde tasarım ilkelerini bulabileceğimiz anlaşılmıştır. Bu tez çalışmasında filmlerin içinde bulunan tasarım ilkelerini öğrencilere göstererek temel tasarım dersi işlemenin faydalı bir yöntem olduğu savunulmaktadır.

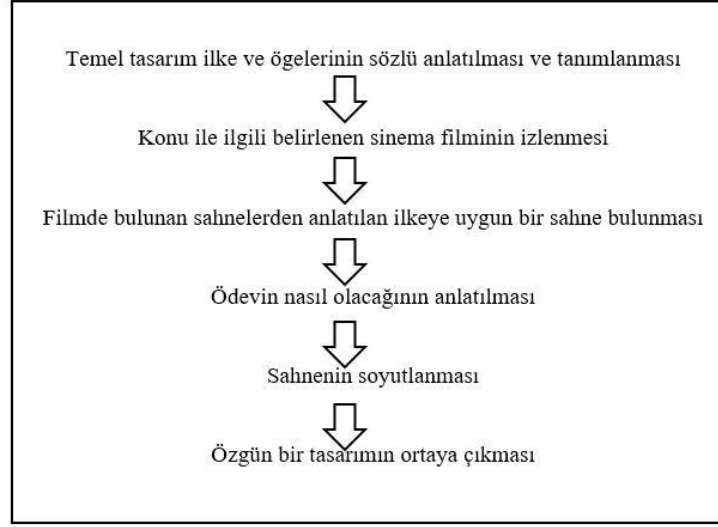
Temel tasarım dersinde gösterilmek üzere çeşitli filmler bilinçli olarak seçilmiştir. Tez çalışması tasarlanırken bir film ile bir dönem boyunca ders yapılmasına karar verilmiştir. Ancak öğrencilerden gelen geri bildirim üzerine birkaç hafta aynı filmi izlemek öğrenciler için sıkıcı hale gelmeye başladığı anlaşılmıştır. Program yeniden düzenlenmiş ve her yeni konu için, yeni bir film seçilmiştir.

Her konu için ayrı ayrı seçilen filmler titizlikle belirlenmiştir. Seçilen filmlerin içinde işlenecek derse konu tasarım ilkesinin kolayca bulunabilmesine özen gösterilmiştir.

Ders kapsamında izlenen bütün filmler kitap uyarlamasıdır. Bu sayede öğrencilerin okuma isteklerinin de tetiklenmesini sağlamak amaçlanmıştır. Filmlerin tamamı birbirine yakın zamanlarda vizyona girmiştir. Görsel açıdan güçlü filmler tercih edilmiştir. Verdiği mesaj, içerik, konu, akıcılık, öğreticilik, genel kültüre olan katkısı ve birçok açıdan değerlendirilen filmler, öğrenciler tarafından da sevilmiş ve bu konuda da sık sık öğrencilerden olumlu geri dönüşler alınmıştır.

Temel tasarım dersi mimarlık eğitiminin omurgasını oluşturan derslerden birisidir. Temel tasarım dersinin daha verimli geçmesi için yürütücüler farklı yöntemler denemekte ve bu yöntemler üzerinde çalışmalar yapmaktadırlar. Bu tez çalışmasında sinema filmleri temel tasarım derslerine dâhil edilmiştir. Sinema filmlerini izleyerek konuları öğrenmek öğrenciler için farklı bir deneyim olmuş, derse olan ilgilerini, sevgilerini dolayısıyla katılımlarını artırmıştır. Bu bölümde filmler ile konuların nasıl yürütüldüğü, derslerin işleyiş şekli anlatılmaktadır. Bunu yaparken örnek öğrenci çalışmaları da paylaşılmıştır (tablo 3.1).

Tablo 3.1. Ders işleyiş şeması



Bu bölümde her iki grupta yapılan çalışmalara da yer verilmiş ve iki bağımsız uzman tarafından yapılan uygulamaların değerlendirilmesi istenmiştir. 1. Uzman, Öğr. Gör. Abdullah Alkan, 2. Uzman ise Arş. Gör. Zeynep Yıldız olmuş ve her iki grup için yorumlarını bildirmişlerdir.

3.1. Alice in Wonderland (Alice Harikalar Diyarında)i

Alice harikalar Diyarında öyküsü Lewis Carroll tarafından 1865 yılında kaleme alınmıştır. Masal çok katmanlı bir yapıya aittir. Her şeyin, sıradan olmayan şeylerinde mümkün olabileceğini gösteren öykü büyük, küçük herkes tarafından yıllar boyu ilgi görmüştür. Belki de kitap, hiç azalmayan popülaritesini gerçek karakterlerden yola çıkarak yarattığı metaforik ve fantastik dünyada yalnızca yazıldığı Victoria'n dönemin kültürünü yansıtmaması, aksine zamana ve uzama yabancılaşan anlatımıyla diğer kültürler ve dönemler tarafından da benimsenmesinden kaybetmemektedir (Brooker, 2005).

Alice harikalar diyarına öyküsü birçok sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. Dünya üzerinde 26 defa sinema filmi olarak uyarlanmıştır. Son olarak 2010 yılında Tim Burton yönetmenliğinde yeniden yorumlanmıştır. Bizim ilgilendiğimiz sürüm Tim Burton'ın yönettiği filmidir (Şekil 3.1).

Filmde Alice evlendirilmek üzereyken sihirli bir tavşanın peşinden gider ve bir tünelden harikalar diyarına açılan odaya düşer. Daha sonra harikalar diyarında olaylar gelişir. Tim Burton’ın kendine has üslubu ile Alice harikalar Diyarında öyküsünü yeniden uyarlamış ve görsel anlamda güçlü ve etkileyici sahneler ortaya çıkmıştır.

	Yazar: Lewis Carroll
	Basım Yılı: 1865
	Yönetmen: Tim Burton
	Vizyon Tarihi: 2010
	Senaryo: Linda Woolverton

Şekil 3.1. Alice in Wonderland Film Künyesi

Alice Harikalar Diyarında Filmi bu tez çalışmasının başında tek film olarak belirlenmiş, bütün konuların aynı film üzerinden anlatılması planlanmıştır. Ancak 4. Dersten sonra öğrencilerin aynı filmi izlemekten sıkıldıkları gözlemlenmiştir. 4. Haftadan sonra işleyiş yeniden programlanmış ve her hafta farklı bir film eşliğinde dersler yürütülmüştür.

Nokta, Çizgi, Tekrar ve Biçim- Yansıma konuları Alice Harikalar Diyarında Filmi ile işlenmiştir. Filmin animasyon desteği ile ele alınmış olması görsel açıdan zengin sahneler elde edilmesini sağlamıştır. Öğrencilerin sevdiği bir film olan Alice Harikalar Diyarında derslerin hem eğlenceli hem de öğretici olmasını sağlamıştır.

3.1.1. Nokta

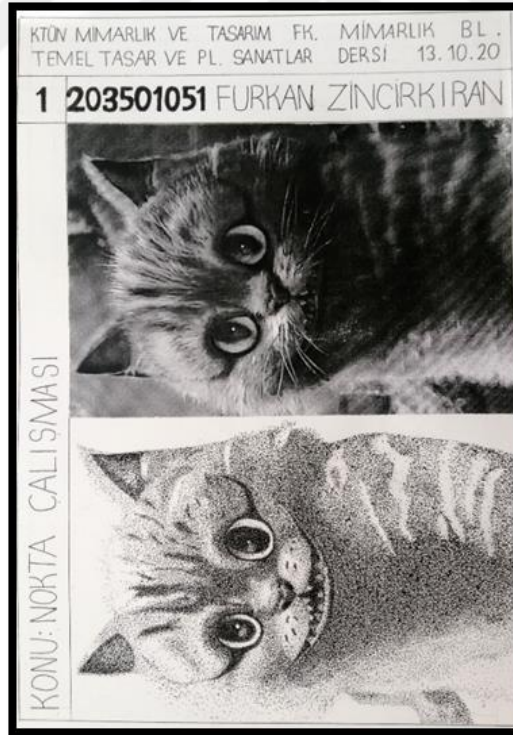
Nokta basitçe kalemin kağıt üzerinde bıraktığı izdir denilebilir. Nokta tasarımın başlangıcıdır. Her tasarım nokta ile başlar, çizgiye, yazıya dönüşür. Çizgiler biçimlere, biçimler, hacimlere ve cisimlere dönüşür. Tasarım öğelerinin temeli ve başlangıcı noktadır.

Matematik orjinli bir kavram olan nokta varsayımsaldır (Seylan, 2005). Nokta, en basit, indirgenemez minimum görsel iletişim birimidir (Dondis, 1989). Temel tasarım ögesi olarak nokta, merkezi özellik taşıyan dairesel leke ve beneklerdir (Demir, 1993). Nokta hareket ederek çizgiyi, çizgiler hareket ederek yüzeyleri, yüzeyler ise hacimleri oluştururlar (Naylor, 1985). Noktaların farklı büyüklüklerde kullanımı, ı ışık-gölge ve renk değişiklikleri, kompozisyon içerisindeki aralıkları ve farklı sıralanışlarıyla çeşitli zengin ve dinamik görsel etkiler elde etmek mümkündür (Çellek, 2014).

Nokta tasarım öğelerinin başlangıcı olduğundan temel tasarım dersi kapsamında ilk ders konusu olarak işlenmektedir. Sinema filmi eşiğinde yürütülen grupta da nokta konusu anlatırken yöntem şu şekilde işlemiştir; konu ile ilgili herhangi bir görsel veya sunu göstermeden teorik olarak, sözlü yolla nokta ögesi etraflıca öğrencilere aktarılmıştır. Sonrasında öğrencilere Alice Harikalar Diyarında Filmini izlemeleri için süre tanınmıştır. Okulumuzda nokta ödevi, öğrencilerin kendi portrelerini noktalama ile ifade etmesi ile yapılmaktadır. Sinema grubu öğrencileri için bu ödev benzer şekilde verilmiş; filmin içinde beğendikleri bir karakteri noktalama yöntemi ile kâğıda aktarmaları istenmiştir. Yürütücü olarak yaptığım gözlemlere dayanarak şunları söylemem mümkündür; öğrencilerin kendi portreleri yerine sevdikleri bir karakteri sevdikleri bir sahnesini seçmeleri özgürlük sağladığından hem de sevdikleri bir şeyi kâğıda aktardıklarından daha keyifli olmuştur. Öğrencilere yol gösterici olması bakımından bir föy de hazırlanmıştır. Yapılan ödevler arasında neredeyse kötü örnek bulunmamaktadır. Tüm öğrenciler çalışmaya katılmış ve başarılı olmuşlardır (Şekil 3.2, 3.3).



Şekil 3.2. Nokta çalışması föyü



Şekil 3.3. Sinema Grubunda Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.1.2. Çizgi

Noktanın sürdürülmesiyle çizgiler oluşur. Çizgiler sözcükler gibi anlamlara sahiptir. Farklı çizgiler farklı algılar oluşturur. Kalın, ince, açık, koyu, devamlı, kesikli, organik, yumuşak, sert gibi pek çok çizgi çeşidinden bahsetmek mümkündür. Her çizgi insanlar üzerinde farklı bir etki yaratır. Tasarımın oluşması çizgilerle olur. Teknik veya sanatsal bir ifadenin anlaşılması çizgilerle mümkündür.

Çizgi, hareket eden noktanın uygulandığı alandaki izi olarak değerlendirilebilir (Civcir,2015). Gözle görülen gerçeğin ve grafik düşüncelerin sembolize edilmesi, sadelik ve netlik kazanması, çizginin sonsuz, derin düşüncesinde netlik kazanır (Artut, 2004). Aristo, “Çizgi; dolu ile boş arasındaki sınırdır.” diyerek, insan zekâsının bulabileceği, çizginin en yüksek ve en güzel tanımını yapmıştır. Çizgi, göze dayanan anlatımların en ilkel devirlerden beri ilk ve esas aracı olmuştur (Demirel, 2018). “Çizgi için belirli bir uzunluk ve belirli bir genişlik kabul etmek ve onu sınırlamak mümkün değildir” (Güngör, 2005). Bir konuyu özlü olarak gösterebilmede çizginin görevi mühimdir. Kalınlaşıp, incelerek, keskinleşip yumuşayarak, koyulaşıp açılarak, biçim ve düzene ışık değerleri katar, etkinlik kazandırır. Böylece duyumsal bir güce erişerek nesnel gerçeği yansıtırken ona özgün bir anlam katmaktadır (Gürer, 2004). Her çizgi kendi içerisinde bir karakter taşır, bu taşıdıkları özelliklere göre ise bir mesaj iletir. Yatay çizgi: stabil durum ve durgunluk, düşey çizgi: itibar ve saygınlık, diyagonal çizgi: yaşama dair belirtiler ve canlılık, kıvrımlı çizgi: zarafet ve incelik taşımaktadır (Becer, 2011).

Çizgi konusu öğrencilere aktarılırken sözlü olarak çizgiden, öneminden, tarihteki ve sanattaki yerinden bahsedilmiş ancak herhangi bir görsel, sunu veya örnek çalışma gösterilmemiştir. Çizginin kalın, ince, sert ve yumuşak hallerde farklı anlamlar ifade ettiğinden bahsedilmiştir. Verilen ödevler de öğrencilerin bu farkları anlaması üzerine organize edilmiştir. Çizgi konusu Alice Harikalar Diyarında Filmi eşliğinde yürütülmüştür.

Çizgi konusu üzerinde üç farklı ödev yapılmıştır. Yapılan ödevler için yürütücü tarafından sahneler belirlenmiş ve bu sahnelerin soyutlaması yapılarak konu tamamlanmıştır. Öğrencilerin oldukça keyif aldığı ve tam katılımlı başarılı bir çalışma yürüttükleri gözlemlenmiştir.

Yapılan uygulamalar şu şekildedir;

1. Ödev: Alice Harikalar Diyarı filminde bulunan, kızıl kraliçenin şatosunun görüldüğü bir sahnenin, yalnızca kalınlıkları ve aralıkları farklı düz çizgiler kullanarak biçimlerin sınırlarını çizmeden, soyutlanmasıdır (Şekil 3.4, 3.5).



TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SİNEMA GRUBU

20.10.2020 DERSİ - ÇİZGİ ÇALIŞMASI-1

Çalışmanın Amacı: tasarımın temel ögesi olan çizginin ve insan algısında yarattığı anlamların anlaşılması.

Çalışmanın Yöntemi: cetvel kullanarak yatay, dikey ve eğik çizgiler kullanılacaktır. Seçilen sahne eskizle çalışma kağıda aktarılacaktır. Dış sınırları çizilmeden yalnızca çizgiler kullanılarak çalışma tamamlanacaktır.

Çalışma için gerekli malzemeler: eskiz, teknik resim kâğıdı (25 cm, 35 cm), bant, portofol, kalem, rapido, kalem, gönye, t cetveli, makas, alice harikalar diyarı filminden bir kare (18 cm x 26 cm)

Sanatın çizgi ile başladığı bir gerçektir. Bu nedenle sanat eğitiminde çizgi çok önemli ve temeldir. Göz nesneyi görürken el çizgiyi gerçekleştirir.

ÇİZGİ KONUSU İLE İLGİLİ ÖRNEK SAHNE

Ödev : yatay, dikey, eğik çizgiler kullanılarak kızıl kraliçenin şatosunun dışarıdan görüldüğü bir sahneyi çiziniz.



Şekil 3.4. Çizgi Çalışması 1. Ödev Föyü

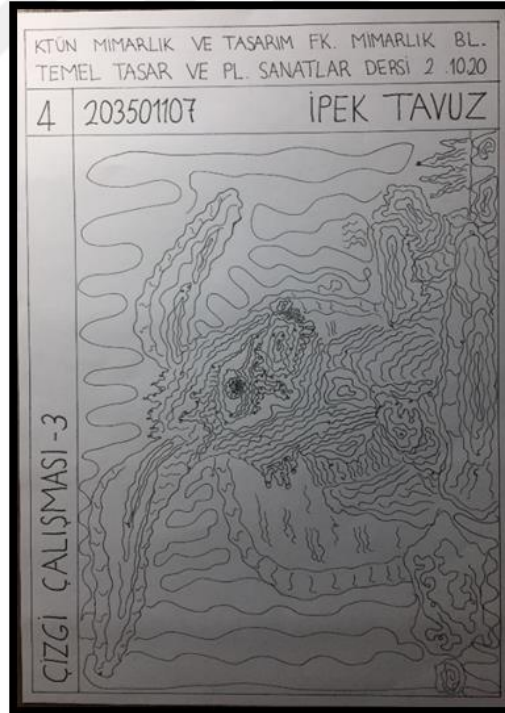


Şekil 3.5. Çizgi Çalışması 1. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

2. Ödev: Alice Harikalar Diyarında filminde bulunan Alice ile Şapkacı' nın ilk karşılaştığı sahne olan, çay saati sahnesinin yumuşak ve organik çizgiler kullanarak serbest elle soyutlanmasıdır (Şekil 3.6, 3.7).



Şekil 3.6. Çizgi Çalışması 2. Ödev Föyü

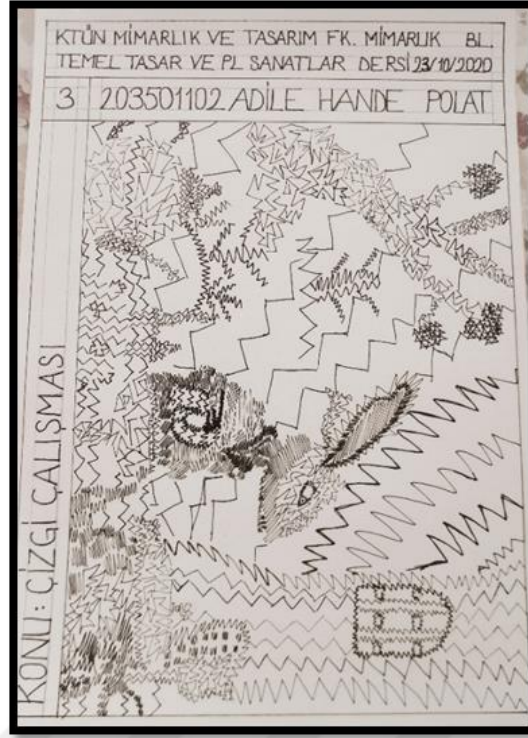


Şekil 3.7. Çizgi Çalışması 2. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3. Ödev: Alice Harikalar Diyarında filminde bulunan Alice ile Şapkacı' nın ilk karşılaştığı sahne olan, çay saati sahnesinin sert çizgiler kullanarak serbest elle soyutlanmasıdır (Şekil 3.8, 3.9, 3.10, 3.11).



Şekil 3.8. Çizgi Çalışması 3. Ödev Föyü



Şekil 3.9. Çizgi Çalışması 3. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.1.3. Tekrar (Ritim):

Tekrar bir şeyin düzenli olarak yapılması, çizilmesi, söylenmesidir. Sanat için tekrar önemlidir. Bir öğeyi tekrarlamak onun etkisini artırır, kompozisyon içindeki varlığını güçlendirir. Tekrar farklı düzenlerde oluşturulabilir. Müzik ritimleri de birer tekrardır. Aralıklı, değişken veya tam tekrarlar yapıcı çevrede, doğada, sanatta ve pek çok alanda karşımıza çıkar.

Tekrar, Türk Dil Kurumu tarafından şöyle tanımlanmıştır; “Aynı olayın, işin, hareketin yeniden ortaya çıkışı, tekrarlanması. Sanat yapıtındaki konuyu yaratan elemanlar arasındaki düzen, bağlantı ve devamlılık ritmi ortaya çıkarmaktadır (Alpaslan, 2003). Ritim, sanat yapıtında yer alan öğelerin kendi aralarında oluşturdukları ardışık zaman ve mekân aralıklarının belirlediği düzendir (Sözen, 2003). Görsel anlamda tekrar aynı örgenin ya da ögenin bir düzen içinde art arda ya da yan yana kullanılmasıdır (Erzen, 1997).

-tam tekrar: belirlenen biçimin değişmeksizin veya araya başka bir biçim girmeksizin tekrar edilmesidir.

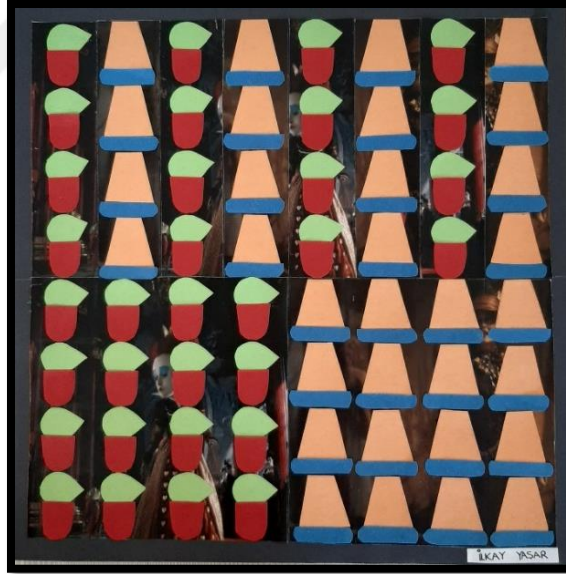
-aralıklı tekrar: Değişken tekrar, aralarında ilk bakışta algılanamayan ancak dikkatle bakıldığında görülebilen farklılıklar olan birimlerin yeniden ortaya çıkışı ile oluşan durumdur (Demircioğlu, 2016).

Tekrar ilkesi işlenirken Alice Harikalar Diyarında filminden yararlanılmıştır. Tekrarın ne demek olduğu, tanımı, nerelerde kullanıldığı, çeşitleri dersin başında sözlü olarak öğrencilere aktarılmıştır. Filmden tekrar ilkesinin ön planda olduğu, tekrarın kolayca görülebildiği sahneler yürütücü tarafından belirlenmiş ve öğrencilerin bu konuda farkındalık sahibi olmaları sağlanmıştır. Tekrar ilkesinin insanda hissettirdiği duygulardan, kullanıldığı alanda bir vurgu yaptığından söz edilmiş ve bu konuya uygun sahneler ders esnasında da öğrencilerle birlikte örneklenmiştir. İlkenin anlaşıldığından emin olduktan sonra iki farklı ödevler konun pekişmesi sağlanmıştır.

1. Ödev: 1. Ödev 30x30 cm bir mukavva üzerine yapılmıştır. Öğrencilerden Alice Harikalar Diyarında filmde 2 farklı sahne ve bu sahnelerde bulunan 2 farklı biçim belirlemeleri istenmiştir. Çalışma alanı eşit 4 parçaya bölünmüş, 2 parçası aralıklı tekrar, 2 parçası tam tekrar şeklinde tasarlanmıştır. Tam tekrar olarak tasarlanan 2 parçada seçilen sahneler fon olarak kullanılmış ve üzerlerine belirlenen biçimler soyutlanarak tam tekrar şeklinde uygulanmıştır. Aralıklı tekrar uygulamasında ise 2 farklı sahnenin görselleri şeritler halinde kesilmiş, değişken olarak yan yana uygulanmış ve her sahnenin üzerine o sahnede bulunan biçim soyutlanarak yapıştırılmıştır. Öğrenciler için öğrendikleri bir ilkeyi sahnelerden aramak zevkli olmuş ve tam katılımı ile ödevi tamamlamışlardır (Şekil 3.12, 3.13).



Şekil 3.12. Tekrar Çalışması 1. Ödev Föyü



Şekil 3.13. Tekrar Çalışması 1. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

2. Ödev: 2. Ödevde 3 boyutlu bir çalışma yapılmıştır. Öğrencilerden bir silindirin içine tekrar ögesinin bulunduğu bir sahnenin soyutlanması istenmiştir. Sahne bulunan diğer öğelerin ve tekrar eden biçimin soyutlanması istenmiştir. Hiç örnek gösterilmediğinden ve ilk kez bir 3 boyutlu çalışma yapıldığından bu ödev öğrenciler için

biraz zorlayıcı olmuştur. Buna rağmen tam katılımıla ödevi tamamlamışlardır(Şekil 3.14, 3.15)



TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SİNEMA GRUBU

10.11.2020 DERSİ – TEKRAR ÇALIŞMASI

Çalışmanın Amacı: Temel tasarım ilkelerinden tekrar ögesinin anlaşılması.

Çalışmanın Yöntemi: filmten seçilen iki sahne ve iki biçim soyutlanır, tam tekrar ve aralıklı tekrar şeklinde uygulanır.

Çalışma için gerekli malzemeler: renkli ve siyah fon kartonu, makas, maket bıçağı, yapıştırıcı (pelipon), eskiz...

Şekillerin tasarımında tekrarlarda, kullandığınız bir hareketlilik oluştururken, etkiyi de arttırır.

TEKRAR KONUSU İLE İLGİLİ ÖRNEK SAHNE

Filmten tekrar ögesi içeren bir kare



Örnek Çalışma



Açıklama: fon kartonunu iki kat kullanarak çapı 20 cm uzunluğu 20 cm olan, iki ucu açık bir silindiri elde edeceğiz. Oluşan silindirin içine seçtiğimiz sahneyi, fon kartonlarından keserek canlandırmaya çalışacağız. Çalışmayı yaparken sahnenin derinliği göz önüne alınmalı.

Not: Renk kullanımı tamamen serbest.

Şekil 3.14. Tekrar Çalışması 2. Ödev Föyü



Şekil 3.15. Tekrar Çalışması 2. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.1.4. Biçim- yansıma

Çizgilerle sınırlanmış şeylere biçim denmektedir. Biçimler tasarımın omurgasını oluşturan tasarım öğeleridir.

Yansıma doğada ışığın yansımasıyla oluşur. Örneğin suyun üzerinde bir görüntünün yansıması ışığın suya çarpıp gözümüze dönmesi ile oluşur. Tasarımda yansıma ise biçimlerim boşluktan doluluğu veya doluluktan boşluğa yansıması ile oluşmaktadır.

Her cisim sınırları ortaya konduğu andan itibaren bir biçime sahip olur, bu geometrik, serbest ve kendi sınırlarını belirleyen özellikte olabilir (Ziss, 1984).

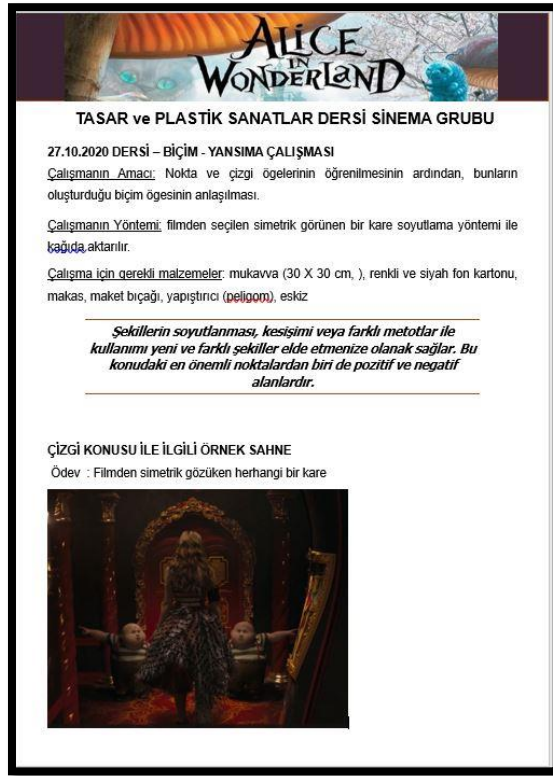
Biçim, çizgi ile sınırı belirlenmiş veya renk, ton gibi farklı tasarım elemanları ile belirlenmiş bir alan olarak tanımlanabilir. Kontur çizgileri ile belirlenmiş bir görüntü bir biçime sahiptir (Gökaydın, 2002).

Varlıkların her birine baktığımızda temel bir şekil barındırdığını görürüz. Örneğin; portakal yuvarlak, yumurta oval, kibrit kutusu dikdörtgendir. Paul Cezanne biçim ve forma ilişkin ‘Doğada ne varsa, küreye, koniye ve silindire göre şekillenir’ ibaresini kullanmıştır (Kılıçkan, 2004).

Temel tasarım tekniğinde şekil, çizgi, renk ve diğer tasarım elemanlarının birbirleriyle ilişkileri sonucu ortaya çıkmaktadır. Her şeklin işlevsel, biçimsel ve estetik yönden birliği aranmalıdır (Tepecik A. , 2002).

Yansıma ise TDK'ye göre, ışık dalgaları yansıtıcı bir yüzeye çarparak yön değiştirmesidir (TDK, 2019). Temel tasarımda ise yansıma biçimin yansıması, doluluğun boşluğa, boşluğun doluluğa yansıması olarak tanımlanabilir.

Ders kapsamında biçim ve yansıma hakkında sözlü bilgiler verilmiştir. Daha sonra yansıma kavramının anlaşılabilmesi için simetri kavramı hakkında bilgi verilmiştir. Biçim yansıma konusu da Alice Harikalar Diyarında filmi eşliğinde yürütülmüştür. Öğrencilerden filmde simetrik olduğunu düşündükleri bir sahnenin seçilmesi istenmiş ve biçimlerin yansıtılarak soyutlanması ödevi verilmiştir. Bu tez çalışması tasarlanırken yalnızca bir film üzerinden yürütülmesi planlanmıştır. Ancak ders işleyişi sırasında öğrenciler gözlemlenmiş ve fikirleri göz önüne alınmıştır. Öğrencilerin aynı film üzerinden devam edilmesinden sıkıldığı fark edilmiş ve bu konudan sonraki her ders için yeni bir film belirlenmiştir (Şekil 3.16, 3.17).



Şekil 3.16. Biçim- Yansıma Çalışması Ödev Föyü



Şekil 3.17. Biçim- Yansıma Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.2. The BFG (Koca Sevimli Dev)

The Big Friendly Giant, isimli roman 1982 yılında Roald Dahl tarafından kaleme alınmıştır. Hikaye ilk defa 1989 yılında animasyon filmi olarak yayınlanmış ve 2016 yılında Steven Spielberg tarafından yönetmenliği üstlenilmiş bir sinema filmi olarak yeniden hayat bulmuştur(Şekil 3.18).

Filmde küçük yetim bir kız bir dev ile tanışır ve devlerin dünyasına adım atar. Orada kötü kalpli devlerle tanışır ve onları kendi arkadaşı olan devle birlikte yener.



Şekil 3.18. The BFG Filmi Künyesi

The BFG filminin seçilmesinde filmde farklı oranlarda yer alan karakterlerin bulunması etkili olmuştur. Filmde küçük bir çocuk, bir küçük dev ve büyük devler vardır. Her birinin yaşadığı ortam, kullandıkları eşyalar kendi boyutlarına göre tasarlanmıştır. Birbirlerinin mekânlarına girdiklerinde ölçülerin farklılıkları hemen fark edilmektedir. Film bilinçli olarak bu farklılıkların kolayca fark edilmesi ve ölçü-oran konusunun anlaşılmasında faydalı olacağı düşüncesi ile kullanılmıştır. Boyut ve oran farklılıkları öğrenciler tarafından kolayca algılanmıştır. Film bu konunun anlaşılmasında oldukça olumlu bir etki yaratmıştır.

3.2.1. Ölçü- oran

Her varlığın bir ölçüsü ve oranı vardır. Ölçülerin bir arada olması oranları oluşturur. Bir tasarımda veya çevremizde herhangi bir şeyde gördüğümüz ölçü ve oran bize hoş görünür veya rahatsız eder. Bir şeyin kullanıma uygunluğu için de ölçü ve oran önemlidir. Tasarımda da ölçü ve oran tasarımın başarılı olup olmamasını etkiler.

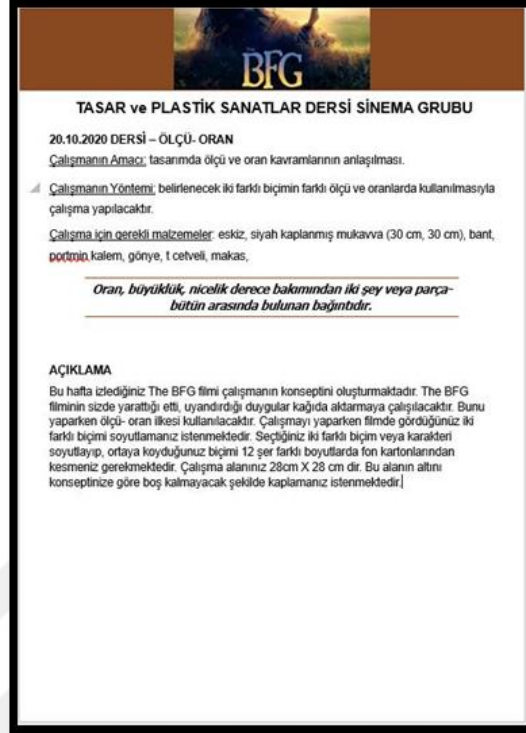
Bir bütünü meydana getiren parçalar, kendi aralarında ve bütüne ilişkin belirli ölçü oluşturur. Ölçü görsel sanatlarda oranla açıklanır. Tasarım içerisinde yer alan formlar kendi içerisinde ve diğer form ile ölçü ilişkisinde bulunmaktadır. Başarılı bir kompozisyon ortaya koymak için oran ilkesi vazgeçilmezdir (Balcı, 2003).

Görsel olarak ölçü kendi içerisinde benzerlikler ve zıtlıklar oluşturur. Bunlar; geniş-dar, büyük küçük, ince-kalın ve uzun-kısa olarak ifade edilirler. Bu ifadelerin ölçüsel uygunluğu her ne olursa olsun eş değer ve aynı ölçülerle yaratılır. Görsel algıda küçük ölçüler perspektif etkisi yaratırken, büyük ölçüler yakınlık etkisi yaratmaktadırlar (Atalayer, 1994).

Tasarımcı açısından orantı, boyutlar arası ilişkilerdir. Tasarım yüzeyinin eni ile boyu, görsel unsurların genişlikleri ve yükseklikleri ile birada oluşturdukları kitlelerin boyutları arasında daima orantıya dayalı ilişkiler vardır. Bir görsel unsurun tasarım içindeki diğer unsurlarla kurduğu orantısal ilişkiler, algı ve iletişimi doğrudan etkilemektedir. Tasarımcı, görsel unsurların orantısal ilişkilerinde değişken yapılar kurmaya çalışmaktadır çünkü genişliğin uzunluğa, renkli olanın renksiz olana, bir ölçümün diğerine eşit olduğu tasarımlar, tekdüze görünürler (Becer, 2002).

Ders kapsamında ölçü ve oran konusu öğrencilere sözlü olarak aktarılmıştır. Konun anlaşılmasına hizmet etmesi, konu ile ilgili çokça öge içermesi ve öğrencilerin dikkatini çekmesi kriterleri göz önüne alınarak The BFG filmi bu konunun aktarılmasında kullanılmıştır. Film yetimhane de yaşayan küçük bir kızın bir dev tarafından kaçırılıp devler diyarına götürülmesini anlatmaktadır. Küçük kıızı kaçıran dev de diğer devlerden oldukça küçüktür. Bu durumda çok farklı ölçü ve oranlarda ögenin bulunduğu sahneler filmde rastlamak mümkündür. Öğrencilerden farklı boyutlarda tasarlanmış filmde bulunan öğelerin soyutlanması ile bir çalışma yapmaları istenmiştir. Yapılan gözlemler sonucunda film seçiminin konunun anlaşılmasına olumlu etki yaptığı, öğrencilerin filmi

severek izlediği ve konuya ilgi duyduğu, çalışmayı zevkle yaptığı görülmüştür (Şekil 3.19, 3.20).



Şekil 3.19. Ölçü- Oran Çalışması Ödev Föyü



Şekil 3.20. Ölçü- Oran Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.3. Charlie And The Chocolate Factory (Charlie'nin Çikolata Fabrikası)

Charlie'nin Çikolata Fabrikası, 1964 yılında yazar Roald Dahl tarafından kaleme alınmıştır. Roman ilk kez 1971 yılında sinemaya uyarlanmıştır. 2005 yılında Tim Burton tarafından aynı evrenin ilginç bir versiyonu filme alınmıştır (Şekil 3.20).

Hikayede Charlie çok fakir bir ailenin çocuğudur. Yaşadıkları şehirde çok meşhur bir çikolata fabrikası vardır. Fabrikanın sahibi Willy Wonka yıllardır kimseyi fabrikasına almamıştır. Çikolatalarına 5 bilet saklayarak fabrikayı gezme şansını elde edecek 5 çocuk bulur ve biletlerden bir tanesi Charlie'ye çıkar. Çikolata fabrikasını gezer ve gezi sonunda Willy Wonka Charlie'yi varisi ilan eder ve sadece doğum günlerinde çikolata yeme imkanı olan Charlie'ye çikolata fabrikasını bırakır.



Şekil 3.20. Charlie And The Chocolate Factory Filmi Künyesi

Charlie'nin Çikolata Fabrikası filminin renk konusuna eşlik etmesinin sebebi; filmde renklerin çok etkili kullanılmış olmasıdır. Filmde ilk sahnelerde görünen Charlie'nin ve ailesinin yaşadığı şehir oldukça renksiz, gri tonlarının hâkim olduğu bir

şehirdir. Şehirde kış mevsimi yaşanmaktadır ve her yerde kar vardır, bu da sahnelerin bir kat daha renksiz görünmesini sağlamıştır.

Ancak çikolata fabrikasına girdikten sonra, çikolata fabrikasının her bir mekânı oldukça renklidir. Her sahnede özellikle zıt renkler kullanılmış ve kontrast yaratılmıştır. Filmin renk konusunun algılanmasında olumlu etkileri olmuştur. Filmde hem gri tonlarında sahnelerin gösterilmesi hem de renkli sahnelerin gösterilmesi öğrencilerin renklerin etkilerini görmelerini ve farkına varmalarını sağlamıştır.

3.3.1. Renk

Renk, ışığın cisimlerden yansıyarak gözümüze, orandan da beynimize ulaşarak oluşturduğu etkidir.

Doğada her nesnenin kendisine özgü bir rengi vardır. Rengi ışığın meydana getirdiğini biliriz. Işık olmadığı yerde renk mevcut değildir. Her nesne, kendisine gelen ışıktaki mevcut olan renklerden bir kısmını emerek, bir kısmını yansıtmakta, bu duyarlılığına göre de şu veya bu renkte görünmektedir (Erdem, 2005).

Renk üzerine birden çok tanımlama yapabilmek mümkündür. Teknik bir ifadeyle renk; ışığın, kendi öz yapısına veya cisimler tarafından yayılma şekline bağlı olarak göz üzerinde yaptığı etkidir (Devrim, 1992).

Renk; herhangi bir kaynaktan gelen ışığın göz aracılığıyla insanda meydana getirdiği duyum ve algılamının niteliksel halidir (Temizsoylu, 1987).

Renk, gördüğümüz sürece hayatımızın her anında var olmaktadır. Renk üzerine yıllardır çalışmalar yapan araştırmacılar, rengin insan psikolojisi üzerinden etkileri olduğunu tespit etmişlerdir. Farklı renkler ve farklı renk tonları insana farklı duygular hissettirmekte ve davranışları üzerinde etkili olmaktadır. Bilinçli olarak tasarlanmış bütün görsel öğelerden renklerin etkilerinden faydalanılmaktadır. Sinema filmlerinde, reklamlarda, resimlerde, kıyafetlerimizde, binalarımızda her yerde ve her şeyden renklerin etkisinden bahsetmek mümkündür.

Psikolojik tanıma göre renk; “ışığın dalga uzunluğuna göre, göz vasıtası ile insanda uyandırdığı bir duygudur. İnsanların ise bu hisse dayanarak sarı, yeşil, lila gibi solar spektrumunu teşkil eden bölümlerin karakter ve hüviyetini ayırt etmek üzere kullandığı terimlerin genel adıdır (Kalmık, 1950).

Josef Albers, Bauhaus okullarında öğretim üyesi olarak çalıştığı sıralarda kare biçimlerden yola çıkarak birçok renk denemesi yapmış ve bu denemelerde optik yanılsamalara dayalı renk ilişkilerini ortaya çıkarmıştır (Becer,2011) (Şekil 3.21).



Şekil 3.21. Josef Albers 'Kareye Saygı' serisinde, sabit kareler ile renkleri dikkatli bir şekilde kullanarak renklerin algı üzerindeki etkisini göstermiştir. (1950-1976)

Renkler sıcak ve soğuk renkler olarak sınıflandırılmıştır. Temel tasarım dersi kapsamında da zıt- uygun renkler olarak sıcak ve soğuk renklerin ilişkisi öğretilmektedir.

Bir sinema filmi sadece belli bir olayı, hikâyeyi anlatmak amacıyla çekilmemektedir. Anlatılan hikâyeye sanatsal bakımdan özgün anlamlar yükleyebilmek de önemlidir. “Sinema dili” bu noktada ön plana çıkmaktadır (Kırık, 2013). Bu nedenle renk konusu öğretilirken, renklerin hissettirdikleri ve renk kullanımını ön planda olduğu bir film seçilmeye özen gösterilmiştir.

Charlie'nin Çikolata Fabrikası filmi renk konusu için uygun bulunmuştur. Filmde Charlie'nin yaşadığı kasaba oldukça renksiz ve soluktur. Oysa çikolata fabrikasının içine girildiğinde canlı, kontrast renklerin bir arada bulunduğu sahnelerin olduğu görülmektedir.

Ders kapsamında renklerin teorik olarak anlatılmasından sonra öğrencilerden sahnelerdeki renklerin değerlendirilmesi ve üzerlerinde yarattığı etkinin düşünülmesi istenmiştir. Seçilen film öğrenciler tarafından eğlenceli bulunmuş ve renk konusunun algılanmasında oldukça etkili olmuştur.

Renk konusunun algılanmasında üç farklı uygulama yapılmıştır. Yapılan uygulamalar öğrenciler için eğlenceli hale getirilmeye çalışılmıştır.

1. Ödev: İlk ödevde öğrencilerden zıt renklerin hakim olduğu bir kare seçmeleri ve bu kareyi 0.5cmX0.5cm lik kareler kullanarak, mozaik olarak ifade etmeleri istenmiştir. Daha önce yapılan ödevlere göre biraz daha uzun ve meşakkatli bir ödev olması öğrencilerin zorlanmasına sebep olmuştur. Ancak dersin film ile işleniyor olması, öğrencilerin bir sahne arayışına girmesi gibi sebepler öğrencilerin bu zorluktan uzaklaşmalarını ve tam katılımı uygulamayı başarılı bir şekilde tamamlamalarını sağlamıştır (Şekil 3.22, 3.23).



Şekil 3.22. Renk Çalışması 1. Ödev Föyü



Şekil 3.23. Renk Çalışması 1. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

2. Ödev: renk konusu kapsamında bir diğer ödev ise, yine Charlie'nin Çikolatası Filminden bir karenin, rölyef gibi iç içe geçmiş katmanlardan oluşarak, zıt renkler kullanılarak soyutlanmasıdır. Mozaik ödevine göre öğrenciler daha kolay üstesinden gelmiş ve bu ödevi daha eğlenceli bulmuşlardır. Tam katılımlı ve başarılı bir uygulama olmuştur (Şekil 3.24, 3.25).



TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SİNEMA GRUBU

10.11.2020 DERSİ – RENK ÇALIŞMASI

Çalışmanın Amacı: Renklerin anlamlarının anlaşılması, bir arada kullanılan renklerin uyumu veya zıtlığının anlaşılması

Çalışmanın Yöntemi: filminden seçilen bir sahne soyutlanır. Rölyef çalışması şeklinde yapılır.

Çalışma için gerekli malzemeler: renkli ve siyah fon kartonu, makas, maket bıçağı, yapıştırıcı (pelipom), eskiz...

Renk, işçinin bir vasfıdır.

RENK KONUSU İLE İLGİLİ ÖRNEK SAHNE

Filminden herhangi bir sahne



Örnek Çalışma



Açıklama: sahnede ağırlıkta olan iki zıt renk belirleyeceğiz. Örnekteki sahneyi ele alacak olursak yeşil ve kırmızıyı belirleyebiliriz. Diğer renkleri siyah, beyaz ve gri tonları kullanarak ifade edeceğiz.

Şekil 3.24. Renk Çalışması 2. Ödev Föyü



Şekil 3.25. Renk Çalışması 2. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3. Ödev: renk konusunun son ödevidir. Öğrencilerden Charlie'nin Çikolata Fabrikası filminden 3 farklı zıt renkler içeren kare seçmeleri ve bu kareleri bir pop-up kitap olarak düzenlemeleri istenmiştir. Oluşturdukları kitap 3 sahneden oluşup ve her sahnede yazılı olarak da film kısaca anlatılmaktadır. Her sahne sayfalar çevrildikçe 3 boyutlu olarak ayağa kalkmaktadır ve her sahnedeki hâkim renkler zıt renklerdir. Bu ödevin kapsamı öğrenciler için büyük olmuş eğlenceli bulmalarına rağmen herkes tarafından tamamlanamamıştır (Şekil 3.26, 3.27, 3.28, 3.29, 3.30).



Şekil 3.26. Renk Çalışması 3. Ödev Föyü



Şekil 3.27. Renk Çalışması 3. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek- Kapak Sayfası



Şekil 3.28. Renk Çalışması 3. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek- 1. Sahne



Şekil 3.29. Renk Çalışması 3. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek- 2. Sahne



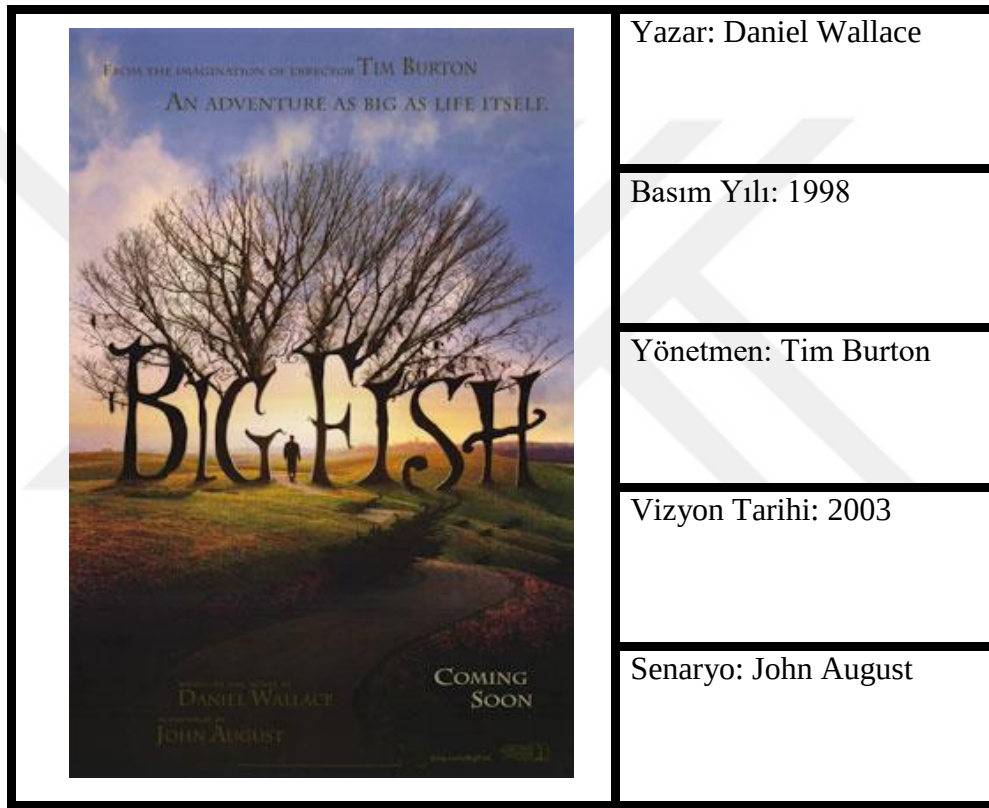
Şekil 3.30. Renk Çalışması 3. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek- 3. Sahne

3.4. Big Fish (Büyük Balık)

Büyük Balık Filmi Daniel Wallace tarafından 1998 yılında yazılmış Büyük Balık: Efsanevi Ölçülerde Bir Roman isimli romanından uyarlanmıştır. 2003 yılında Tim Burton tarafından yönetmenliği yapılarak sinemaya uyarlanmıştır (Şekil 3.31).

Hikâyede Edward hayatı boyunca hep hikâyeleri abartarak anlatan birisi olmuştur. Oğlu bu yüzden onunla konuşmamaktadır. Ölüm döşeginde olan Edward oğluyla buluşur ve kendisi bir hikâye olur.

Eleştirmenler tarafından film Burton'ın başyapıtı olarak gösterilmektedir.



Şekil 3.31. Big Fish Filmi Künyesi

Big Fish filmi başından sonuna kadar hikâyelerin anlatıldığı bir filmidir. Filmde kimi zaman, bir çiçek bahçesinde, kimi zaman da bir denizin içinde geçen sahneler vardır. Sahnelerin çok sayıda farklı mekân ve doku içermesi filmin doku konusu tercih edilmesini sağlamıştır. Filmin başkahramanı Edward filmin bir bölümünde hiç ayakkabı giyilmeyen bir kasabada bulunmuş, bir bölümünde arabası suların altında kalmış ve denizkızlarıyla yüzmüş, bir bölümünde sevdiği kadına bahçe dolusu çiçekler ekmiş, bir

bölümünde mağarada yaşayan bir devle seyahat etmiş ve filmin sonun ölüp koskoca bir balığa dönüşmüştür. Bütün bu sahneler farklı dokuları göstermektedir. Öğrencilerin farklı dokuları görmeleri ve farkına vararak filmi izlemeleri doku konusunun anlaşılmasını kolaylaştırmıştır.

3.4.1. Doku

Doku bir yüzeyin dokunsal özelliğidir. Dokunduğumuz yüzeylerin hafızamızda bıraktığı etki ile görsel olarak da doku bir anlam ifade etmektedir. Doku hem görsel hem de dokunsal bir tasarım ögesidir. Dokuları farklı kategorilerde sınıflandırmak mümkündür. Temel tasarım kapsamında dokular; yumuşak doku, sert doku olarak sınıflandırılmaktadır.

Güngör (2005), pürüzlü dokuları sert (kaba), pürüzsüz dokuları, yumuşak dokular olarak sınıflandırmış, mimari ve sanatta kullanılan dokuları buna göre incelemiştir.

Doku bir yüzeyin üç boyutlu yapısından dolayı sahip olduğu özel bir niteliktir. Dokunun iki ana tipi vardır. Dokunsal doku gerçektir ve dokunarak hissedilebilir. Görsel doku ise gözle görülür. Bütün dokunsal dokular, görsel doku özelliklerini de taşırlar (Ching, 2006).

Rasmusen (1950), dokuları, gerçek ve sanal doku olmak üzere, iki bölümde incelemiştir. Gerçek dokular örneğin zımpara, keçe, cam dokunsal ve fiziki özellikler gösterirler. ‘Sanal doku’ ya da Rasmusen (1950)’in ifadesine göre, ‘yapay doku’, renk, desen, ton ve çizgilerle, gözde gerçekçi etkiler yaratır (Rasmusen, 1950).

Doku, fiziksel ve görsel özelliklerinin yanında gerek ürünün strüktürü gerek de kullanılan malzeme ile ürünün işlerliğine çok büyük katkısı vardır. Doku aynı zamanda ürünün işlevinin fiziksel dışavurumudur (Tüzcet, 1967).

Doku, iki boyutlu karolajın (grid), üçüncü boyuttaki kalınlaşması ile oluşur. Dokular nitelik bakımından, ince ve kaba pütürlü, bombeli, tırtıklı, yumuşak, sert olmak üzere farklılıklar gösterir. Büyük elemanlara, ritmik ve sayısal özellikler kazandırır (Barratt, 1980).

Dokunun dikkati çeken özelliği genellikle aynı ya da benzer birim tekrarlarından oluşmasıdır. Bal peteği dokusunda altıgenlerin, evlerin çatısında kiremitlerin tekrarı, kaldırım taşlarının ya da bir deniz kenarındaki çakıl taşlarının tekrarı, ağaçlarda

yaprakların, yapraklarda damarların tekrarı, portakal dokusunda noktaların, bir şehrin dokusunda evlerin tekrarı bunlara en iyi örnektir (Yılmaz, 2005).

Temel tasar dersi kapsamında doku konusu işlenirken, öğrencilere teorik olarak konudan bahsedilmiştir. Öğrencilerle sohbet ederek doku konusunda bugüne kadar edindikleri bilgi ve tecrübeler hakkında konuşulmuştur. Doku konusu için farklı mekânlarda birçok sahne içermesi, farklı dokuların bulunduğu yüzeylerin dikkat çekmesi sebebiyle Big Fish filmi uygun bulunmuştur. Filmde geçen sahnelerde bulunan farklı dokuları öğrencilerin fark etmesi sağlanmıştır. Her sahnede farklı bir dokuyu öğrencilere görerek, algılamışlardır.

Doku konusu kapsamında dört farklı ödev yapılmıştır. Daha önceki derste renk kavramı öğretildiğinden, yapılan ödevlere renk de dâhil edilmiştir.

1. Ödev: doku konusunun ilk uygulaması olarak öğrencilerden iki boyutlu bir çalışma yapmaları istenmiştir. Big Fish filminden bir biçimi soyutlayarak ve sıcak renkler kullanarak sert doku örneği oluşturmaları istenmiştir. Renklerin de doku üzerinde etkisinin olduğu sıcak renklerin, sert doku ifadesini güçlendirdiği öğrenciler tarafından fark edilmiş ve bütün öğrencilerin katılımı ile başarılı bir uygulama tamamlanmıştır (Şekil 3.32, 3.33).



Şekil 3.32. Doku Çalışması 1. Ödev Föyü



Şekil 3.33. Doku 1. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

2. Ödev: doku konusu ile ilgili yapılan ikinci çalışma birinci ödevin tam zıttı olacak şekilde tasarlanmıştır. Öğrencilerden Big Fish filminden bir biçimden esinlenerek tasarlayacakları parçalar ile yumuşak bir doku çalışması yapmaları istenmiştir. Bunu yaparken soğuk renkleri kullanmaları söylenmiştir. Bütün öğrencilerin katılımı ile başarılı bir uygulama yapılmıştır (Şekil 3.34, 3.35).



Şekil 3.34. Doku Çalışması 2. Ödev Föyü



Şekil 3.35. Doku 2. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3. Ödev: doku çalışması için iki boyutlu uygulamalardan sonra bu uygulamaların 3 boyutlu çalışmaya dönüştürülmesi ödevi verilmiştir. Yapılan iki boyutlu çalışmaların varsa hataları giderilmiş ve çalışma üç boyutlu hale getirilmiştir. Big Fish filmi öğrenciler için eğlenceli olmuştur. Farklı bir bakış açısı ve tarzı olan film

öğrencilerin konuya olan ilgilerini artırmıştır. Doku çalışması bu sebeple öğrencilerin en keyif aldığı uygulamalardan bir tanesi olmuştur. Üç boyutlu çalışmalar hem eğitimin uzaktan yapılması hem de öğrenciler için oldukça yabancı olması bakımından iki boyutlu çalışmalara göre öğrencileri daha çok zorlamıştır. Ancak farklı birçok başarılı tasarımın ortaya çıktığı ve tam katılımın sağlandığı başarılı bir uygulama gerçekleştirilmiştir (Şekil 3.36, 3.37).



TEMEL TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SİNEMA GRUBU

24.11.2020 DERSİ – DOKU ÇALIŞMASI
Ödev teslim tarihi ve saati: 28.11.2020 saat: 17:00

Çalışmanın Amacı: Görsel sanatların hepsinde en güçlü öğelerden bir tanesi olan doku öğesinin sinema deneyimi ile anlaşılmasını sağlamak

Çalışmanın Yöntemi: 2 boyutlu yaptığınız sert doku çalışması 3 boyutlu olarak çalışılacaktır. 2 boyutlu çalıştığınız biçimleri 3 boyutlu halde tasarlayarak 28x28 lik çalışma alanına yerleştirmeniz gerekmektedir. Şekiller üstüste binmek zorunda değildir. Biçimlerin yüksekliği en çok 4 cm olabilir. Farklı yükseklikteki ve boyuttaki biçimler sıcak renkler kullanılarak bir araya getirilmelidir.

Çalışma için gerekli malzemeler: mukavva (30 X 30 cm,), siyah ve renkli fon kartonu, makas, maket bıçağı, yapıştırıcı (pelepont), eskiz, çeşitli malzemeler

Doku, birbirine eş yada birbirini tamamlayan birim biçimlerin, belli sistemlerle yan yana gelmesinden oluşur

DOKU KONUSU İLE İLGİLİ ÖRNEK ÇALIŞMA
Ödev : örnek çalışma



Şekil 3.36. Doku Çalışması 3. Ödev Föyü

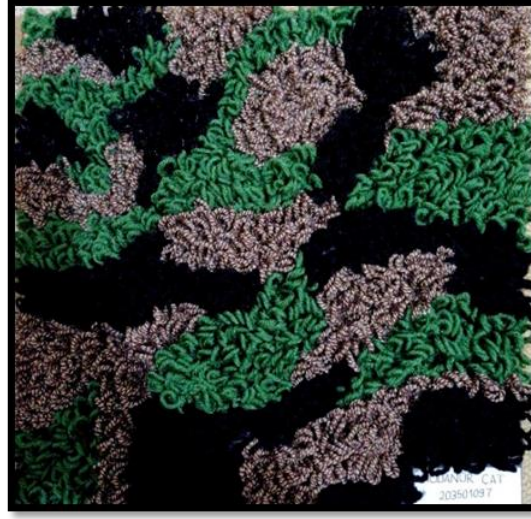


Şekil 3.37. Doku 3. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

4. Ödev: doku konusu ile ilgili yapılan son ödevde öğrencilerden; rengine, sert ve yumuşak olmasında bakılmaksızın, kâğıt ve kartondan farklı bir malzeme kullanarak, filminden istedikleri bir dokuyu soyutlamaları istenmiştir. Öğrenciler için oldukça esnek ve eğlenceli bir çalışma olmuştur. Farklı malzemelerden, farklı tasarımlar yaparak başarılı ve tam katılımlı bir şekilde ödevi tamamlamışlardır (Şekil 3.38, 3.39).



Şekil 3.38. Doku Çalışması 4. Ödev Föyü

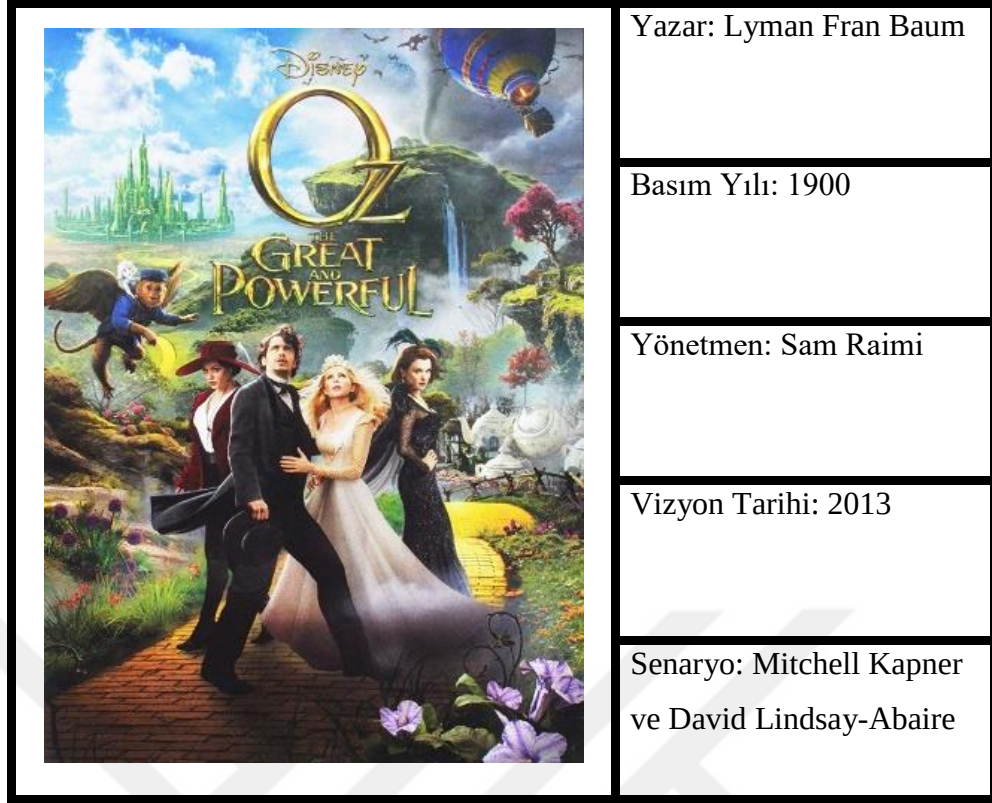


Şekil 3.39. Doku 4. Ödev Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.5. Oz The Great And The Powerful (Muhteşem ve Kudretli Oz)

Lyman Fran Baum 1900 yılında Oz Büyücüsü ismi kitabını yayınlamıştır. Hikaye 1939 yılında bir müzikal film olarak sinema perdesine uyarlanmıştır. Daha sonra da tiyatro sahnesinde ve sinema perdesinde uyarlamaları yapılmıştır. 2013 yılında Oz Büyücüsü'nün Oz ülkesine nasıl geldiğini anlatan, Yönetmenliğini Sam Raimi'nin yaptığı, yüksek bütçeli bir uyarlaması izleyici ile buluşmuştur (Şekil 3.40).

Filmde basit bir sirkte sihirbaz olarak görev yapan Oz birçok kadına ümit veren, ahlak yönünden zayıf bir karakterdir. Zaten yaşadığı koşullardan sıkılmış olan Oz bir fırtına sonucu bir sıcak hava balonuyla Oz ülkesine ulaşır. Burada yaşanan kargaşanın ve iktidar savaşının içinde bulur bir anda kendisini. Kendisi ile aynı adı taşıyan Oz ülkesinin kötülükten kurtulmasına çalışır. Bu süreç iyi bir insan olma yolunu açmıştır büyücüye. Mutlu sonla biten öykü de Oz ülkesi kötü kalpli kraliçeden kurtulur. Oz iyi bir insan ve bu ülkenin yöneticisi olur.



Şekil 3.40. Oz The Great And The Powerful Filmi Künyesi

Oz The Great And The Powerful filmi bir sihirbazın hikayesini anlatmaktadır. Hareket ögesi de tasarım açısından bir sihir gibi düşünülebilir. Olmayan bir hareketi göz manipüle ederek, hareket ediyormuş gibi gözükmeleri sanatta ve tasarım da hareket ögesini tanımlayabilir. Filmin başlangıcında da jenerik ile birlikte, tasarımcıları bunu hissettirmek için, temel tasarım dersin yapılan hareket çalışmalarına ilham olabilecek görseller koymuşlardır. Öğrencilerin hareket ögesini anlamaları bakımından bu görseller oldukça etkili olmuştur. Öğrencilerin hareket ögesini hayallerinde canlandırmalarını kolaylaştırmıştır. Bununla birlikte film oldukça eğlenceli bir filmidir. Öğrencilerin keyifli vakit geçirmesini sağlamıştır.

3.5.1. Hareket

Hareket aslında bir şeyin bir yerden bir yere doğru ilerlemesidir. Ancak görsel sanatlarda görüntü sabit olmasına rağmen, bakan göz sanki hareket ediyormuş algısına kapılır. Temel tasarımda ve diğer sanat dallarında, hareket, hareketin etkisini taklit etmektir.

Hareket, enerjinin devinimidir. Madde enerjiye, enerji maddeye dönüşürken hareketi-kımıldıtıyı yaratmaktadır. Her varoluşun dışsal (görünen), içsel (görünmeyen), sınırlı veya sınırsız hareketleri daima vardır. Nesne ve varlıkların nitelik değiştirmeleri, yer değiştirmeleri veya yerleri sabit olduğu halde uzaysal pozlarını değiştirmeleri bir hareketi ifade etmektedir. Fiziksel, kimyasal, organik hareketlerin hepsine birden, “mekânîk” hareket denmektedir (Atalayer, 1994).

Hareket, Resme canlılık ve hayatiyet veren elemanlardan biridir. Bilimsel dille bir cismin sabit bir noktaya göre devamlı olarak durumunu değiştirmesine hareket denmektedir. Plastik sanatlarda aslında hiçbir hareket yoktur. Fakat bu sanatlarda hareket izlenimi yaratmak mümkündür. Işık-gölge yardımıyla meydana çıkarılmış olan hacimli parçaların birbirine zıt yönlerde yerleştirilmesi, yani kütle kontrastları da plastik sanatlarda gözle görünür büyüklükte bir hareket yaratmaktadır. İyi yerleştirilmiş olan eğik çizgiler de bir hareket unsurudur (Erdem, 2005).

Sanatta ve tasarımda hareket kavramı gözün algısını manipüle etmek olmasından, hareket kavramını işlerken kullanılacak film de bu konuya uygun olarak seçilmiştir. Muhteşem ve Kudretli Oz filmi bir sihirbazın hayatını konu aldığından hareket kavramı için uygun bulunmuştur. Filmin açılışında temel tasarım kapsamında hareket komsunda örnek olabilecek birçok kare bulunmaktadır. Bu karelere öğrencelerin hareket kavramını anlamınsa ve ödevleri başarılı bir şekilde yapmasında etkili olmuştur (Şekil 3.41, 3.42).

Öğrenciler tarafından kolayca algılanan, keyifli ve başarılı bir uygulama olmuş, tam katılımıla tamamlanmıştır.



Şekil 3.41. Hareket Çalışması Ödev Föyü



Şekil 3.42. Hareket Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.6. Yedi Kocalı Hürmüz

Öykü ülkemizde 200'den fazla senaryoya imza atmış mizah adamı Sadık Şendil tarafından 1962 yılında kitap olarak yayınlanmıştır. Öykü daha sonra tiyatro oyunu olarak sahnelenmiştir. Günümüzde hala popülaritesini koruyan bir tiyatro oyunudur. İlk kez

1963 yılında daha sonra 1971 yılında sinemaya uyarlanan hikâye, 2009 yılında Ezel Akay tarafından yeniden uyarlanmıştır (Şekil 3.43).

Kendisine Ezop lakabını takan Ezel Akay, Yedi Kocalı Hürmüz'ü Ezop 'tan masallar deyimiyle hikâyenin aslına sadık kalarak kendi tarzıyla beyaz perdeye uyarlamıştır.

Film 19. Yüzyıl sonunda, İstanbul Taşkasap semtinde geçmektedir. Farklı mesleklerden altı kocası olan Hürmüz mahallenin Tabibine âşık olur. Diğer kocalarından kurtulması gerekmektedir ve sonunda bütün kocalarından boşanır ve bu tabiple evlenir. Filmde dekor, kostüm, saç, makyaj ve diyaloglar büyük bir titizlikle hazırlanmış ve masalsı bir anlatım oluşturulmuştur.



Şekil 3.43. Yedi Kocalı Hürmüz Filmi Künyesi

Yedi Kocalı Hürmüz filminin mekânları, tiyatro dekoru gibi tasarlanmıştır. Bir masal olarak anlatılan Yedi Kocalı Hürmüz izleyiciyi bir masalın içindeymiş gibi hissettirmek üzere mekânları, kostümleri tercih edilmiştir.

Bir mahallede geçen filmde bir meydan, bu meydan da umumi mekânlar, evler ve konakların bulunduğu bir mahalledir. Mekânların masalsı olması, mahallenin gerçek mekânlardan oluşmaması, öğrencilerin boşlukları ve dolulukları kolayca fark etmesini sağlamıştır. Doluluk ve boşlukları farkına vararak ve eğlenerek filmi izlemişlerdir. Yapılan ödev de filmin sayesinde gayet başarılı ve eğlenceli olmuştur.

3.6.1. Doluluk- Boşluk

Bir tasarımda doluluk boşluk çalışmanın dengeli görünmesini veya istediğimiz etkiyi yaratmamızı sağlar. Biçimler, çizgiler, noktalar... Tasarımı oluşturan ne varsa, aralarındaki boşluk ile bir şey ifade ederler.

Sanat çalışmaları yapılırken kompozisyon kurulumunda bazen durağanlık, bazen de tekrar etme gibi sorunlarla karşılaşırız. Bu durumu engellemek için kompozisyonda farklılaşma yaratmak gerekir ve düzenlemeler bunun için yapılır. Bu, farklı büyüklük ve küçüklüklerde düzenlemeler yapmak, aralıklar bırakmak ve doluluk ve boşluk oranlarını ayarlamak için yapılır (Atmaca, 2014).

Tasarımı düzenlerken yüzey üzerinde bazı yerlerde boşluklar bırakılırken bazı yerlerde doluluk sağlamak, görsel anlamda estetik bir kaygı ile kompozisyonun hazırlanması ve eser üzerinde vurgulara, harekete yer verilmesi çalışmayı daha vurgulu, dikkat çekici ve canlı yapar (Bayraktar, 2012).

Görsel sanatlarda doluluk- boşluk ilkesi; bir kompozisyonda biçimlerin ve geri kalan boşluğun dengeli bir biçimde dağılmasıdır. Bu dengeli dağılım homojen olmayabilir. Homojen olsun ya da olmasın, doluluk ve boşluğun meydana getirdiği bir anlam vardır.

İnsan algısında doluluğun ve boşluğun yarattığı etkiyi görebilmek için temel tasarım dersleri kapsamında çeşitli uygulamalar yapılmaktadır. Doluluk- boşluk ilkesi denge ilkesi kapsamında da ele alınabilmektedir.

Temele tasarım ilkelerinden doluluk-boşluk ilkesinin anlatımı esnasında Yedi Kocalı Hürmüz filmi kullanılmıştır. Filmin bütün mekânlarının dekorlardan oluşması, filmin tamamının küçük mahallede geçmesi ve bu mahallenin sokaklarının, küçük meydanlarının filmde sık sık görünmesi filmin bu konu için uygun olduğuna karar verilmesini sağlamıştır. Öğrencilerden Yedi Kocalı Hürmüz filminin geçtiği mahalleyi bir biçimi tekrarlayarak soyutlamaları istenmiştir. Bunu yaparken üç boyutlu çalışmaları istenmiştir. Çalışma kapsamında öğrencilerin doluluk ve boşluk oranına dikkat etmeleri

sağlanmıştır. Böyle doluluk ve boşluk ilkesinin algılanması ve öğrencilerin eğlenerek öğrenmesi mümkün olmuştur (Şekil 3.44, 3.45, 3.46).



Şekil 3.44. Doluluk- Boşluk Çalışması Ödev Föyü 1. Sayfa



Şekil 3.45. Doluluk- Boşluk Çalışması Ödev Föyü 2. Sayfa



Şekil 3.46. Hareket Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.7. Stardust (Yıldız Tozu)

1997 yılında Neil Gainman tarafından kaleme alınan öykü, Matthew Vaughn tarafından yönetmenliği üstlenilerek 2007 yılında beyaz perdeye yansımıştır. Kitaptan uyarlanan senaryoda orijinal öyküye tam anlamıyla bağlı kalınmamıştır (Şekil 3.47).

Filmde aşık olduğu kadına düşen yıldızı getirmek için yolculuğa çıkan Tristan, duvarı geçerek büyülü bir dünyaya adım atar. Burada başından birçok olay geçer.

Sonunda gerçek aşkını bulur ve sihirli dünyanın veliahdı olduğu ortaya çıkar. Düşen yıldızla evlenen Tristan aynı zamanda ülkesinin hükümdarı olur.



Şekil 3.47. Stardust Filmi Künyesi

Stardust filmi yön konusu için uygun bulunmuştur. Filmde yön ögesine örnek olabilecek çok sayıda sahne bulunmaktadır. Bir yıldız dünyaya düşmekte, düştüğü yerde bir krater oluşturmaktadır. Film de birkaç grup bu yıldızın peşine düşmüştür. Dolayısıyla kovalamaca sahneleri bulunmaktadır. Yönelmenin bulunduğu sahnelerin farkında olunarak izlendiğinde, öğrenciler yön ögesini kolaylıkla algılamışlardır. Film yön ilkesinin anlaşılmasını kolay ve eğlenceli bir hale getirmiştir.

3.7.1. Yön

Bir tasarımı oluşturan nokta, çizgi gibi öğelerin bir yöne yönelmesi ile yön oluşur. Yön bir yöne veya birden fazla yöne, merkeze doğru olabilir.

Yön ve hareket iç içe geçmiş kavramlardır. Her yön çalışması bir hareketi ifade eder, tasarıma bir vurgu ve canlılık katar.

Sanat çalışmalarında kompozisyonda yararlandığımız çizgi, nokta gibi elemanlara belli yönler vererek tasarımı oluştururuz; bu elemanların kullanımı kompozisyonda hareketi meydana getirir (Atmaca, 2014).

Yön kavramının anlatıldığı derse Yıldız Tozu filmi eşlik etmiştir. Diğer konularda olduğu gibi önce yön kavramı sözlü olarak öğrencilere aktarılmış ve daha sonra film izlenerek yön kavramının bulunduğu sahneler öğrencilerle birlikte incelenmiştir. Yıldız Tozu filminin seçilme sebebi yön kavramının bulunduğu birçok sahne ve konu içermesidir. Filmde bir yıldız dünyaya düşmüştür ve bu yıldızın peşinde birçok kişi vardır. Daima ir hedefin peşinde koşan farklı grupların sahnelendiği filmde yön kavramının görsel olarak bulunduğu birçok sahne bulunmaktadır. Öğrencilerden Yıldız Tozu filminde bulunan bir biçim ve yön belirten bir sahneyi soyutlamaları istenmiştir. Doku konusu işlenmiş olduğundan ödev kapsamında; uygun bir doku yapılarak yön kavramı onun üzerine yapılmıştır. Öğrencilerin en keyif aldığı çalışmalardan birisi olmuştur. Tam katılımıla çalışma başarılı bir şekilde tamamlanmıştır (Şekil 3.48, 3.49).

CLAIRE DANES with MICHELLE PFEIFFER AND ROBERT DE NIRO

STARDUST

TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SİNEMA GRUBU

15.12.2020 YÖN ÇALIŞMASI

Çalışmanın Amacı: Hareket, koram gibi öğelerin temeli olan yön çalışmasının anlaşılması

Çalışmanın Yöntemi: stardust filminden seçilen bir veya birden fazla sahnenin soyutlanması ile doku ve onun üzerinde yön çalışması yapılacaktır. Merkezî, çizgisel veya *diagonal* yön çalışmak, öğrenciye bırakılmıştır.

Çalışma için gerekli malzemeler: mukavva (30 X 30 cm,), renkli ve siyah fon kartonu, makas, maket bıçağı, yapıştırıcı (peglon), eskiz

Yön sanatta algısal harekettir. Bulunduğu ortama dinamizm katar.

YÖN KONUSU İLE İLGİLİ ÖRNEK SAHNE



Şekil 3.48. Yön Çalışması Ödev Föyü



Şekil 3.49. Yön Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.8. Hugo Cabret (Hugo)

Hikaye 2007 yılında Brian Selznick tarafından kaleme alınmıştır. 2011 yılında sinemaya uyarlanan kitabın asıl ilham kaynağı sinemanın babası sayılabilecek Georges Méliés filmleri ve yönetmenin mekanik figür koleksiyonları olmuştur. Usta yönetmen Martin Scorsese tarafından görsel bir şölene dönüşen öykü sinemanın icadına da değinmektedir.

Hugo babasından saat tamir etmeyi öğrenmiştir. Babasının ölümüyle yapayalnız kalan Hugo Paris’te tren istasyonunda büyük saati tamir eder ve istasyonda bir şeyler aşırarak, güvenlik görevlisinden kaçarak, insanları izleyerek bir fare gibi yaşamaya başlar. Hugo’nun hayatta tek amacı vardır; babasından kalan automatonu tamir etmek.

	Yazar: Brian Selznick
	Basım Yılı: 2007
	Yönetmen: Martin Scorsese
	Vizyon Tarihi: 2011
	Senaryo: John Logan

Şekil 3.50. Hugo Cabret Filmi Künyesi

Hugo Cabret filmi koram ilkesine eşlik etmesi için uygun bulunmuştur. Bunun sebebi filmde koram ilkesine örnek olabilecek sahnelerin bulunmasıdır. Filmde küçük bir çocuk olan Hugo bir tren istasyonunda yaşamakta ve saatleri tamir etmektedir. Saatlerin mekanizmasını oluşturan çarklar, peronlar, istasyonun mekanları, trenler ve daha birçok şey koram ilkesine uygun bir biçimde tasarlanmıştır. Filmin içinde koram ilkesine örnek gösterilebilecek pek çok sahne bulunmaktadır. Öğrencilerin bu farkındalık ile filmi izlemeleri sağlanmış ve koram ilkesi kolayca anlaşılmıştır. Koram ilkesinin anlaşılmasında olumlu rol oynayan film aynı zamanda dersin eğlenceli bir hale gelmesini ve öğrencilerin dikkatini toplamasını sağlamıştır.

3.8.1. Koram

Koram, hiyerarşi demektir. Yani bir grup biçimin, belli aralıklarla büyüklük küçüklük sırası gözetilerek belli bir doğrultuda dizilmesidir.

Hiyerarşi; biçim, yön, ölçü, aralık gibi unsurların yer aldığı iki karşıt ucun birinden diğerine doğru kademeli olarak geçişini sağlayan düzendir. Yapısında derece

farkını barındırır. Biçimlerin büyükten küçüğe veya küçükten büyüğe sıralanması, aralıklarda genişten dara, dardan geniş doğru geçişler düzenli bir uyum oluşturur (Yardımcı, 2012).

Hiyerarşi; bir tasarımdaki öğelerin algılanmasındaki öncelik sırasını ifade etmektedir. Özellikle tasarımda ilk olarak algılanması gereken öğelerin dikkati ilk çeken öğelerden oluşması ve tasarımın odak noktasında yer almaları, tasarımın doğru okunmasındaki kritik noktalardan biridir (Elden, 2015).

3.8.2. Şeffaflık

Şeffaflık kelime anlamı olarak bir şeyi olduğu gibi gösteren saydam demektir. Hem mecazi anlamda her gerçek anlamda arkasındakini gösteren, kapatmayan demektir. Temel tasarım ögesi olarak şeffaflık, biçimlerin arkasındakini kısmi veya tamamen göstermesi anlamına gelmektedir.

3.8.3. Işık Gölge

Işık görsel bir öge için olmazsa olmazdır. Gözün bir şeyi algılaması için ışık şarttır. Görsel sanatlarda da ışık kavramı önemli bir yer tutar. Işığın var olması ile varlık dünyasında gölge olur. Bir ışık kaynağını ifade etmek için ışık ve gölge tasarımlarda kullanılır.

Işığın nesneler üzerinden farklı ton ve katmanlarda yansımaları ile varlık bulan gölge kavramı Platon'un mağara alegorisinden, Jung'un benlik ile ilişkilendirdiği arketipe değin salt felsefe ve psikoloji temelli değil sanatın görsel bir ögesi olarak da varlık bulmaktadır. Bir nesnede eğer gölge etkisi varsa gölgede kalmış olan alanlar ışık kaynağından uzakta, ışığı alan alanlar ise ışık kaynağına daha yakın noktada yer almaktadır (Lidwell, 2010)

Koram konusunun anlatıldığı ders kapsamında şeffaflık ve ışık-gölge kavramları hakkında da bilgi verilmiştir. Verilen 2 ödevden bir tanesi koram konusunu, bir tanesi de koram, ışık-gölge ve şeffaflık konusunu içermektedir. Bu konuların anlatımı sırasında Hugo filmi derse eşlik etmiştir. Hugo hikâyesi oldukça güçlü bir filmidir. Filmde tren istasyonunda, saat kulesini kurmakla görevli küçük bir çocuğun hikâyesi anlatılmaktadır. Saatlerin çarkları, trenler, istasyonda bulunan elemanlar ve birçok şey koram ilkesine örnek olabilecek nitelikler taşımaktadır. Bu sebeple Hugo filmi uygun bulunmuştur.

Diğer konularda olduğu gibi, koram konusu işlenirken de sözlü olarak bilgi verilmiş ve filmin içindeki sahnelerden koram ilkesi seçilmeye çalışılmış ve öğrencilerinde aktif olarak rol aldığı bir işleyiş gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerden filmde koram ilkesinin bulunduğu bir sahneyi soyutlamaları istenmiştir. Öğrenciler için oldukça eğlenceli ve tam katılımlı bir uygulama olmuştur (Şekil 3.51, 3.52, 3.53, 3.54).



Şekil 3.51. Koram Çalışması Ödev Föyü



Şekil 3.52. Koram Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek



TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SINEMA GRUBU

08.12.2020 DERSİ – KORAM

Çalışmanın Amacı: koram, hiyerarşi kavramını anlamak

Çalışmanın Yöntemi: Hugo (2011) filmini izleyerek, koram ögesi yapılacaktır. 28X28 lık çalışma alanı siyah beyaz dikdörtgen veya karelerle kaplanacaktır. Bu dikdörtgen veya karelerin kosa kenarı en çok 1cm olmalı. Örneğin: 1cmX1cm karelerle kaplanabilir veya 1cm genişliğinde dikdörtgenlerle kaplanabilir. Üzerine soğuk renklerle filmde bir biçim belirlerip soyutlanıp koram çalışması yapılacaktır. Koram çalışması yapılırken şeffaflık ve ışık-gölge öğeleri de kullanılacaktır.

Çalışma için gerekli malzemeler: renkli ve siyah fon kartonu, makas, mukavva 30X30 cm, maket bıçağı, yapıştırıcı (pelligom), eskiz...

Hiyerarşi'nin kelime anlamı sıradüzen, derecelenmedir. Sanatsal anlamda Hiyerarşi; görsel hiyerarşi, düzenli ölçü derecelenmesi, kademelenme olarak tanımlanmaktadır. Türkçe de daha çok sanatsal anlamda Koram adı ile bilinir.

Not: Koram çalışmasında aynı biçim tekrarlanarak bir yöne veya merkeze yönlendirilir. Biçimler düzenli bir orana büyümeli. En az 12 adet biçim kullanılacaktır, her biçimin büyüklüğü farklı olacak. Biçimler büyüktü küçükçe sıralanmalıdır.



Şekil 3.53. Koram, Işık-Gölge, Şeffaflık Çalışması Ödev Föyü

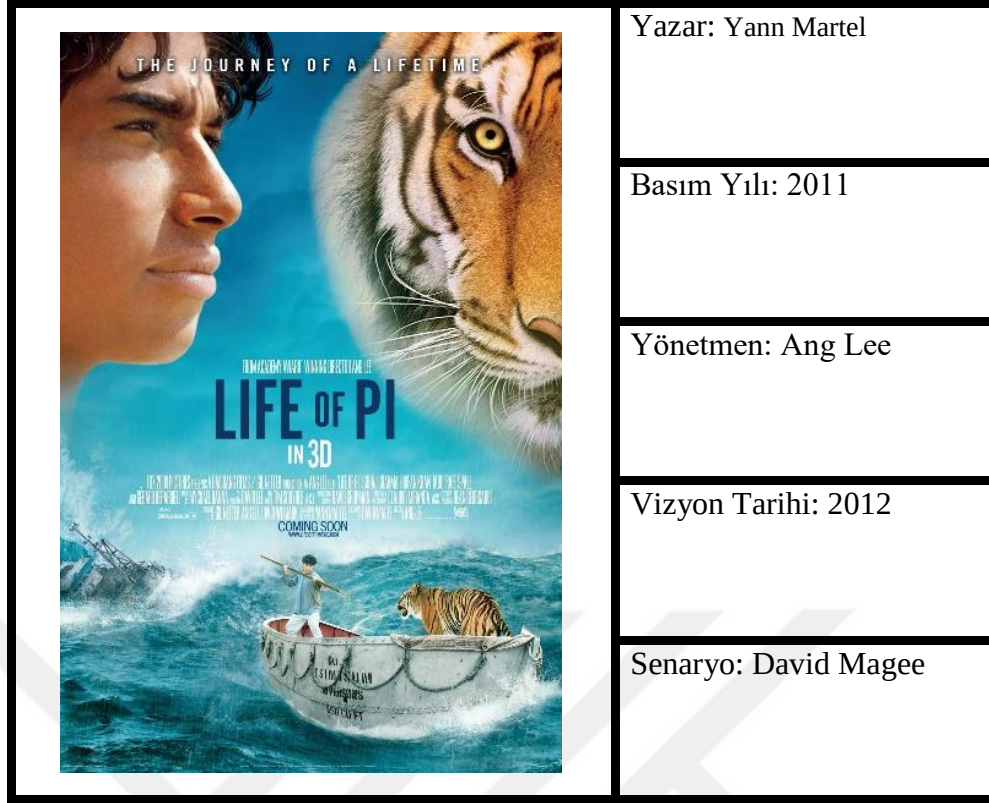


Şekil 3.54. Koram, Işık-Gölge, Şeffaflık Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.9. Life Of Pi (Pi' nin Yaşamı)

Kitap 2011 yılında yazar Yann Martel tarafından bir felsefe öyküsü olarak kaleme alınmıştır. 2012 yılında ünlü yönetmen Ang Lee tarafından sinemaya uyarlanmıştır. (Şekil 3.55).

Filmde ailesi ve vahşi hayvanları ile gemiyle seyahat eden Pi'nin sıra dışı macerası anlatılmaktadır. Geminin batması sonucu pi bir filika ile kurtulur. Ancak filika da yalnız değildir. Bir kaplan, bir sırtlan, bir zebra ve bir goril ile denizin ortasında kalmıştır. Kaplan dışında diğer hayvanlar yolcuğun başında hayatını kaybeder. Pi bir kaplanla birlikte günlerce suda kalır. Bir ada bulur ancak burası insanların olmadığı ve geceleri etobur olan bir adadır. Bu adayı terk eden Pi ve yoldaşı kaplan Richar Parker ile uzun ve zorlu bir deniz yolculuğunun ardından kurtulmayı başarır.



Şekil 3.55. Life Of Pi Filmi Künyesi

Life Of Pi filminin büyük bölümünü, denizin ortasında bir teknede bir kaplan ve bir çocuğun yaşam mücadelesi oluşturmaktadır. Bu anlamda etrafında mavi denizden başka hiçbir şey bulunmayan tekne egemenlik ilkesini bir örnek teşkil etmektedir. Yolculuklarının bir bölümünde bir adada soluklanan Pi ve kaplan adadaki bütün canlılardan farklı renkte, farklı büyüklükte ve farklı formladırlar, bu sahneler de egemenlik ilkesine örnek oluşturmaktadır. Ayrıca adada bulunan havuzlarda çevrelerine göre egemen biçimlerdir. Film egemenlik ilkesinin kolayca anlaşılmasını sağlamıştır. Öğrenciler egemenlik ilkesini sorunsuz bir şekilde anlamış ve eğlenerek ödevleri tamamlamışlardır.

3.9.1. Egemenlik

Egemenlik bir şeyin diğer şeyler üzerindeki hâkimiyeti, ön planda oluşudur. Temel tasarım ögesi olarak egemenlik ise; bir çalışmada, bir biçimin, diğer biçimlerden, renk, ölçü, form, vb. bakımından farklı olması ve ilk bakışta diğer öğelerden önce görünmesidir. Bir ögenin diğer öğelerden üstün ve ön planda olmasıdır.

Bir çalışmada öne çıkan şekil bize kompozisyonun dili hakkında fikir verirken hareketliliği de sağlar (Atmaca, 2014)

Egemenlik ilkesinin işlendiği derste Pi'nin Yaşamı adlı filmde yararlanılmıştır. Egemenlik ilkesi ile ilgili teorik bilgi verildikten sonra filmde egemenlik ilkesinden söz edilebilecek sahneler incelenmiştir. Pi'nin Yaşamı, denizin ortasında bir teknede, bir kaplanla yolculuk yapmak zorunda olan bir çocuğun hikayesini anlatmaktadır. Dolayısıyla filmde egemen bir biçimin bulunduğu birçok sahne bulunmaktadır. Egemenlik ilkesinin bariz bir şekilde seçilebileceği sahnelerden oluşmaktadır. Ders kapsamında öğrencilerden Pi'nin Yaşamı filminden egemenlik ilkesinin bulunduğu bir karenin soyutlanması istenmiştir. Öğrencilerin tam katılım gösterdiği başarılı bir çalışma olmuştur (Şekil 3.56, 3.57).



OSCAR ÖDÜLLÜ YÖNETMEN ANG LEE'DEN
PI'NİN YAŞAMI

TASAR ve PLASTİK SANATLAR DERSİ SINEMA GRUBU

22.12.2020 DERSİ EGEMENLİK ÇALIŞMASI

Çalışmanın Amacı: egemenlik kavramını, *kışkırtıcı* ile anlamak

Çalışmanın Yöntemi: *Pi'nin Yaşamı* filmi izleyerek, egemenlik ögesi yapılacaktır. 28X28 lik çalışma alanı siyah beyaz dikdörtgen veya karelerle kaplanacaktır. Bu dikdörtgen veya karelerin kısa kenarı en çok 2cm olmalı. Örneğin: 2cmX2cm karelerle kaplanabilir veya 2cm genişliğinde dikdörtgenlerle kaplanabilir. En az 12 adet olmak üzere bir biçim ve egemen bir biçim ile çalışma yapılacaktır.

Çalışma için gerekli malzemeler: renkli ve siyah fon kartonu, makas, mukavva 30X30 cm, maket bıçağı, yapıştırıcı (peçene), eskiz...

Egemenlik bir kompozisyonda kullanılan öğelerden birinin ya da bir grubun diğer öğelere göre üstünlük sağlamasıdır. Her egemenlik aynı zamanda zıtlık demektir.

Egemenlik temel tasarım dersinde dört şekilde ifade edilebilir;
Ölçü egemenliği, renk egemenliği, biçim egemenliği, doku egemenliği. Bu çalışmada doku egemenliğini vurgulamak zorunlu değildir.

Pi'nin Yaşamı Filminden Örnek Sahne



Teslim Saati:17:00

Şekil 3.56. Egemenlik Çalışması Ödev Föyü



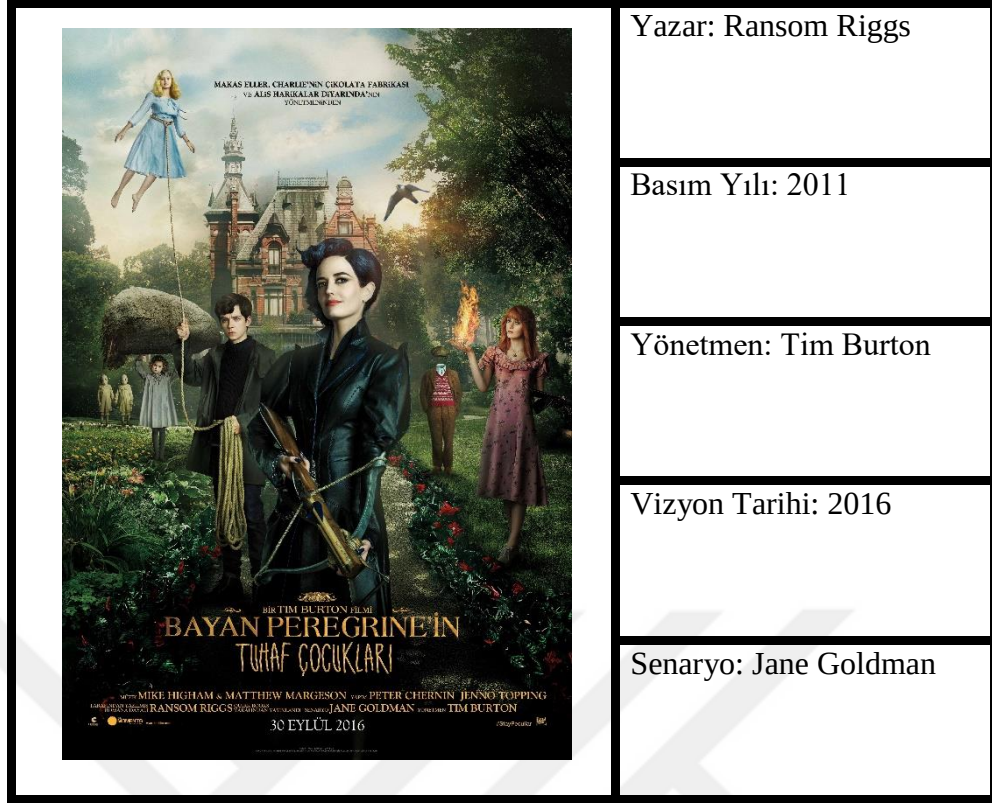
Şekil 3.57. Egemenlik Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.10. Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (Bayan Peregrine'in Tuhaf Çocukları)

Öykü Ransom Riggs tarafından 2011 yılında kaleme alınmıştır. Usta yönetmen Tim Burton aynı isimle hikayeyi 2016 yılında izleyici ile buluşturmuştur (Şekil 3.58).

Filmde küçük bir çocuk olan Jacob, kaybettiği dedesinin, bıraktığı izleri sürerek bir adaya ulaşır bu adada 1. Dünya savaşı sırasında Naziler tarafından bombalanan bir yetimhane bulunmaktadır. Ancak Jacob hiç tahmin etmediği olaylar karşılaşır. Yetimhane ve orada yaşayanlar bombalanmadan bir gün önce bir döngüde yaşamaktadırlar. Burada yaşayan ve tuhaflikları olan yetim çocuklar Bayan Peregrine'nin gözetiminde hayatlarına devam etmektedirler.

Bu yetimhaneyi yıllardır arayan Bay Barron, Jacob'ı takip ederek burayı bulur ve çocukları öldürmek ister. Bayan Peregrine ve çocuklar Bay Barron ve kötü dostları ile bir mücadelenin içine girerler ve kazanırlar.



Şekil 3.58. Miss Peregrine's Home for Peculiar Children Filmi Künyesi

Filmde bulunan mekanlardan, yetimhane binası görkemli bir ve etkileyici bir yapıdır. Filmin büyük bölümü bu yapının etrafında geçmektedir. Filmin başlarında yıkılmış hali ile gözükken yetimhane binası daha sonraki sahnelerde eski ve bakımlı hali ile gözükmektedir. Mimari bir yapının soyutlanmasının yapılacağı bu derste bu yönüyle film tercih edilmiştir.

3.10.1. Soyutlama

Soyutlama kelime anlamı olarak uzaklaşmak demektir. Mimari anlamda ise biçimi ana hatlarıyla görebilmek, bütündeki parçaları ayırt edebilmektir denilebilir.

Soyutlama kavramı, “abstrahere” kelimesinden gelmektedir. Abstrahere fiili, bir şeyi bir yerden çekip çıkarmak ve edilgin olarak bir şeyden çekip çıkarılmak anlamlarına geldiği için soyutlama, uzaklaştırmaya işaret etmektedir (Kaya P. A., 2019).

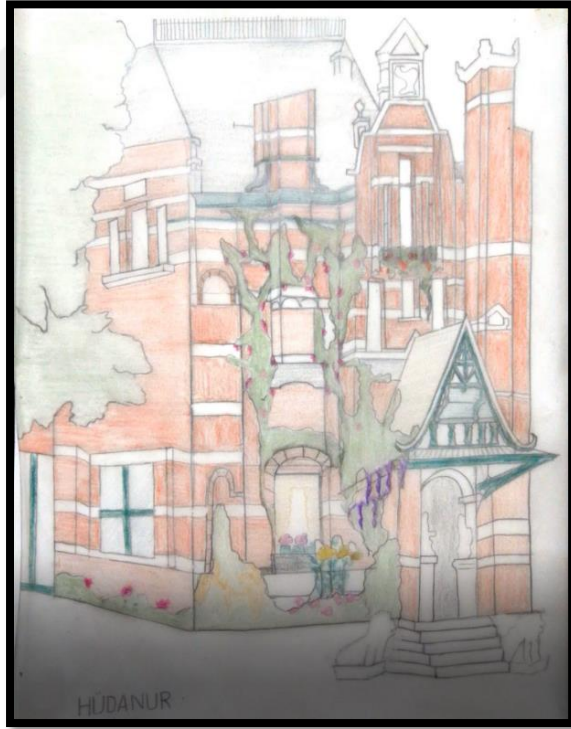
Sanat ve mimarlık kuramlarında bu ilişkilerin, bir grup nesnenin ortak ögesini yalıtma, anlamsal- biçimsel, fiziksel- duysal özelliklerden, gereksiz renk, doku gibi detaylardan arındırma, içinde bulunulan mekândan ayrı betimleme, parçalama, geometri,

yalınlık kavramlarından yararlanma şeklinde gerçekleştiği görülmektedir (Gençosmanoğlu, 2001).

Tasarımda soyutlama, ne kadar tasarımı biçimlendiren düşünce ya da düşüncelerin özelliklerinin ayrıştırılması, rastlantısal özelliklerinden arındırılması olsa da tamamıyla ana düşünceden koparılmamaktadır. Tasarımı biçimlendiren bu düşünce, düşük soyutlama olarak somuta, yüksek soyutlama olarak taklidi olmayan, öykünmeye yaklaşmaktadır (Kaya, 2016).

Worringer (2017)'e göre, geometrik soyutlamayla oluşturulan biçimler, insanın duyulur bağlılığın dışına çıkaran aklın yasalarını yansıtmaktadır (Worringer, 2017).

Sinema filmleri eşliğinde bir dönem boyunca temel tasarım dersi yürütülmüştür. Filmlerden esinlenilerek yapılan her ödevde soyutlama yöntemi kullanılmıştır. Soyutlama kavramını öğrenmiş olan öğrencilerden bir mimari yapının soyutlanması istenmiştir. Öğrencilerin hepsinin katılımı ile başarılı bir uygulama yapılmış ve iyi örnekler ortaya çıkmıştır (Şekil 3.59, 3.60).



Şekil 3.59. Soyutlama Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek



Şekil 3.60. Soyutlama Çalışması Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.11. Workshop

Konya Teknik Üniversitesi mimarlık bölümü olarak, Selçuk Üniversitesi bünyesinde bulunduğumuz zamanlarda dahil olarak, temel tasarım dersi kapsamında son üç haftayı workshop yaparak geçirmekteyiz. Workshopların kapsamaları ve konuları tamamen grup hocalarının ve öğrencilerinin kararına bırakılmaktadır. Yapılan çalışmalar dönem sonunda okulda sergilenmekte ve bir yılsonu etkinliği düzenlenmektedir.

Yapılan bu çalıştayların amacı;

- Öğrencilerin temele tasarım dersinde öğrendiklerini serbestçe uygulayabileceği bir alan yaratmak.
- Grup çalışmasını teşvik etmek ve birlikte çalışmayı öğretmek, iş bölümü yapabilme kabiliyetini geliştirmek.
- Öğrencilerin motivasyonunu artırmak.
- Temel tasarım dersinin üniversite içinde görünürlüğünü artırmak.
- Farklı malzeme kullanımını deneyimlemek.
- Öğlencilere özgür bir tasarım alanı yaratmak ve eğlenmektir.

İçinde bulunduğumuz pandemi dönemi maalesef örgün eğitimin yüz yüze yapılmasına imkân vermemektedir. Öğrencilerin birlikte çalışma imkânı olmamıştır. Workshop geleneği buna rağmen sürdürülmüş ve konular öğrencilerin yalnızca çalışabileceği şekilde belirlenmiştir.

Temel tasarım dersi içinde sinema grubu olarak yürütülen gruba; workshop kapsamında film afişi tasarlama ödevi verilmiştir.

Film seçimi, afiş tasarım, malzeme kullanımı tamamen öğrencilere bırakılmış yalnızca boyut belirtilmiştir. Öğrenciler keyifli bir çalışma ile istedikleri film için bir afiş tasarlamışlardır.



Şekil 3.61. Workshop Kapsamında Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek



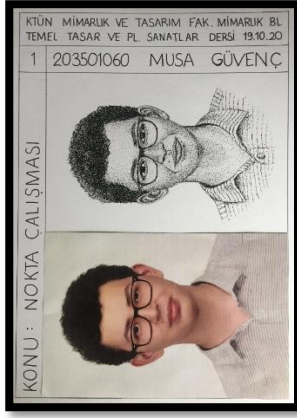
Şekil 3.62. Workshop Kapsamında Yapılan Çalışmalardan Bir Örnek

3.12. Bölüm Sonu Değerlendirmesi

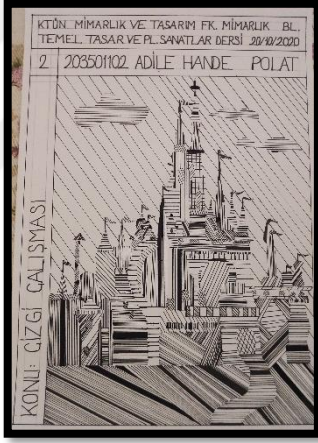
Sinema grubundan ve diğer gruptan her konu için Örnekler seçilmiştir. Seçilen örnekler hangi gruptan olduğu belirtilmeden uzmanlara iletilmiştir. İki bağımsız uzman hem çalışmaları yorumlamış hem de notlandırmıştır.

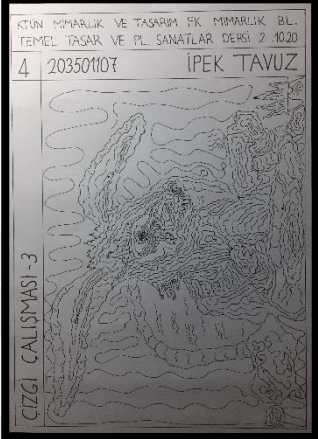
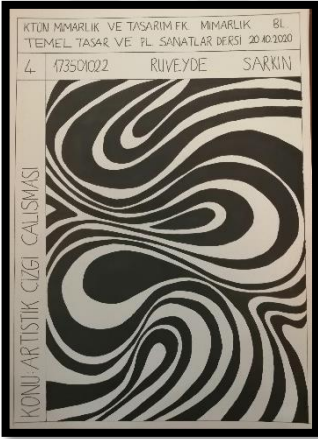
Tablo 3.2. Öğrenci çalışmalarına ait farklı uzman görüşleri ve değerlendirilmesi

NOKTA	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu: 85	1. Uzman Görüşü: Noktalar homojen gözükmemesine rağmen seyrektiler.
		2. Uzman Notu: 90	2. Uzman Görüşü: nokta çalışması ile resmedilen ürün donuk bir kare değil hikâyenin bir parçası olması bakımından öğrenciler için daha cazip olabilir.
Diğer Grup		1. Uzman Notu: 95	1. Uzman Görüşü: Noktalar yer yer lekeye dönüşmüştür.

		2. Uzman Notu: 85	2. Uzman Görüşü: noktalar birleşmiş ve yüzey etkisi yaratmıştır.
--	---	-------------------	--

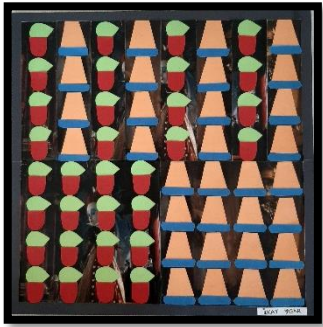
Değerlendirme: Her iki ödev de uzmanlar tarafından başarılı bulunmuştur. Sinema grubunda öğrenciler bir resim yerine filminden bir kare seçmiş ve dersin bir parçası olmuşlardır. Bu dersi benimsemelerini ve ödevi daha istekli yapmalarını sağlamıştır.

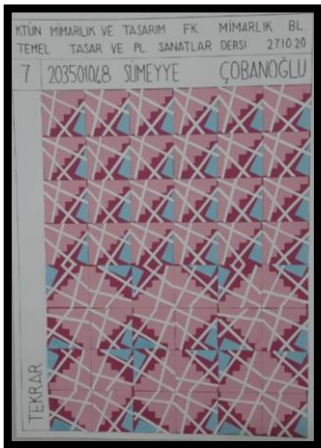
Çizgi	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:80	1. Uzman Görüşü: Farklı değer ve kalınlıkta çizgilerin kalitesinde minör problemler ve az sayıda leke/düzlem gözlenmesine rağmen olumlu.
		2. Uzman Notu:90	2. Uzman Görüşü: Çizgi kalınlıkları ve sıklıkları ile bir yüzeyin ve biçimin ifade edilmesi başarılı.
		1. Uzman Notu:70	1. Uzman Görüşü: farklı değer ve kalınlıkta çizgilerin karalamaya dönüşmesi çalışmada düzen ve kompozisyon okunmasını zorlaştırıyor.
		2. Uzman Notu:60	2. Uzman Görüşü: Yalnızca sert çizgiler kullanarak sahnenin soyutlanması olumlu ancak karmaşık görünüyor.

		1. Uzman Notu:90	1. Uzman Görüşü: farklı değer ve kalınlıkta çizgilerin kalitesi ve aralık yönetimi ile başarılı.
		2. Uzman Notu:95	2. Uzman Görüşü: Çizgi kullanarak yaratılan derinlik etkisi çok başarılı.
		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: tek değer ve kalınlıkta çizgilerin kalitesi de problemli. çizgilerin karalamaya dönüşmesi çalışmada düzen ve kompozisyon okunmasını zorlaştırıyor.
		2. Uzman Notu:60	2. Uzman Görüşü: yumuşak çizgi kullanımı olumlu ancak kompozisyon okunurluğunu kaybetmiş.
		1. Uzman Notu:45	1. Uzman Görüşü: Çizgi değeri kaybedilmiş, leke olarak nitelendirilebilir.
		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: Çizgiden çok doku-biçim çalışması gibi olmuş konu anlaşılmamış.
		1. Uzman Notu:55	1. Uzman Görüşü: tek değer ve kalınlıkta çizgilerin kalitesi de problemli. yapılan çalışma simetrik ve merkezi kompozisyonu ile sıkıcı.

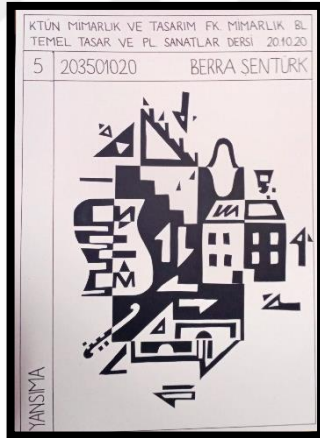
Diğer Grup

		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: çizgi değeri kaybolmuş ve biçimler ön planda. Çizgi çalışması niteliği taşımıyor.
Değerlendirme: her iki grupta çizginin anlaşılması için farklı uygulamalar yapılmıştır. Amaç; çizginin kalınlık, sıkılık, yumuşaklık, sertlik gibi kavramlarla kullanıldığında nasıl bir etki yarattığının anlaşılmasıdır. Sinema grubunda bir sahneyi soyutlama çabası çizginin daha etkin kullanılmasını sağlamıştır.			

Tekrar	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:75	1. Uzman Görüşü: geometrik soyutlama bir adım daha ileri gidebilir.
		2. Uzman Notu:80	2. Uzman Görüşü: Bir sahnenin soyutlanması ve tekrar ögesinin yakalanması başarılı.
		1. Uzman Notu:70	1. Uzman Görüşü: tam tekrar ve aralıklı tekrar anlaşılmış ancak bir karmaşa var.
		2. Uzman Notu:75	2. Uzman Görüşü: tekrar ilkesi okunuyor. Renk seçimi daha iyi olabilir.

Diğer Grup		1. Uzman Notu:70	1. Uzman Görüşü: belirlenen modülün tekrar sayı ve dönüşümlerinde okunamayan kural...
		2. Uzman Notu:60	2. Uzman Görüşü: Renk seçimi çok zayıf. Modüler seçilen birim tekrar ettiğinde bütün bir anlam yaratmıyor.
Değerlendirme: Tekrar ilkesinin anlaşılmasında benzer bir çalışma yapılmış ve sinema grubunda ilave bir çalışma daha yapılmıştır. Sinema grubunda hem 3 boyutlu bir çalışmanın olması tekrarın kolay anlaşılmasını sağlamıştır. 2 boyutlu çalışmada ise farklı biçimlerin bir arada olması ile aralıklı ve tam tekrar anlaşılmalıdır.			

Biçim- Yansıma	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:90	1. Uzman Görüşü: kompozisyonun bütünde öğelerin yansımalarına odaklanmış, parça bütün fon ilişkisi başarılı, soyutlama becerisi yeterli.
		2. Uzman Notu:80	2. Uzman Görüşü: Yansıma etkisi güçlü ve anlaşılır.

		1. Uzman Notu:90	1. Uzman Görüşü: kompozisyonun bütünde öğelerin yansımalarına odaklanmış, parça bütün fon ilişkisi başarılı, soyutlama becerisi yeterli.
		2. Uzman Notu:90	2. Uzman Görüşü: Yansıma etkisi güçlü ve anlaşılır.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:80	1. Uzman Görüşü: tekil öğelerin yansımalarına odaklanmış, parça bütün ilişkisi zorlu fakat başarılı, soyutlama becerisi düşük.
		2. Uzman Notu:75	2. Uzman Görüşü: yansıma etkisi güçlü, biçimsel.
		1. Uzman Notu:75	1. Uzman Görüşü: tekil öğelerin yansımalarına odaklanmış, parça bütün ilişkisi zorlu fakat başarılı, soyutlama becerisi yüksek.
		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: Yansıma etkisi zayıf
Değerlendirme: Sinema grubunda yapılan çalışmalar bir sahnenin soyutlaması ile yapıldığından yansıma etkisinin daha net ve anlaşılır olduğu, konunun daha iyi anlaşıldığı görülmüştür.			

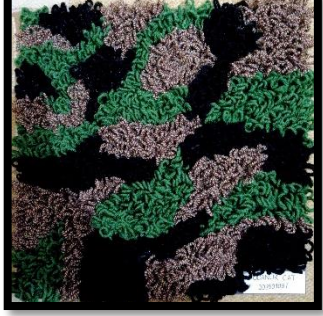
Ölçü- Oran	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:80	1. Uzman Görüşü: Oran ve ölçülerdeki farklılıklar anlamlı. Biçimler daha soyut olmalı.
		2. Uzman Notu:85	2. Uzman Görüşü: çalışma, renk, biçim, doku, perspektif bakımından çok yönlü.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:70	1. Uzman Görüşü: Boyutları benzer geometrik biçimler, kompozisyon anlaşılır değil.
		2. Uzman Notu:60	2. Uzman Görüşü: Zemin zayıf. Biçimlerin ölçü ve oranı çok yakın.
Değerlendirme: Sinema grubunda Ölçü- Oran konusu için izlenen filmdeki karakterlerin boyutları birbirinden oldukça farklıdır. Dolayısıyla bu filmten ilham alınarak yapılan çalışmalarda ölçü-oran konusu kolayca anlaşılmıştır.			

Renk	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu Diğer Grup		1. Uzman Notu:95	1. Uzman Görüşü: karşı renklerin kullanımı başarılı.
		2. Uzman Notu:85	2. Uzman Görüşü: zıt renkler ile derinlik etkisi güçlü.

		1. Uzman Notu:70	1. Uzman Görüşü: karelerle sınırlı renk kullanımı ile soyutlama başarılı.
		2. Uzman Notu:90	2. Uzman Görüşü: renk etkisi güçlü.
	  	1. Uzman Notu:85	1. Uzman Görüşü: bütün zıt renklerin bir çalışmada gösterilmesi ve soyutlama başarılı.
		2. Uzman Notu:95	2. Uzman Görüşü: renkler bir hikayenin parçası haline gelmiş.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:90	1. Uzman Görüşü: geçişler iyi, denrinlik etkisi güçlü.

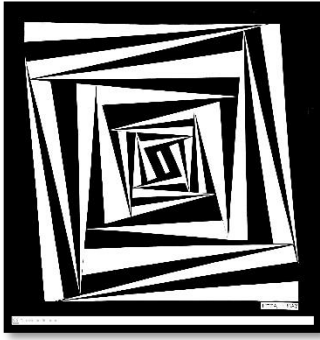
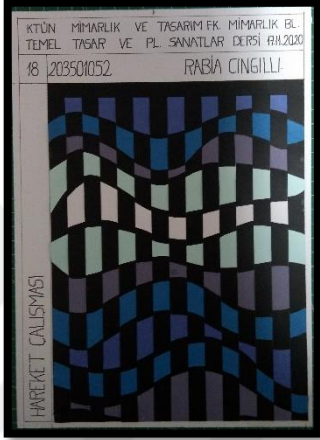
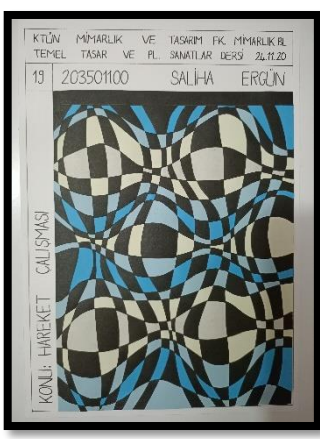
		2. Uzman Notu:90	2. Uzman Görüşü: renk tonlaması başarılı.
		1. Uzman Notu:75	1. Uzman Görüşü: renk etkisi düşük.
		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: çalışma dinamik anlamda başarılı, ancak renk seçimi zayıf
Değerlendirme: Renk konusunun her iki grupta da iyi anlaşıldığı ve iyi ürünlerin ortaya konduğu söylenebilir. Sinema grubu bir hikâyenin etkisinde olduğundan daha eğlenceli çalışmalar ortaya koymuşlardır.			

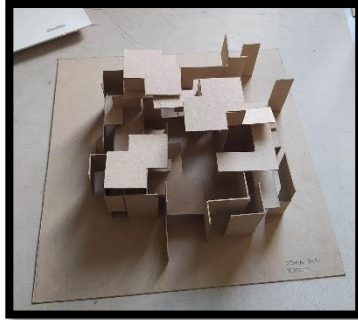
Doku	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: merkezi organizasyon dokunun temel özelliği örüntü altlığını karşılamıyor.
		2. Uzman Notu:85	2. Uzman Görüşü: parça boyutları büyük olsa da sık kullanım doku etkisini artırmış.

		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: görsel olarak da dokunsal(tactile)da da gerekli tekrar ve aralıklar ile beklenen düzen okunamadığı için dokuya ulaşamıyor.
		2. Uzman Notu:75	2. Uzman Görüşü: biçimler arası uyumsuzluk doku etkisini azaltmış
		1. Uzman Notu:85	1. Uzman Görüşü: 2.5 boyutlu olarak yorumlanabilecek başarılı bir çalışma.
		2. Uzman Notu:95	2. Uzman Görüşü: doku ile edilen derinlik, perspektif başarılı.
		1. Uzman Notu:85	1. Uzman Görüşü: görsel olarak karmaşık bir örüntü sağlayan malzeme seçimi ile de başarılı bir çalışma.
		2. Uzman Notu:75	2. Uzman Görüşü: malzeme seçimi ve organizasyonu başarılı.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: görsel olarak karmaşık bir örüntü sağlasa da ölçek ile dokunsal(tactile) dokuya ulaşamıyor.

		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: parçaların boyutları doku etkisini zayıflatıyor.
		1. Uzman Notu:65	1. uzman Görüşü: seçilen malzeme ölçek başarılı ancak gözlenen merkezi organizasyon dokunun temel özelliği örüntü altlığını karşılamıyor.
		2. Uzman Notu:85	2. Uzman Görüşü: başarılı doku etkisi.
Değerlendirme: Doku konusu ile ilgili farklı çalışmalar yapılmıştır. Sinema eşliğinde yürütülen derslerde öğrenciler konuyu kolayca kavramış ve başarılı örnekler üretmişlerdir.			

Doku	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:75	1. Uzman Görüşü: Hareket etkisi başarılı.
		2. Uzman Notu:80	2. Uzman Görüşü: hareket vurgusu basit bir şekilde yapılmış.

		1. Uzman Notu:85	1. Uzman Görüşü: derinlik etkisi hareket algısını güçlendirmiş.
		2. Uzman Notu:90	2. Uzman Görüşü: derinlik ile hareket oldukça başarılı aktarılmış. Çalışma 2 boyutlu olmasına rağmen 3 boyutlu etki yaratılmış.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:75	1. Uzman Görüşü: hareket etkisi yeterince güçlü aktarılmamış.
		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: Renk kullanımı ve biçim sıklığının azlığı hareket etkisini zayıflatmış.
		1. Uzman Notu:85	1. Uzman Görüşü: biçimlerin boyutlarındaki büyük ve sıralı değişimler hareket etkisini güçlendirmiş.
		2. Uzman Notu:80	2. Uzman Görüşü: hareket algısı yaratılmış.
Değerlendirme: hareket konusu soyut bir konu olduğundan zorlayıcı bir konu olmaktadır. Bir filmin jeneriğinde akan hareket etkisi yaratan görüntüler öğrenciler için hareket konusunun anlaşılmasını kolaylaştırmıştır.			

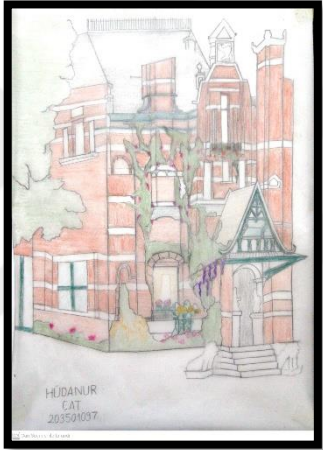
Doluluk- Boşluk	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:55	1. Uzman Görüşü: kütlelerin tanımlı olmalarına rağmen boşlukların tanımlanmadığı kompozisyon...
		2. Uzman Notu:70	2. Uzman Görüşü: boşluk kavramı ne algılanmıyor. Renk seçimi zayıf.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: düzlemlerin ilişkilerinde ortaya çıkan kimlik kayıpları dolu ve boş tanımlarının okunmasını zorlaştırıyor.
		2. Uzman Notu:85	2. Uzman Görüşü: 3 boyutlu geometriler arasındaki ilişki dengeli.
		1. Uzman Notu:65	1. Uzman Görüşü: tanımlı boşluklar yerine artık görüntüsü oluşması, yalnız kalan düzlemler kompozisyonun dengesini bozuyor.
		2. Uzman Notu:75	2. Uzman Görüşü: doluluklar oldukça zayıf.
Değerlendirme: Doluluk- boşluk ilkesi için film sahnesindeki mahalle soyutlanmış ve boşluk kavramı sokaklar, doluluk kavramı yapılar olarak soyutlanmıştır. Öğrencilerin en çok keyif aldığı uygulamalardan bir tanesi olmuştur.			

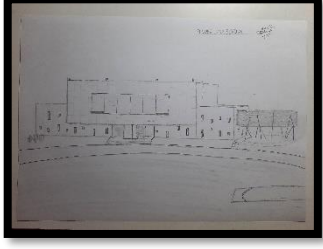
Yön	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:80	1. Uzman Görüşü: merkeziyetçi ve simetrik kompozisyon, konu doğru anlaşılmasına rağmen sıkıcı.
		2. Uzman Notu:95	2. Uzman Görüşü: Zemin ve çalışmanın aynı yönde olması yön duygusunu güçlendirmiş.
Değerlendirme: yön ilkesi diğer grupta doğrudan bir çalışma içinde olmadığından bu bölümde yalnızca sinema grubunun çalışması değerlendirilmiştir. Yön kavramı sinema grubunda gayet eğlenceli ve başarılı bir ders ile anlaşılmıştır.			

Koram	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:65	1. Uzman Görüşü: şekil fon ilişkileri ve referanslarda zayıf tanımlamalara karşın olumlu biçimde düzenli artış azalışın okunabilirliği..
		2. Uzman Notu:80	2. Uzman Görüşü: Merkezi koram ner bir şekilde okunmaktadır.
		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: fonda dikdörtgenlerin çizgisel elemanlara dönüşmesi ve tanımsız yerleşimleri, zorlama geometri, yanında olumlu biçimde düzenli artış azalışın okunabilirliği..

		2. Uzman Notu:85	2. Uzman Görüşü: renk seçimi karmaşaya yol açsa da koram konusu anlaşılmış.
Diğer Grup		1. Uzman Notu:60	1. Uzman Görüşü: şekil fon ilişkileri ve referanslarda zayıf tanımlamalar, oran orantı, ölçek farkındalığı eksiklerine rağmen olumlu biçimde düzenli artış azalışın okunabilirliği.
		2. Uzman Notu:75	2. Uzman Görüşü: renk seçimi zayıf, koram çalışması başarılı.
		Değerlendirme: Koram ilkesi sinema grubunda bütün öğrenciler tarafından doğru bir şekilde anlaşılmış birbirine oldukça yakın uygulamalar yapılmıştır.	

Egemenlik	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:80	1. Uzman Görüşü: egemen olan öge ile vurgulanan öge aynı mı? Merkezi simetrik kompozisyon? Renkte monokromatik gruplandırmalar ve kontrast ile vurgu başarılı.
		2. Uzman Notu:80	2. Uzman Görüşü: Biçimler daha soyut olabilirdi. Egemenlik ilkesi başarılı.
Değerlendirme: Egemenlik ilkesi diğer grupta doğrudan bir uygulama ile çalışılmamıştır. Yalnızca sinema grubunun çalışması değerlendirilmiştir. Egemenlik ilkesi filmin etkisi ile kolayca anlaşılmış ve uygulanmıştır.			

Soyutlama	Çalışmalar	Notlar	Görüşler
Sinema Grubu		1. Uzman Notu:55	
		2. Uzman Notu:80	
		1. Uzman Notu:60	
		2. Uzman Notu:90	
		1. Uzman Notu:50	
		2. Uzman Notu:80	

Diğer Grup		1. Uzman Notu:45	
		2. Uzman Notu:60	
		1. Uzman Notu:45	
		2. Uzman Notu:60	

Çalışmaların hangi gruba ait olduğunu bilmeden uzmanlar değerlendirmede bulunmuş ve çalışmalara not vermişlerdir. Birbirinden bağımsız olarak notlandırma yapan uzmanların notlarının arasındaki tutarlılık çalışmanın güvenilirliğini artırmaktadır. Verilen notlardan bir ortalama alındığında;

-Sinema grubu: 78,70

-Diğer grup: 70,14

Ortalamaya sahip olmuştur. Her iki grubun iki uzman tarafından da başarılı bulunduğu ancak sinema grubunun diğer gruba kıyasla daha başarılı ürünler ortaya koyduğu tasdik edilmiştir.

4. DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ

Temel tasarım dersinde konuların iyi anlaşılması için bazı görseller gösterilmektedir. Bu örnekler; doğadan veya yapılı çevreden çekilmiş fotoğraflar, temsili resimler veya daha önceden yapılmış öğrenci çalışmaları olabilir. Daha önce yapılmış öğrenci çalışmalarının gösterilmesini, tasarımı kısıtlayacağı düşüncesi ile birçok yürütücü doğru bulmamaktadır. Gösterilen görsellerin tamamında bir ilke veya öge açıkça gösterilmektedir.

Bu çalışmanın hedefinde öğrencilerin eğlenerek öğrenmeleri sağlamak ve öğrendikleri tasarım ilkelerini ve tasarım öğelerini içselleştirip kolayca algılamalarını sağlamaktır. Bu sebeple bu ders kapsamında öğrencilere bir ilkenin açıkça gösterildiği görseller yerine, onları bulabilecekleri sinema filmleri izletilmiş ve onlardan bu ilkeleri sahneler arasında bulmaları istenmiştir. Böylece öğrenciler bir sunuma izleyici olarak katılmak yerine, dersin yürütülmesinde bizzat rol oynamış ve katılımcı pozisyonunda olmuşlardır. Ayrıca konuları öğrenmek için bir film seyrediyor olmak öğrenciler için oldukça ilgi çekici ve enteresan olmuştur.

Bu tez çalışması temel tasarım dersinin sinema filmi eşliğinde işlenmesine yönelik bir yöntem önermektedir. Önerilen yöntem bir grup öğrenci ile deneyimlenmiştir. Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü 2020-2021 Güz Yarıyılına denk gelen temel tasarım dersinden gönüllü 29 öğrenci seçilmiş ve bir dönem boyunca kalan gruptan ayrı bir şekilde ders yürütülmüştür.

Bu deneyimin değerlendirilmesi için hem nitel yöntemi hem nicel yöntemi içinde barındıran karma yöntem uygun bulunmuştur.

4.1. Değerlendirme Yöntemi Olarak Karma Yöntem

Bilimsel araştırmalar için üretilmiş birçok yöntem bulunmaktadır. Yeni yöntemler her geçen gün bilim insanları tarafından önerilmeye devam etmektedir. Bilimsel araştırmalar da yöntem çalışmanın seyrini belirlemektedir. Bir çalışmayı yaparken yöntemle karar vermek ve çalışmayı bu yönde tasarlamak gerekmektedir.

Eğitim bilimleri çok disiplinlidir. Bu yüzden araştırma konuları ve yöntemleri çok geniş bir yelpazeye sahiptir. Eğitim bilimciler farklı farklı yöntemler kullanmaktadır. 20. yüzyılın son çeyreğinde nitel ve nicel araştırma yöntemleri paradigma savaşlarını

sürdürürken pragmatik bir yaklaşım olarak tek bir araştırma projesi içinde nicel ve nitel yöntemlerin birlikte kullanımını içeren bir üçüncü paradigma ortaya çıkmıştır (O'reilly, 2009). Bu paradigma yararcı ve dönüştürücü paradigmalara dayanan karma yöntem araştırmasıdır. Karma yöntem paradigmasını güçlü kılan ise nitel ve nicel yöntemlerin doğasında var olan sınırlıkları dengelemesi olmuştur (Fırat, 2014).

Nicel veya nitel yöntemin tek başına yeterli olmadığı veya sonuçlarının yanıltıcı olacağı çalışmalarda her iki yöntemin birlikte kullanılması üzerine araştırmacılar çalışmalar yapmıştır.

Johnson ve Christensen (2004) bu yöntemi karma araştırma (mixed research) olarak isimlendirmiş ve “araştırmacının nitel ve nicel araştırma tekniklerini tek bir çalışmada karıştırması veya birleştirmesi” olarak tanımlamıştır (Johnson B. C., 2004).

Green, Krayder ve Mayer (2005) sosyal bilimlerde, amaçlı olarak iki ya da daha fazla analiz veya veri toplama yolunun aynı araştırmada kullanılmasını karma yöntem yaklaşımı olarak tanımlamaktadırlar (Green, 2005).

Creswell (2019), karma yöntemi; araştırmacının, araştırma problemlerini anlamak için hem nicel veriler (kapalı uçlu) hem de nitel veriler (açık uçlu) topladığı iki veri setini birbiriyle bütünleştirdiği ve daha sonra bu iki veri setini bütünleştirmenin avantajlarını kullanarak sonuçlar çıkardığı bir araştırma yaklaşımıdır (Creswell, 2019) olarak tanımlamaktadır.

Karma yöntem araştırmaları, araştırmacının bir çalışma veya birbirini izleyen çalışmalar içerisinde nitel ve nicel yöntem, yaklaşım ve kavramları birleştirmesi olarak tanımlanır (Creswell J. W., 2003). Karma yöntemde birçok veri farklı yollarla elde edilmektedir. Johnson ve Turner (2003) karma araştırmanın temel ilkesini, “araştırmacı farklı strateji, yöntem ve yaklaşımları kullanarak çoklu veriler toplamalı” diye ifade etmektedir (Johnson, 2003).

Karma yöntem araştırmalar, nitel-nicel yaklaşım ve yöntemlerin kasıtlı ve sistematik olarak tek bir çalışmada kullanımını sağlar ve sonuca ulaşırken nitel-nicel veriler bütünleştirilir (Maxwell, 2016).

Sosyal ve beşeri bilimlerde nitel ve nicel araştırmaların birlikte kullanımının kabul edilmesi ve gelişimiyle, her iki tür veri toplama şeklini kullanan karma yöntem araştırmaları da yaygınlaşmaya başlamıştır (Baki, 2012).

Karma araştırma; tek bir çalışma ya da çalışmalar dizisindeki aynı temel olgulara ilişkin nitel ve nicel veriler toplamayı, onları analiz etmeyi ve yorumlamayı içermektedir (Leech, 2007). Hem nitel hem de nicel araştırma tekniklerinin bir arada kullanıldığı karma araştırmalarda, nitel ve nicel verilerin hangi sıra ile elde edileceği ya da nasıl bir düzen içinde analiz edilip yorumlanacağı önemli bir noktadır (Kocaman Karaoğlu, 2015).

Nitel ve nicel yöntemi birlikte kullanımını tarif eden farklı karma yöntem desenleri bulunmaktadır. Bu çalışmada nicel ve nitel yöntem eşit ağırlıkta ve eş zamanlı uygulanacaktır.

Karma yöntem ortaya atıldığından bu yana akademik çevreler tarafından tartışılmakta ve geliştirilmektedir. Karma yöntemin avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır.

Rossmann ve Wilson (1994) karma yöntemin avantajlarını şu şekilde özetlemişlerdir:

- Üçgenleme yoluyla birbirlerini desteklemek ya da onaylamak
- Daha zengin detaylara ulaşarak, ayrıntılı ve gelişmiş bir analiz geliştirmek
- Yeni yollar başlatmak için yeni bir anlayışla sürprizler veya paradokslar ile dikkat yoluyla düşünme sağlamak (Rossmann, 1994).

Böylece karma yöntemler sadece araştırmaya araç kutusu eklemek amacıyla değil, aynı zamanda geleneklerin sentezi için bir fırsat sağlamaktadır.

Suhonen (2009) karma araştırma yönteminin güçlü yanlarını;

- Tek bir yöntemle çalışmanın zayıflığının üstesinden gelmeyi sağlaması
- Olgunun bütüncül bir resmini göstermesi
- Sayısal değerleri kelimelerle ve açıklamalarla kullanmayı sağlaması
- Sayılara kelimeler ve resimlerle anlam katmaya yardım etmesi
- Araştırmaların açıklığa ulaştırılmasında güçlü deliller sağlaması şeklinde sıralamaktadır (Suhonen, 2009).

Johnson ve Onwuegbuzie (2004) karma araştırma metodunun güçlü yanlarını şu şekilde sıralanmaktadır. Karma araştırma;

- Kelimeleri, resimleri ve anlatımı sayılarla ifade etmek için kullanılabilir.
- Sayıları kelimelere, resimlere ve anlatıma kesinlik kazandırmak için kullanılabilir.

- Nitel ve nicel araştırmanın avantajlı yönlerini sağlayabilir.
- Araştırmacı bir teori oluşturabilir ve onu test edebilir.
- Araştırma sorularını daha büyük ve daha geniş bir yelpazede cevaplayabilir.

- Başka bir yöntem daha kullanarak araştırmacı bu zayıflığın üstesinden gelebilir.

- İki yöntemde tek bir sonuçta birleşme için kanıt sağlayabilir veya araştırmanın kanıtlarla desteklenmesini sağlayabilir.

- Sadece tek bir yöntem kullanıldığında yorumlar ve anlayışlar yeterli olmayabilir.

- Sonuçların genellenebilirliğini artırmak için kullanılabilir.

- Nitel ve nicel araştırma birlikte teoriyi daha çok bilgilendirmek gereğiyle bilgi üretimini ve uygulamasını tamamlamaktadır (Johnson B. V., 2004).

Karma araştırma yönteminin avantajları yanında dezavantajları da bulunmaktadır.

Johnson ve Onwuegbuzie (2004) göre karma araştırmanın zayıf yanları aşağıdaki gibi sıralamaktadır. Karma araştırma;

- Nitel ve nicel araştırmanın her ikisini tamamlamak tek bir araştırmacı için zor olabilir. Özellikle iki veya daha fazla yaklaşım aynı anda kullanılmak isteniyorsa bu bir araştırma takımını gerektirebilir.

- Araştırmacı birden fazla yöntem ve yaklaşımı nasıl uygun bir biçimde kullanılacağını ve nasıl uygun bir biçimde karıştırılacağını anlamak ve öğrenmek zorundadır.

- Dilde sadelik yanlısı olanlar yöntemsel olarak belirli bir zaman içerisinde ya nitel ya da nicel bir çalışma yapılmasını önermektedirler.

- Daha pahalıdır.

- Daha çok zaman harcamayı gerektirir

- Karma araştırmaların arta kalan bazı detayları da tamamıyla yöntembilim araştırmacıları tarafından çözülebilir.

- Nitel analizin nasıl nicel verilere dönüştürüleceği, çelişkili sonuçların nasıl yorumlanacağı karma paradigmanın sorunları arasındadır.

- Bu tez çalışmasında nitel ve nicel yöntemin uygulanmasında aşağıdaki yol haritası izlenmiştir (Johnson B. V., 2004) (Tablo 4.1).

Tablo 4.1. Araştırmada kullanılan yöntem ve teknikler



4.1.1. Nitel Yöntem

Bilim adamları 20. Yüzyıla kadar bilimin salt rakamlarla ifade edilebileceğini, tamamen rasyonel olduğunu savunmuşlardır. Ne var ki Biyo-psiko-sosyo-kültürel özelliklere sahip manevi boyutu olan insanı, tek bir bilim dalının bakış açısıyla anlamak ve açıklamaya çalışmak yeterli olmamaktadır. Aynı zamanda insanın düşünce ve davranışları da durağan olmayıp, sürekli değişkenlik arz etmektedir (Karataş, 2015).

Ünlü fizikçi Einstein’ın ortaya attığı “görelilik kuramı” ve Heisenberg’in “belirsizlik ilkesi” sonucu Newton’un mekanistik evren görüşüne dayanan nesnellik ve indirgemecilik anlayışı sorgulanmaya başlanmış ve bilimin salt nesnel bilgi üretme süreci olmadığı vurgulanmıştır (Yıldırım A. Ş., 2008). Bilimsel araştırmaların sadece sayılarla ifade edilemeyeceği anlaşılmıştır.

Nitel araştırma, disiplinler arası bütüncül bir bakış açısını esas alarak, araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi benimseyen bir yöntemdir. Üzerinde araştırma yapılan olgu ve olaylar kendi bağlamında ele alınarak, insanların onlara yükledikleri anlamlar açısından yorumlanır (Altunışık, 2010). Nitel araştırma, insanın kendi sırlarını çözmek ve kendi çabasıyla biçimlendirdiği toplumsal sistemlerin derinliklerini keşfetmek üzere geliştirdiği bilgi üretme yollarından birisidir (Özdemir, 2010).

Nitel araştırmacılar olayların ve bağlamların dilini kullanır, olayları bağlamı içerisinde inceler. Sorunları, içerisinde oluşup geliştiği değerler sisteminden yalıtarak analiz etmez, durumlara egemen olan ilişkiler ağını kendi doğal ortamında yorumlamaya veya bunların anlamlarını ortaya çıkarmaya çalışır (Neuman, 2012).

Nitel yöntem, açık uçlu sorularla, yarı yapılandırılmış veya yapılandırılmamış sorularla kişileri yönlendirmeden cevap almayı hedefler. Böylece tahminlerin dışında cevaplar da alınabilir, araştırmanın derinliği artabilir. Nitel yöntem bir yanıyla araştırmaya katılan kişileri, onların fikirlerini, deneyimlerini, önerilerini araştırmaya dâhil etmiş olur.

4.1.1.1. Günlük

Çalışma kapsamında Nitel yöntem araştırmalarına yönelik günlük tutulması uygun görülmüştür. Tutulan günlükler; öğrencilerin ders işlenirken,

- Nelere dikkat ettiği
- Nerelerde zorlandığı
- Nelerden keyif aldığı
- Sinema filmleri ile temel tasarım derslerinin işlenmesi ile ilgili ne

hissettiği gibi kişisel aynı zamanda da temel tasarım derslerinin sinema filmleri ile yönetilmesine yönelik önerilen yöntemin gelişmesinde fayda sağlayacak bilgiler içermektedir.

4.1.1.2. Video kaydı

Sinema filmi eşliğinde yapılan temel tasarım dersinin avantajlarını ve dezavantajlarını iyi bir şekilde gözlemleyebilmek için ders esnasında video kaydı alınması uygun görülmüştür. Ancak bütün dünyayı etkisi altına alan Covid-19 virüsünün

sebebi olduđu salgından dolayı, ÷lke apında tedbirler alınmıřtır. Alınan tedbirlerden bir tanesi de y÷ksek ğretim kurumlarının eđitime uzaktan devam etmesidir. Online yapılan dersler sistem tarafından kayıt altına alınarak, arřivlenmektedir. Dolayısıyla video kaydı yapmaya gerek kalmamıřtır.

4.1.1.3. Yarı yapılandırılmıř gr÷řme

Yarı yapılandırılmıř gr÷řmeler sahip olduđu belli d÷zeydeki standartlıđı ve esnekliđi nedeniyle, yazmaya ve doldurmaya dayalı testler ve anketlerdeki sınırlılıđı ortadan kaldırması ve belirli bir konuda derinlemesine bilgi edinmeye yardımcı olmaktadır (Yıldırım A. ř., 2003). Yarı yapılandırılmıř gr÷řmeler ne tam yapılandırılmıř gr÷řmeler kadar katı, ne de yapılandırılmamıř gr÷řmeler kadar esnektir (Altunay, 2014).

Bu arařtırmada yarı yapılandırılmıř gr÷řme tekniđi esnekliđinden t÷r÷ tercih edilmiřtir. ğrencilerin yeni yntem ile uygulanan temel tasarım dersi hakkında d÷ř÷nceleri, memnuniyetleri ve dersin algılanmasında yntemin etkisini lmede yarı yapılandırılmıř gr÷řme tekniđi kullanılmıřtır.

Temel tasarım dersini sinema filmi eřliđinde alan 31 ğrenciye ařađıdaki sorular yneltiľmiř ve ğrencilerin fikirleri alınmaya alıřılmıřtır.

1- Temel tasarım dersinde en eđlenceli bulduđunuz řey nedir? Neden? (Dersin iřleyiř tarzından, devlerden, uygulamalardan bahsedebilirsiniz.)

2- Temel tasarım dersinde en kolay ğrendiđiniz ilk ÷ konuyu sırasıyla yazınız? Neden?

Tekrar, doku, renk, koram, egemenlik, yn,

3- Temel tasarım dersinde en zorlandıđınız konu ilk ÷ konuyu sırasıyla yazınız? Neden?

Tekrar, doku, renk, koram, egemenlik, yn,

4- Temel tasarım dersinde en ok keyif aldıđınız uygulama hangisidir? Neden? (Film seimi, devin řekli, ders anlatımı, vb.)

5- Diđer grup ile yaptıđınız sohbetler esnasında deneyimleri hakkında ne d÷ř÷n÷yorsunuz?

6- Temel tasarım dersinin sinema filmi eřliđinde olmasını nasıl deđerlendirirsiniz?

7- Ders içinde yapılan uygulamaları kolayca ve doğru bir şekilde tamamlıyor musunuz? Sinema filmlerinin buna katkısı nedir? (Sinema grubu için)

Sunumların buna katkısı nedir? (Diğer grup için)

8- Temel tasarım dersinin amacı sizce nedir?

9- Temel tasarım dersinin size katkısı nedir?

10- Temel tasar dersinin Sinema filmleriyle birlikte yürütülmesi Mimarlık mesleğinin pratik uygulaması esnasında temel tasar ilkelerinin kullanım şekline dair algınızı güçlendirdi mi?

11- Filmlerin temel tasar öge ve ilkelerini anlamanızda hangi yönlerden katkısı olduğunu düşünüyorsunuz? (Sinema Grubu İçin)

12- Sunumların temel tasar öge ve ilkelerini anlamanızda hangi yönlerden katkısı olduğunu düşünüyorsunuz? (Diğer Grup İçin)

13- Derste kullanılan filmler arasında en çok sevdiğiniz hangisi oldu? Neden? (Sinema Grubu için)

14- Derste kullanılan sunumlar arasında en çok sevdiğiniz hangisi oldu? Neden? (Diğer Grup için)

15- Dersin işleyişine en çok katkı sağladığını düşündüğünüz ilk üç filmi sırasıyla yazınız? (Sinema Grubu)

16- Dersin işlenişi en çok katkı sağladığını düşündüğünüz ilk üç sunumu sırasıyla yazınız? (Diğer Grup)

17- Eklemek istediğiniz bir şey varsa yazınız?

4.1.2. Nicel yöntem

Nicel araştırma yöntemleri özellikle fen bilimlerinde yapılan araştırmaların temelini oluşturur. Nicel yöntem, neden- sonuç ilişkisine dayalı, sayısal bir veri elde edilebilen, yoruma dayalı olmayan, öznel olmayan bir araştırma yöntemidir.

Nicel araştırma yönteminde değişkenler bir teori veya model çerçevesinde önceden tanımlanarak birbirinden ayırt edilir. Nicel araştırmada; survey, yapılandırılmış görüşme, anket, deney ve istatistiksel teknikler kullanılır (Altıparmak, 2005). Bu araştırmada nicel yöntem kapsamında; algı testi, anket, uygulanmış, öğrencilerin devam durumları incelenmiştir.

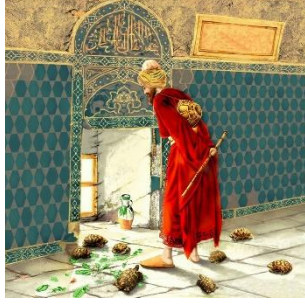
4.1.2.1. Algı testi

Temel tasarım dersinin mimarlık okullarında amacı tasarım ilkelerini öğretmek yapı tasarımı yapmak için öğrencilerin bir yöntem geliştirmesini sağlamaktır. Tasarım ilkeleri öğrencilere soyut çalışmalar yaptırarak aktarılır. Yapılan soyut çalışmalarla gerçek yapılar arasında bağlantı kurması beklenir. Öğrencilerin öğrenme düzeylerini ölçmek için aşağıdaki algı testi hazırlanmıştır. Her iki gruba da başarı testi aynı sayıda öğrenciye uygulanmıştır. Bu sayede sinema filmi eşliğinde temel tasar dersinin öğrencilerin öğrenme düzeyine katkısı ölçülmüştür (Tablo 4.2).

Tablo 4.2. öğrencilere uygulanan başarı ve algı testi

Yapılar	Tasarım İlkeleri	Yapılar	Tasarım İlkeleri
			
			

4.1.2.2. Devam durumu

Her ne yaşıta olursa olsun, her ne pozisyonda olursa olsun, öğrenme durumundaki bir kişinin eğitime devam etmesi eğitime olan inancı ve sevgisiyle, eğleniyor olmasıyla doğru orantılıdır. Bu çalışmanın değerlendirme kriterlerinden birisi olarak da öğrencilerin devam durumlarının karşılaştırılması olmuştur. Öğrencilerin her iki grupta derse ne kadar devam ettikleri ve ne sıklıkta uygulamalara katıldığı yapılan grafiklerle karşılaştırılmıştır.

4.1.2.3. Anket çalışması

Bu tez çalışmasının denenmesi için çalışılan, temel tasarım dersi öğrenci grubu 29 kişiden oluşmaktadır. Verilerin denk olması ve doğru bir sonuç elde edilebilmesi için diğer gruptan da kura yöntemi ile 29 öğrenci seçilmiştir. Her iki gruba da aynı anket uygulanmıştır. Uygulanan anket çoktan seçmeli cevapları olan sorulardan oluşmaktadır (Tablo 4.3). Anketin sonucundan elde edilen verilen şu sorulara cevap olması beklenmektedir;

- Temel tasarım dersinin sinema filmleri ile yürütülmesi öğrencilerin öğrenme sürecine katkı sağlıyor mu?

- Temel tasarım dersinin sinema filmleri ile yürütülmesi dersin daha çok sevilmesine, daha eğlenceli hale gelmesine, dolayısıyla öğrencinin ilgisini daha çok dersin üzerine yoğunlaştırmasına katkı sağlıyor mu?

- Çalışılan bu yöntem faydalı bir model sayılabilir mi?

Anketin değerlendirilmesinde Likert Ölçeği kullanılmıştır. Likert ölçeğini kısaca tanımlamak gerekirse;

Tutum ve davranışları ölçmede en yaygın kullanılan ölçeklerdendir. Olgular bir sıralama içerisinde sunulur. Bu nedenle bu tür ölçeklere, maddelendirilmiş ya da sıralandırılmış ölçekler de denilir. Sıralamanın bir tarafında incelenen olguya ilişkin kabul etme, katılma, destekleme vb. gibi olumlu önerme, diğer tarafında tam tersi olumsuz, red veya katılmama gibi seçenekler yer alır. Bu ölçekte toplam olarak üç, beş, yedi gibi tek sayıda seçenek sunulur (Arıkan, 2018).

Likert Tutum Ölçeği, bireylerin bir konudaki davranış puanlarını belirlemeyi sağlayan bir ölçektir. K sayıda sorunun her biri için farklı sayıda seçenekler belirlenir. Seçenekler sıralı biçimde ardışık olarak dizilirler seçenekler dengeli (-2, -1, 0, +1, +2 biçiminde) ya da sıralı sayısal değerlerle puanlandırılır (0, 1, 2, 3, 4, 5). Tüm sorulara verilen cevaplar toplanır. Toplam puan bireyin konu hakkındaki davranış, bilgi, tutum puanıdır. Her birey puanına göre toplam ölçek ölçeği üzerinde bir yerde yer alarak bireyin konu ile ilgili davranış pozisyonu belirlenir (Arıkan, 2013).

Likert tipi ölçeğin avantajları ve dezavantajları Arıkan'a (2018) göre şöyledir; avantajları:

- Konu ile ilişkili noktalar dikkate alınır,
- Çeşitli tutum objeleri ve durumlarına uyum sağlar,
- Tutumun ölçülebilen boyutlarından hem yönünü hem derecesini hesaplayabilir,
- Ekonomiktir,
- Güvenilirliği pek çok ölçeğin güvenilirliğinden daha yüksektir dezavantajları:
- Farklı cevap ifadeleri aynı toplam puanı üretebilir,
- Tutum değişikliklerini ölçmede daha az duyarlıdır,
- Bireyin iç görüye sahip olması gerekmektedir,
- Bilgilerin tam ve çarpıtmadan verildiği sayılımasına dayanır.

Tablo 4.3. her iki grubu da uygulanan anket formu

ANKET

- 1- Temel tasar dersini seviyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 2- Temel tasar dersi bence gerekli.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 3- Temel tasar öge ve ilkelerini farklı yerlerde ayırt edebiliyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 4- Temel tasar dersinde yapacağım çalışmadan heyecan duyuyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 5- Temel tasar dersinde sıkılıyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 6- Temel tasar dersi sayesinde çevreme daha bilinçli bir gözle bakıyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 7- Temel tasar dersi beni mutlu ediyor.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 8- Temel tasar dersinin tasarım gücümü artırdığını düşünüyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 9- Temel tasar dersinde öğretilen ilkeleri, yapacağım tasarımlarda kullanabilirim.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 10- Temel tasar dersini anlamakta zorlanıyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 11- Temel tasar dersinde hayal gücümün sınırlarını zorlayabiliyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 12- Temel tasar dersinde yaptığım uygulamalardan keyif alıyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 13- Temel tasar dersinde anlatılanları kolayca anlıyorum.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 14- Temel tasar dersinin bir dönem daha devam etmesini isterdim.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 15- Temel tasar dersi öğretici.
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

- 16- Temel tasar dersi eğlenceli.
- ☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 17- Bir tasarım yaparken farklı öğelerden ilham alınabileceğini düşünüyorum.
- ☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen
- 18- Mimarlık 1. Sınıf öğrencisi olarak en sevdiğiniz ders hangisidir?
- ☐Temel tasar ☐Mimari anlatım teknikleri ☐Stüdyo ☐Diğer.....
- 19- Temel tasar dersinde en keyif aldığınız çalışma hangisidir? Neden?
- ☐Nokta ☐Biçim ☐Renk
- ☐Çizgi ☐Egemenlik ☐Ölçü- oran
- ☐Tekrar ☐Koram
- ☐Doku ☐Doluluk- boşluk
- ☐Hareket ☐Yön
- Neden? Lütfen yazınız.
- 20- Temel tasar dersinde sinema grubunda olmak ister miydiniz?
- ☐Evet isterdim.
- ☐Hayır istemezdim.
- ☐Zaten sinema grubundayım. Bu grupta olmaktan memnunum.
- ☐Zaten sinema grubundayım. Bu grupta olmaktan memnun değilim.
- 21- Temel tasar dersinde sizi en çok motive eden şey nedir?
- ☐Dersin uygulamalı olması
- ☐Derste yapılan sunumlar
- ☐Derste sinema filmlerine yer verilmesi
- 22- Temel tasar dersi sizce ne kadar öğretici?
- ☐Öğretici değil
- ☐Öğretici
- ☐İyi derecede öğretici
- 23- Temel tasar dersi sizce ne kadar eğlenceli?
- ☐Çok sıkıcı
- ☐Sıkıcı
- ☐Eğlenceli ☐Çok Eğlenceli

24- Temel tasar dersinde diğer grupla (Sinema grubu veya diğer grup)| paylaşımlarınız doğrultusunda izlenimleriniz nedir?

- ☐Diğer grubun deneyimleri daha eğlenceli gözüküyor.
- ☐Benim bulunduğum grup daha eğlenceli gözüküyor.
- ☐Bir fark olduğunu düşünmüyorum.
- ☐Bir fikrim yok.

25- Temel tasar dersinin sizce 1. Amacı nedir?

- ☐Bir tasarım yöntemi öğretmek
- ☐El becerisini geliştirmek.
- ☐Tasarım ilkelerini öğretmek.
- ☐Mimarlık mesleğine bir giriş yapmak.
- ☐Teknik malzeme kullanımı öğretmek.

5. DEĞERLENDİRME

5.1. Anket Sonuçlarının Değerlendirilmesi

5.1.1. Çoktan seçmeli anketlerin değerlendirilmesi

Çoktan seçmeli ankette 25 soru bulunmaktadır. Bu sorulardan 17 tanesi evet-hayır-kısmen şeklinde cevaplanmaktadır. Geri kalan 8 soru ise çok seçenekli sorulardır. Bu bölümde çoktan seçmeli anket grafiklerle çözümlenmiştir.

Likert ölçeğe göre x ortalama değeri şu şekilde belirlenmektedir:

Evet=1, Kısmen=2, Hayır=3

$(\text{Evet sayısı} \times 1) + (\text{Kısmen sayısı} \times 2) + (\text{Hayır sayısı} \times 3) = \text{toplam}$

$X = \text{toplam} / \text{Kişi sayısı}$

Bu sonuca göre çıkan sayı 1,2 veya 3 rakamlarından hangisine daha yakınsa cevapların ağırlığı bu yöndedir.

1- Temel tasar dersini seviyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Sorusuna her iki grup da yüksek katılımı evet cevabını vermiştir. Yalnızca sinema grubunda bulunan öğrenciler %14'lük bir farkla daha fazla evet cevabı vermişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.1, diğer grup için=1.2 dir.

2- Temel tasar dersi bence gerekli.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu sorunun sorulmasındaki amaç öğrencilerin kedisi için temel tasarım dersini faydalı bulup bulmadıklarını anlamaktır. Her iki grupta da büyük çoğunlukla evet cevabı verilmiştir. Her iki grubun öğrencileri de temel tasarım dersini faydalı ve verimli bulmuştur.

Sinema grubunda öğrencilerin %10 diğer grupta ise, %14'ü kısmen cevabını vermiş geri kalan öğrenciler, evet cevabını vermişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.1, diğer grup için=1.14 dür.

3- Temel tasar öge ve ilkelerini farklı yerlerde ayırt edebiliyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Sinema filmleri eşliğinde temel tasarım dersini yürütmekteki amaç öğrencilerin, öğrendikleri tasarım ilke ve öğelerini temel tasarım dersi dışında da bulabileceklerini göstererek öğretmektir. Bu sorudan alınan sonuçlara göre sinema grubu bu konuda daha başarılı olmuştur.

Bu soruda öğrencilerin öğrendiklerinin ne kadarını kullanabildiklerini düşündükleri öğrenilmek istenmiştir.

Sinema grubunda öğrencilerin %76'sı bu soruya evet cevabını verdiklerini ve temel tasarım ilkelerini artık tanıyabildiklerini düşündükleri cevabını vermişlerdir. Kalan %24'ün tamamı ise; hayır cevabını değil, kısmen cevabını işaretlemişlerdir.

Diğer grup da ise evet cevabını oranı daha düşüktür. Öğrencilerin %59'u evet cevabını, %41'i ise kısmen cevabını işaretlemişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.24, diğer grup için=1.41 dir.

4- Temel tasar dersinde yapacağım çalışmadan heyecan duyuyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Temel tasarım dersinin sinema eşliğinde yapılmasının en önemli nedenlerinden bir tanesi de öğrencilerin derse olan ilgilerini ve heyecanlarını artırmaktır. Bu soruda alınan cevaplara bakarak bunun gerçekleştiğini söylemek mümkündür.

4. soru için sinema grubundaki öğrencilerin; %76'sı evet heyecan duyuyorum, %21'i kısmen heyecan duyuyorum, %3'ü ise hayır heyecan duymuyorum demektir. Diğer grubun cevapları ise %45 evet, %52 kısmen, %3 hayır şeklindedir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.28, diğer grup için=1.59 dir.

5- Temel tasar dersinde sıkılıyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

5. soru 1. sorunun sağlaması olarak sorulmuş ve cevapların tutarlı olduğu ortaya çıkmıştır. Her iki grupta da yakın cevaplar elde edilmiştir. Sinema grubunda %86 hayır, %14'ü kısmen cevabını vermiştir. Diğer grupta ise %83 hayır, %14 kısmen, %3 evet cevabını vermişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 2.86, diğer grup için=2.79 dur.

6- Temel tasar dersi sayesinde çevreme daha bilinçli bir gözle bakıyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu soruda her iki grupta da yakın sonuçlar elde edilmiştir. Sinema grubunda %90 evet, %10 kısmen, diğer grupta ise %86 evet, %14 kısmen cevabı alınmıştır.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.10, diğer grup için=1.14 dir.

7- Temel tasar dersi beni mutlu ediyor.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu soruda öğrencilerin ders boyunca nasıl hissettikleri ölçülmek istenmiştir. Sinema eşliğinde temel tasarım dersinde öğrencilerin ders boyunca keyifli hissetmelerini sağlamak hedeflerden birisi olmuştur. Bu bağlamda sinema grubu öğrencileri daha mutlu denilebilmektedir.

Sinema grubunda %83 evet, %14 kısmen, %3 hayır cevabı, diğer grupta ise %59 evet, %38 kısmen, %3 hayır cevabı alınmıştır.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.21, diğer grup için=1.45 tir.

8- Temel tasar dersinin tasarım gücümü artırdığını düşünüyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Tasarımın ilke ve öğelerinin öğretildiği temel tasarım dersi için her iki grubun öğrencileri de birbirine yakın cevaplar vermiştir. Sinema grubunda %86, diğer grupta %93 evet cevabı alınmıştır. Diğer öğrenciler kısmen seçeneğini işaretlemişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.14, diğer grup için=1.07 dir.

9- Temel tasar dersinde öğretilen ilkeleri, yapacağım tasarımlarda kullanabilirim.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu sorunun amacı öğrencilerin öğrendiklerini ne kadar içselleştirdiklerini düşündüklerini ölçmektir. Her iki grupta aynı cevapları vermiştir. %93 evet ve %7 kısmen cevabı her iki gruptan alınmıştır.

Sinema grubu için ortalama deęer= 1.07, dięer grup için=1.07 dir.

10- Temel tasar dersini anlamakta zorlanıyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Her iki grubun öğrencileri de çoęunlukla zorlanmadıklarını ifade etmişlerdir. Ancak sinema grubunun öğrencileri %83 zorlanmıyorum, %7 kısmen zorlanıyorum, dięer grubun öğrencileri ise %66 zorlanmıyorum, %34 kısmen zorlanıyorum cevabını vermişlerdir. Bu bağlamda anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sinema grubu öğrencilerinin derste az zorlandıklarını düşündükleri söylenebilir.

Sinema grubu için ortalama deęer= 2.83, dięer grup için=2.66 dır.

11- Temel tasar dersinde hayal gücümün sınırlarını zorlayabiliyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu soruda her iki grupta yaklaşık olarak yarı yarıya evet ve kısmen cevaplarını işaretlemişlerdir. Sinema grubunda %52 evet, %48 kısmen, dięer grupta ise %55 evet, %45 kısmen cevapları verilmiştir.

Sinema grubu için ortalama deęer= 1.48, dięer grup için=1.45 tir.

12- Temel tasar dersinde yaptığım uygulamalardan keyif alıyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu soruda iki grup arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Sinema grubundaki öğrenciler; %80 evet, %17 kısmen, %3 hayır cevabını verirken, dięer gruptaki öğrenciler; %40 evet, %40 hayır ve %20 kısmen cevaplarını vermişlerdir. Sinema grubunun amaçlarından biri olan öğrencilerin dersten daha fazla keyif almasını sağlamak hedefinin gerçekleştiğini söylemek mümkündür.

Sinema grubu için ortalama deęer= 1.24, dięer grup için=2 dir.

13- Temel tasar dersinde anlatılanları kolayca anlıyorum.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu sorunun yanıtlarına bakarak öğrencilerin sinema eşliğinde temel tasarım dersini daha kolay anladıklarını düşündüklerini söylemek mümkündür. İki grubun

cevapları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Sinema grubu öğrencileri; %79 evet, %21 kısmen, diğer grubun öğrencileri ise; %55 evet, %42 kısmen ve %3 hayır cevabını vermişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.21, diğer grup için=1.48 dir.

14- Temel tasar dersinin bir dönem daha devam etmesini isterdim.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu sorudaki amaç öğrencileri temel tasarım dersinden sıkılıp sıkılmadığını ölçmektir. Her iki grubun öğrencileri de birbirine çok yakın cevaplar vermişleridir. Sinema grubundaki öğrenciler; %76 evet isterdim, %3 hayır istemezdim ve % 21 kısmen isterdim cevabını vermiş, diğer grubun öğrencileri ise; %70 evet isterdim, %17 hayır istemezdim ve %13 kısmen isterdim cevaplarını vermişlerdir.

Bu sorudaki fark hayır seçeneğinde anlamlı hale gelmiş sinema grubu öğrencileri hayır cevabını işaretlemeyi diğer gruba göre daha az tercih etmişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.28, diğer grup için=1.48 dir.

15- Temel tasar dersi öğretici.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu soru için sinema grubu öğrencileri; %90 evet, %10 kısmen, diğer grubun öğrencileri; %86 evet, %14 kısmen cevaplarını vermişlerdir.

Sinema grubu için ortalama değer= 1.10, diğer grup için=1.14 dir.

16- Temel tasar dersi eğlenceli.

☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Her iki grubun öğrencileri de çoğunlukla temel tasarım dersini eğlenceli bulmaktadır. Ancak sinema grubu öğrencileri diğer gruba göre daha çok eğlendiklerini düşünmektedirler. Bu anlamda sinema grubu öğrencileri; %97 evet, %3 kısmen, diğer grubun öğrencileri ise; %86 evet, %3 hayır ve %11 kısmen cevaplarını vermişlerdir.

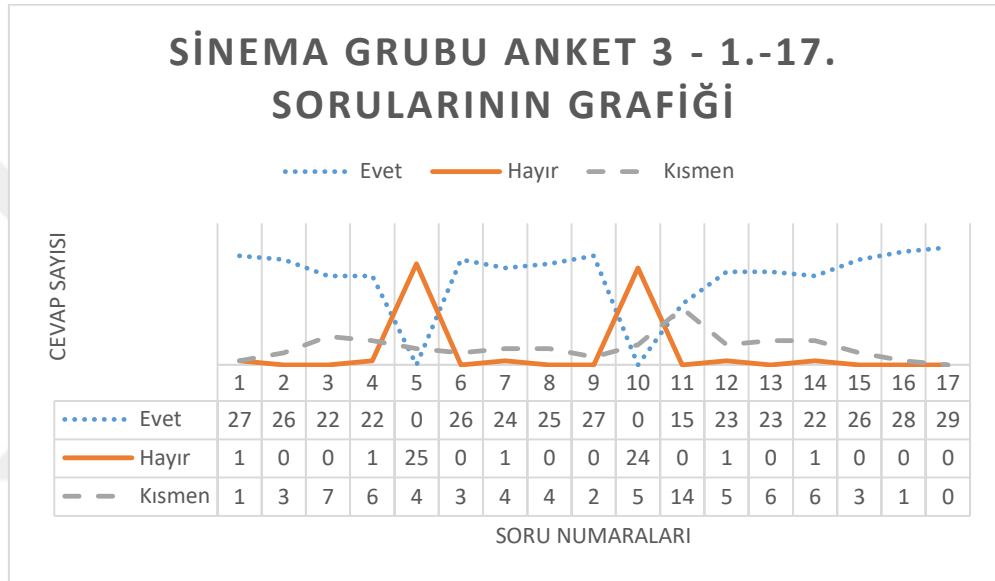
Sinema grubu için ortalama değer= 1.03, diğer grup için=1.17 dir.

17- Bir tasarım yaparken farklı öğelerden ilham alınabileceğini düşünüyorum.

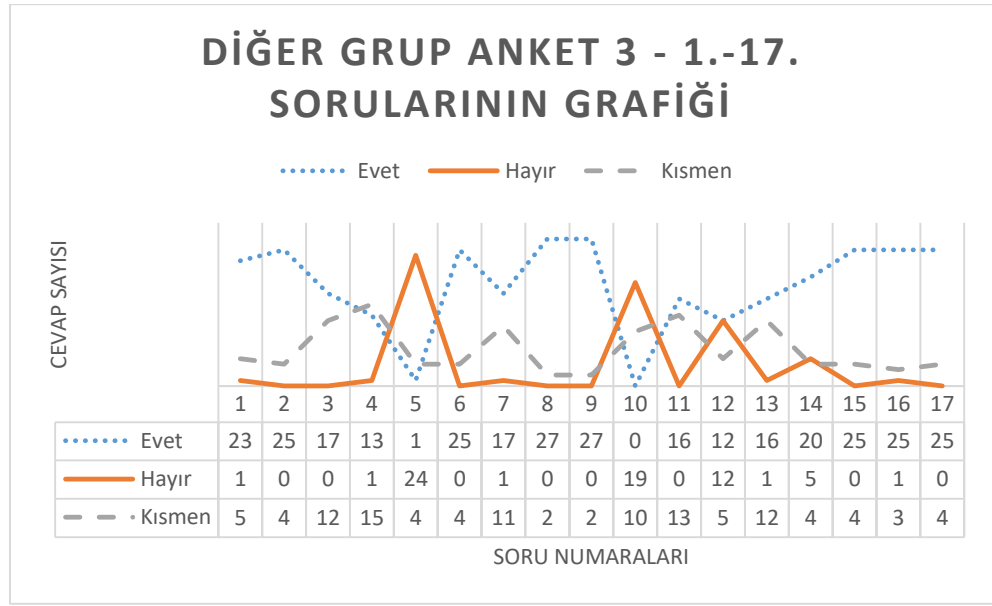
☐Evet ☐Hayır ☐Kısmen

Bu soru için sinema grubu öğrencileri %100 evet cevabını vermişlerdir. Diğer grubun öğrencileri ise; %86 evet ve %14 kısmen cevabını vermişlerdir. Bu sonuçlar, sinema grubundaki anlatımın, herkesi kapsayarak, temel tasarımda öğretilen tasarım ilke ve öğelerinin bütün öğrenciler tarafından içselleştirildiğini göstermektedir (Şekil 51, 5.2, 5.3).

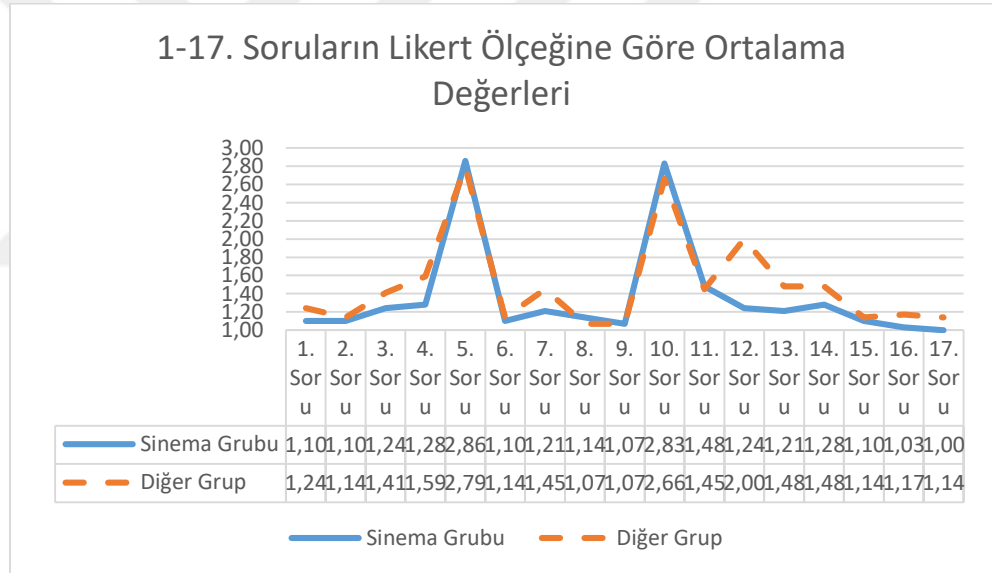
Sinema grubu için ortalama değer= 1.00, diğer grup için=1.14 dür.



Şekil 5.1. Sinema grubu anket grafiği (1. ve 17. Soru)



Şekil 5.2. Diğer grup anket grafiği (1. ve 17. Soru)

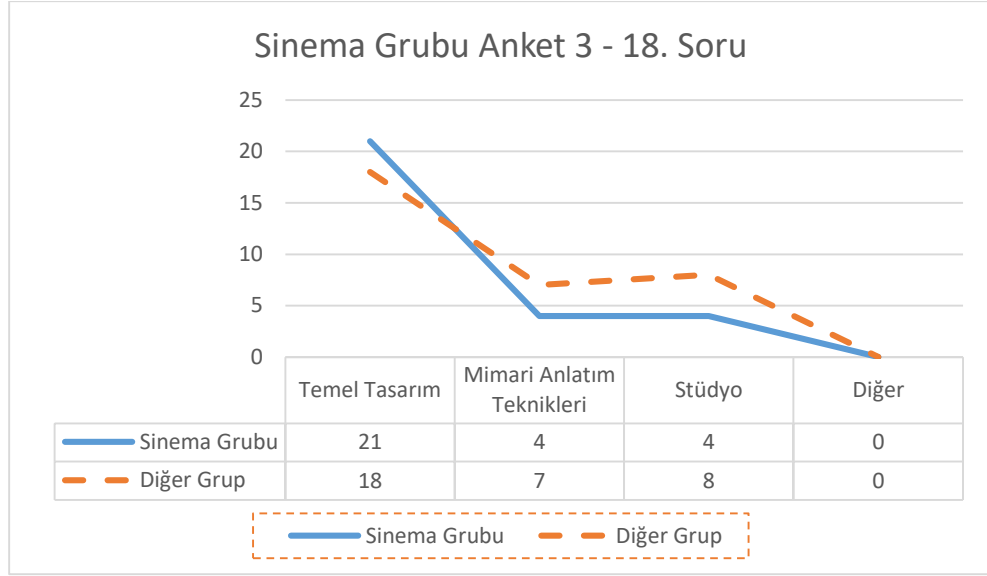


Şekil 5.3. Likert ölçeğine göre ortalama değer (1. ve 17. Soru)

18- Mimarlık 1. Sınıf öğrencisi olarak en sevdiğiniz ders hangisidir?

☐ Temel tasar ☐ Mimari anlatım teknikleri ☐ Stüdyo ☐ Diğer.....

Grafiğinden de anlaşılacağı üzere birinci sınıf öğrencilerinin en sevdiği ders temel tasarım dersi. Her iki grupta açık ara farkla en çok sevdiği ders olarak temel tasarım dersini işaretlemiştir (Şekil 5.4).



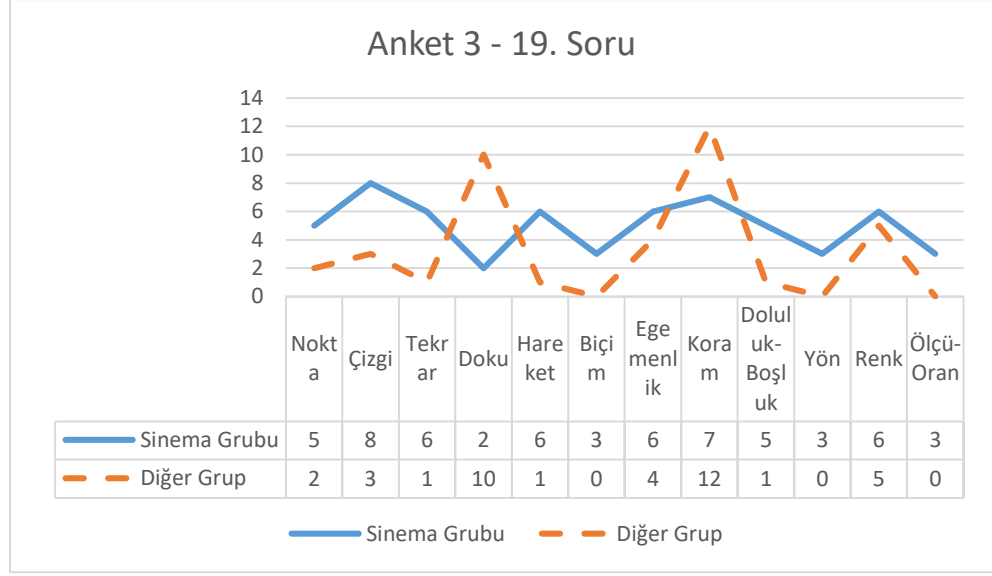
Şekil 5.4. Anket grafiği (3. ve 18. Soru)

19- Temel tasar dersinde en keyif aldığınız çalışma hangisidir? Neden?

- | | | |
|----------------------------------|--|-------------------------------------|
| ☐ Nokta | ☐ Biçim | ☐ Renk |
| ☐ Çizgi | ☐ Egemenlik | ☐ Ölçü- oran |
| ☐ Tekrar | ☐ Koram | |
| ☐ Doku | ☐ Doluluk- boşluk | |
| ☐ Hareket | ☐ Yön | |

Neden? Lütfen yazınız.

Sinema grubunun cevaplarının diğer gruba göre daha homojen olduğunu söylemek mümkündür. Diğer grupta koram konusunun öne çıktığı görülmektedir. Koram konusu işlenirken; öğrencilerden doğadan koram fotoğrafları çekmeleri istenmiştir. Ankette bulunan diğer sorularında desteklemesiyle koram konusunun bu şekilde işlenmesinin öğrenciler için ilgi çekici olduğu kanısını varmak mümkündür. Bu bağlamda sinema, fotoğraf gibi öğrencileri dersten uzaklaştıran etmenlerin, öğrenmeyi kolaylaştırdığı sonucu çıkmaktadır (Şekil 5.5).



Şekil 5.5. Anket grafiği (3. ve 19. Soru)

20- Temel tasar dersinde sinema grubunda olmak ister miydiniz?

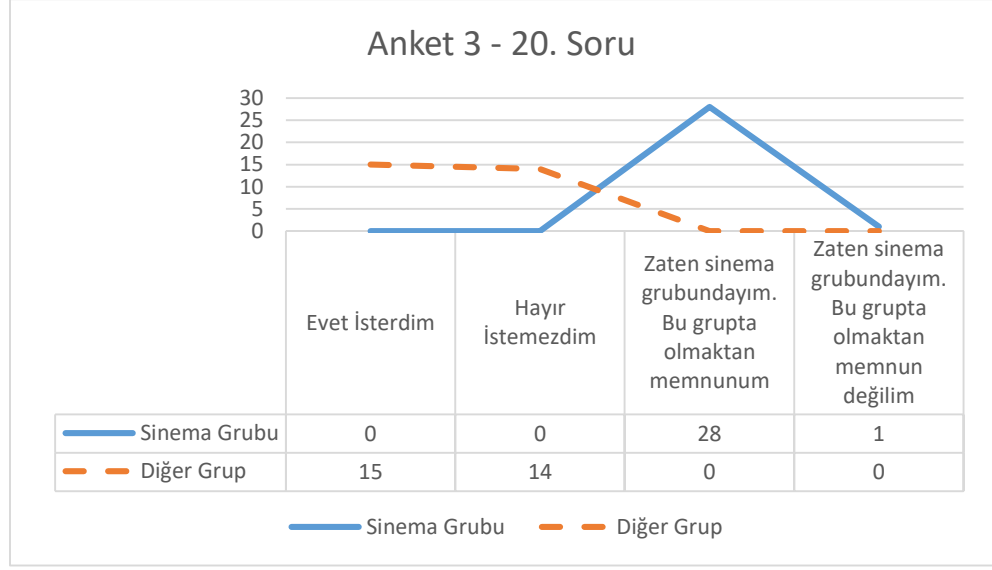
☐Evet isterdim.

☐Hayır istemezdim.

☐Zaten sinema grubundayım. Bu grupta olmaktan memnunum.

☐Zaten sinema grubundayım. Bu grupta olmaktan memnun değilim.

Bu soruda sinema grubundaki öğrencilerin 1 kişi hariç bulundukları gruptan memnun oldukları görülmektedir. Diğer grupta ise öğrencilerin yarıdan fazlasının bu yöntemi deneyimlemek istedikleri görülmektedir (Şekil 5.6).



Şekil 5.6. Anket grafiği (3. ve 20. Soru)

21- Temel tasar dersinde sizi en çok motive eden şey nedir?

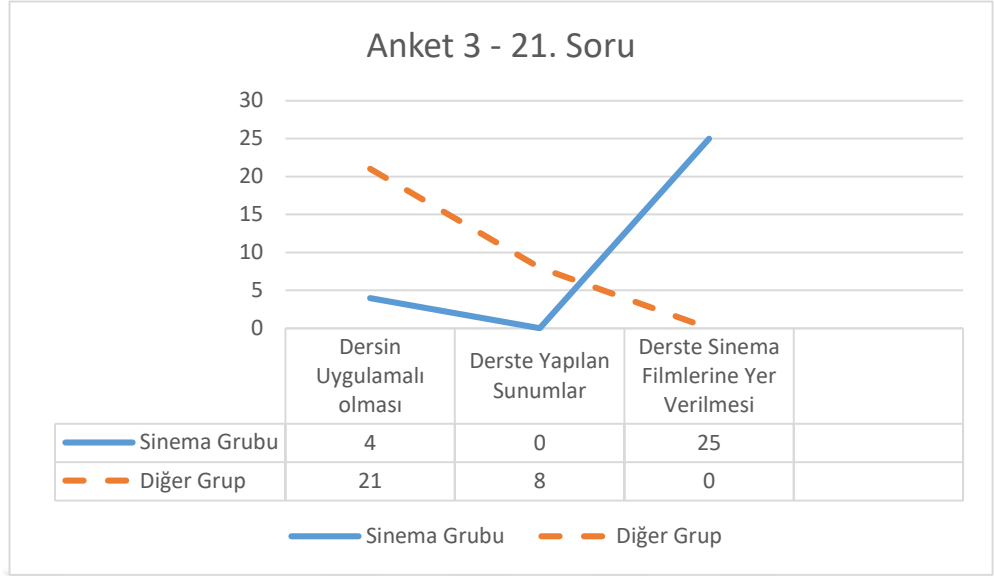
☐ Dersin uygulamalı olması

☐ Derste yapılan sunumlar

☐ Derste sinema filmlerine yer verilmesi

Bu soruda sinema grubu öğrencilerinin %86'sı derste onları en çok motive eden şeyin filmler olduğunu %14'ü ise dersin uygulamalı olması olduğunu belirtmişlerdir.

Diğer grupta ise bu oran %72 dersin uygulamalı olması ve %28 yapılan sunumlar şeklinde olmuştur. Bu sonuçlar bakarak sinema filmlerinin, sunumlardan daha çok motive edici olduğu yargısına varılabilmektedir (Şekil 5.7).



Şekil 5.7. Anket grafiği (3. ve 21. Soru)

22- Temel tasar dersi sizce ne kadar öğretici?

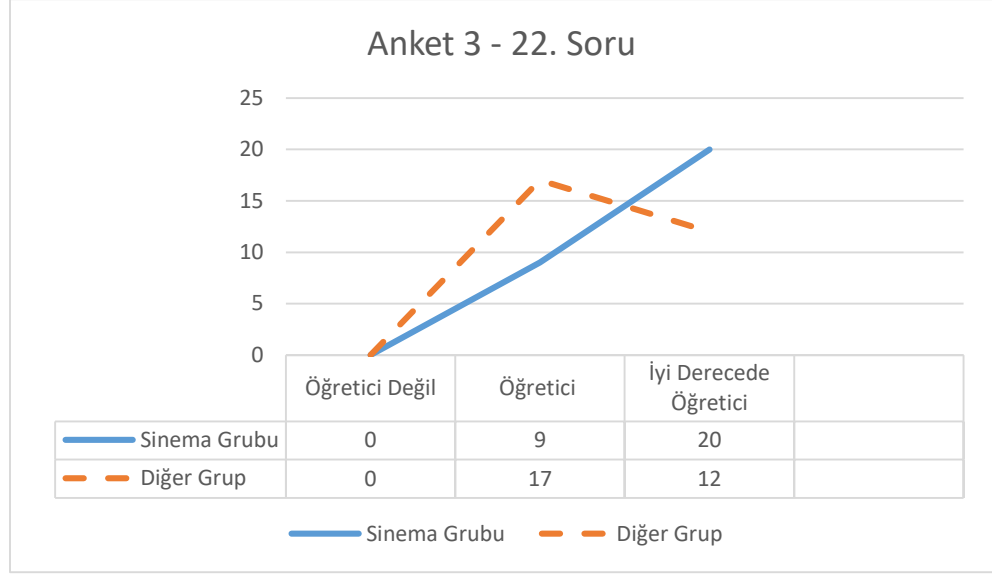
☐ Öğretici değil

☐ Öğretici

☐ İyi derecede öğretici

Bu soruda sinema öğrencileri; %69 oranında iyi derecede, %31 oranında öğretici seçeneklerini işaretlemişlerdir. Buna karşın diğer grubun öğrencileri ise; %41 oranında iyi derecede, %59 oranında öğretici seçeneklerini işaretlemişlerdir. Her iki grupta da öğretici değil seçeneği işaretlenmemiştir.

Sinema öğrencilerinin geçirdikleri dönemi daha öğretici buldukları görülmektedir (Şekil 5.8).



Şekil 5.8. Anket grafiği (3. ve 22. Soru)

23- Temel tasar dersi sizce ne kadar eğlenceli?

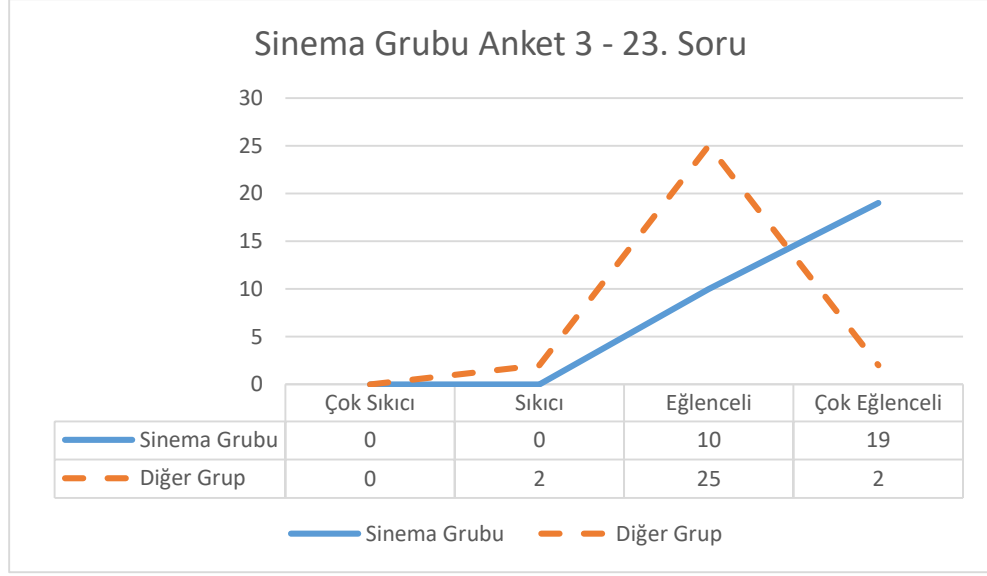
☐ Çok sıkıcı

☐ Sıkıcı

☐ Eğlenceli

☐ Çok Eğlenceli

Bu soruya sinema grubu öğrencileri %66 çok eğlenceli, %34 eğlenceli cevabını vermiştir. Diğer grubun öğrencileri ise %7 çok eğlenceli, %86 eğlenceli ve %7 sıkıcı cevaplarını vermişlerdir. Bu sonuçlara bakarak sinema grubu öğrencilerinin bulundukları grupları daha eğlenceli bulduklarını söylemek mümkündür (Şekil 5.9).

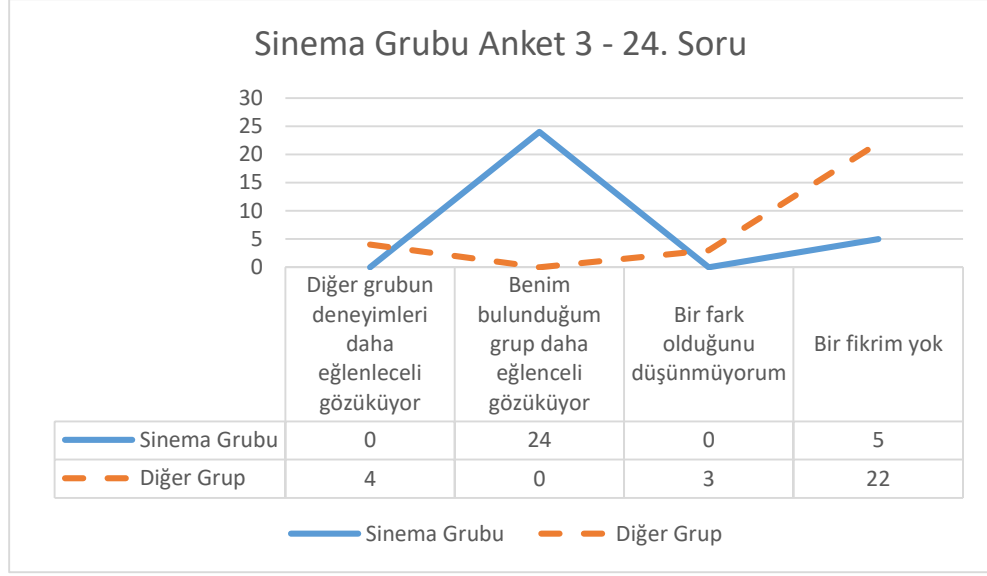


Şekil 5.9. Anket grafiği (3. ve 23. Soru)

24- Temel tasar dersinde diğer grupla (Sinema grubu veya diğer grup) paylaşımlarınız doğrultusunda izlenimleriniz nedir?

- ☐ Diğer grubun deneyimleri daha eğlenceli gözüküyor.
- ☐ Benim bulunduğum grup daha eğlenceli gözüküyor.
- ☐ Bir fark olduğunu düşünmüyorum.
- ☐ Bir fikrim yok.

İçinde bulunduğumuz pandemi şartlarından ötürü öğrenciler birbirleri ile yeterince iletişim içinde olamamışlardır. Bu soruda özellikle diğer grubun öğrencileri bir fikrim yok seçeneğini işaretlemişlerdir. Sinema grubu %83 kendi grubunu daha eğlenceli bulup %17 bir fikrim yok derken, diğer grubun öğrencileri; %14 diğer grubun deneyimleri daha eğlenceli gözüküyor, %0 benim bulunduğum grup daha eğlenceli gözüküyor, %10 bir fark olduğunu düşünmüyorum ve %76 bir fikrim yok seçeneğini işaretlemişlerdir. Burada kendi grubumu daha eğlenceli buluyorum seçeneğinde anlamlı bir fark ortaya çıkmaktadır. Sinema grubu öğrencileri diğer gruba göre kendi gruplarını daha eğlenceli bulmuşlardır (Şekil 5.10).

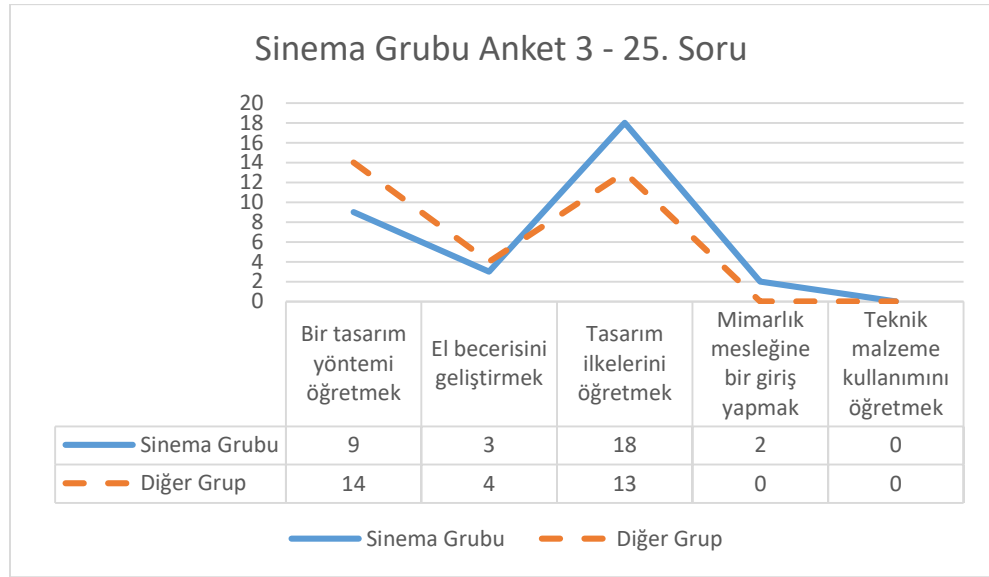


Şekil 5.10. Anket grafiği (3. ve 24. Soru)

25- Temel tasar dersinin sizce 1. Amacı nedir?

- ☐ Bir tasarım yöntemi öğretmek
- ☐ El becerisini geliştirmek.
- ☐ Tasarım ilkelerini öğretmek.
- ☐ Mimarlık mesleğine bir giriş yapmak.
- ☐ Teknik malzeme kullanımı öğretmek.

Bu soruda her iki grupta dersin amacını kavramış ve benzer yanıtlar vermişlerdir. Temel tasarım dersinin temel amacı, tasarım ilke ve öğelerini ve onları kullanmayı öğretmektir. Her iki grupta çoğunlukla bu şıkkı işaretlemişlerdir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11. Anket grafiği (3. ve 25. Soru)

5.1.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşmelerin Değerlendirilmesi

1- Temel tasarım dersinde en eğlenceli bulduğunuz şey nedir? Neden? (Dersin işleyiş tarzından, ödevlerden, uygulamalardan bahsedebilirsiniz.

Sinema grubu öğrencilerin verdiği cevaplardan şu sonuç çıkarılabilir;

Dersin büyük parçasının filmlerden oluşuyor olması, tasarım ilke ve öğelerinin film sahneleri arasında bir bağ kuruluyor olması, ödevin bir parçasının bir film izlemek olması ve filmlere farklı bir gözle bakmayı öğrenmek, öğrenciler için dersi eğlenceli kılan uygulamalar olmuştur.

Diğer grubun öğrencileri ise; kâğıt ve kartonlardan yapılan uygulamalardan, tasarımda özgür olmalarından ve son haftalarda yapılan dersten farklı uygulamalardan en çok keyfi aldıklarını dile getirmişlerdir.

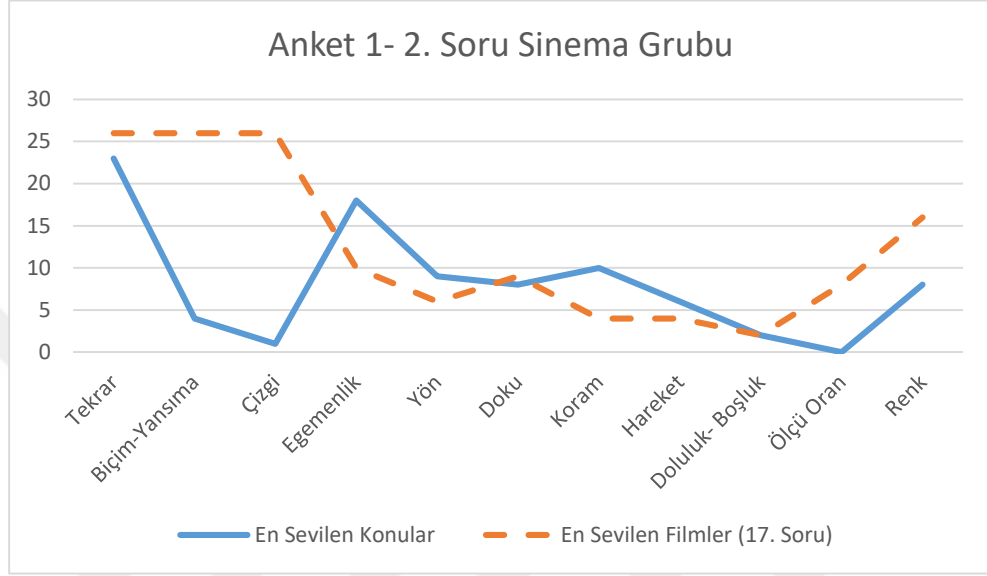
Her iki grubun cevabından çıkarılan sonuç; öğrencilerin zihinlerinde bulunan ders kalıplarının dışında bir şey yapmak ve onları dersten uzaklaştırmak öğrenmenin daha eğlenceli hale gelmesini sağlamaktadır.

2- Temel tasarım dersinde en kolay öğrendiğiniz ilk üç konuyu sırasıyla yazınız? Neden?

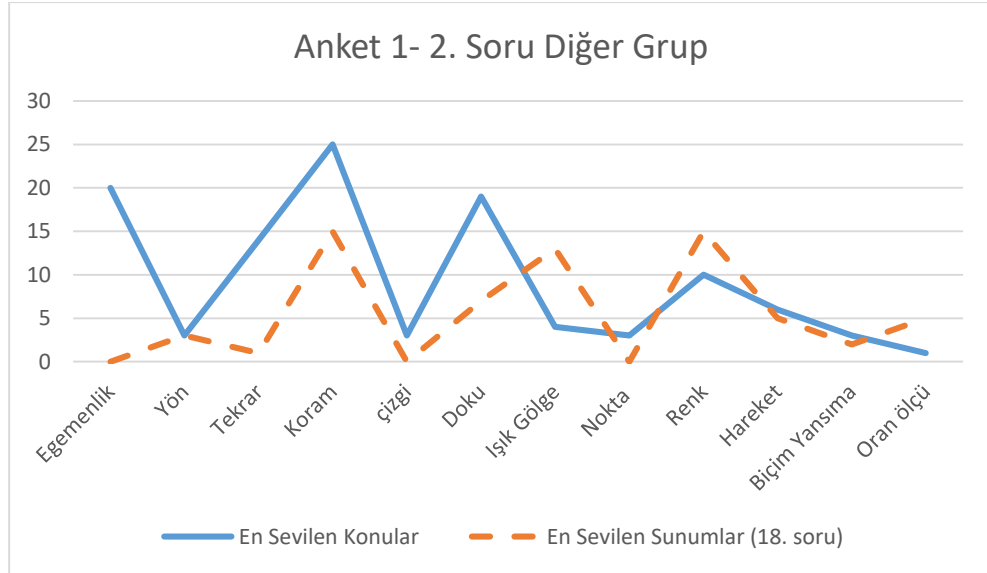
Tekrar, doku, renk, koram, egemenlik, yön, ...

Bu sorunun cevabı değerlendirilirken 17. ve 18. Soruların verileri ile birleştirilmiş ve işlenen konu ile sunum veya film arasındaki tutarlılık ölçülmüştür.

Grafiklere bakarak diğer grupta öğrencilerin sevdiği sunumların konularını da sevdiklerini söylemek mümkündür değildir. Ancak sinema grubunda; sevilen filmler ile sevilen konular arasında bir bağlantı kurmak mümkün görünmektedir. Bu sonuçlara göre öğrenciler sevdikleri filmleri izleyerek konuları da severek çalışırlar yargısına varmak mümkündür (Şekil 5.12, 5.13).



Şekil 5.12. Sinema grubu anket grafiği (1. ve 2. Soru)
Not: Tekrar, Biçim- Yansıma ve Çizgi konuları aynı film ile işlenmiştir.



Şekil 5.13. Diğer grup anket grafiği (1. ve 2. Soru)

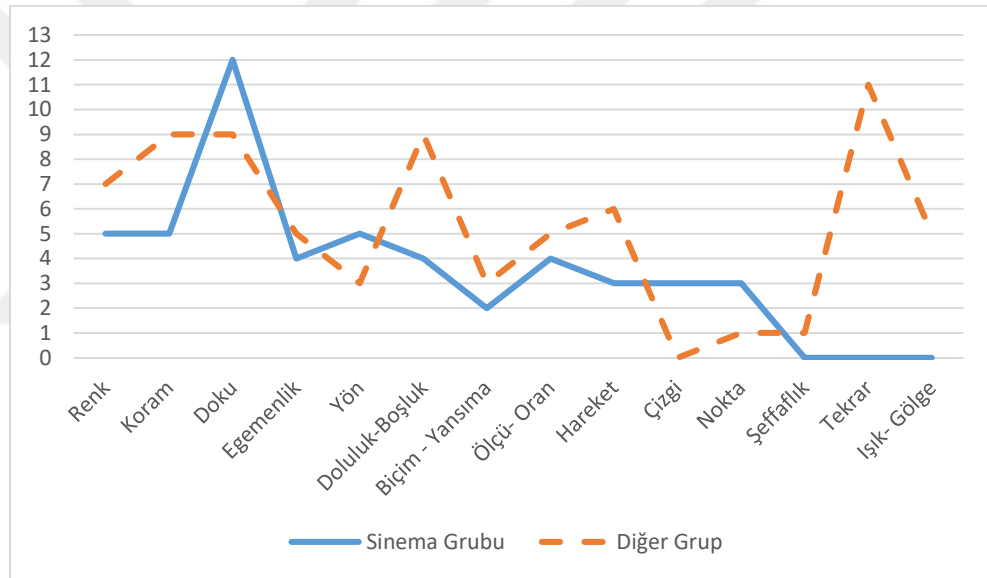
**3- Temel tasarım dersinde en zorlandığınız konu ilk üç konuyu yazınız?
Neden?**

Tekrar, doku, renk, koram, egemenlik, yön,

Bu soruda her iki grubun öğrencilerinden 3 tane zorlandığı konuyu yazması istenmiştir. Her iki grupta da zorlandığım konu yok veya zorlandığım 3 konu yok diyen öğrenciler olmuştur. Bu sayı sinema grubunda daha fazla olmuştur. Grafikte de görüldüğü üzere sinema grubunda 50 diğer gruptan 74 cevap alınmıştır.

Sinema grubu öğrencileri zorlandıkları konularla ilgili; başlangıçta anlamakta zorlandıklarını ancak filmleri seyredince konuların anlaşıldığını belirtmişlerdir.

Diğer grupta öğrenciler az örnek gördükleri konuları, sunumlarını anlayamadıkları konuları tamamlamakta zorlandıklarını belirtmişlerdir (Şekil 5.14).



Şekil 5.14. Anket grafiği-Öğrencilerin zorlandıkları konular

**4- Temel tasarım dersinde en çok keyif aldığınız uygulama hangisidir?
Neden? (Film seçimi, ödevin şekli, ders anlatımı, vb.)**

Diğer grubun öğrencileri koram ödevi için çıkıp fotoğraf çektikleri uygulamadan ve yapılan sunumlardan keyif aldıklarını ayrıca uzaktan da olsa grup çalışması yapmaktan keyif aldıklarını anlatmışlardır.

5- Diğer grup ile yaptığınız sohbetler esnasında deneyimleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

Her iki grubun öğrencilerinin de içinde bulunduğumuz pandemi şartlarından ötürü, derslerin uzaktan yapılmasından dolayı, sohbet etme şansları büyük oranda olmamıştır. Ancak birbirleri ile iletişim kurabilen bütün öğrencilerin yorumları sinema grubunun daha eğlenceli olduğu yönündedir. Ders kapsamında sevebilecekleri bir film seyretme fikri, bütün öğrencilerin ilgisini çekmektedir.

6- Temel tasarım dersinin sinema filmi eşliğinde olmasını nasıl değerlendirirsiniz?

Sinema grubu öğrencileri bütün dönem boyunca oldukça keyifli bir ders geçirdiklerinin yanında şu cevapları vermişlerdir; tasarım ilke ve öğelerinin filmler üzerinden işlenmesi ile sahnelerde öğrendiğimiz konuları somut olarak görmek ve onları soyutlayarak uygulama yapmak hem öğrenmeyi kolaylaştırdı hem de öğrendiklerimizin kalıcı olmasını sağladı. Her şeyin olduğu mimarlık bölümünde sinema gibi hayatın içinden bir şeyin derse dâhil edilmesi güvende hissettirdi. Film sahnelerinde öğrendiğimiz bir tasarım ilkesini ararken daha önce öğrendiğimiz ilkeleri de fark etmek bilgilerimizi canlı tuttu ve kalıcı olmasını sağladı. Bu cümleler öğrencilerin yaptıkları şeyden zevk aldıkları ve farkına vararak dersi tamamladıklarını göstermekte ve sinema grubunun dersi tam anlamıyla içselleştirdiğini, anladığını, uyguladığını göstermektedir.

Diğer grup temel tasarım dersinin sinema filmleri ile işlenmesinin eğlenceli gözüktüğünü ve iki farklı disiplinin birlikte yürütülmesinin öğreticiliği artırabileceğini düşünmektedir.

7- Ders içinde yapılan uygulamaları kolayca ve doğru bir şekilde tamamlıyor musunuz? Sinema filmlerinin buna katkısı nedir? (Sinema grubu için)
Sunumların buna katkısı nedir? (Diğer grup için)

Sinema grubu öğrencileri sinema filmlerinin içinde tasarım ilkelerini arayıp, görmenin somut olarak anlamayı kolaylaştırdığını ve tasarımı hızlandığını ifade etmişlerdir. Özellikle hızlı bir şekilde anlayıp uygulamayı hızlı bir şekilde tasarlayabildiklerini birçok öğrenci ifade etmiştir.

Diğer grubun öğrencileri uygulamaları tamamlamakta büyük çoğunlukla sorun yaşamadıklarını, sunumlarda gösterilen örneklerin öğretici olduğunu ancak zaman zaman ilgilerinin dağılabildiğini dile getirmişlerdir.

8- Temel tasarım dersinin amacı sizce nedir?

Her iki grubun öğrencileri de dersin amacını kavramış; tasarım ilke ve öğelerini öğretmek, hayal gücünü genişletmek ve farkındalık yaratmak gibi cevaplar vermişlerdir.

9- Temel tasarım dersinin size katkısı nedir?

Sinema grubu öğrencileri temel tasarım ilke ve öğelerini ve tasarım yapmayı öğrenmenin yanında sinema filmlerinde tasarım ilkelerinin bulmanın katkısını şu şekilde özetlemişlerdir;

Artık bir film seyrederken her sahnesinde tasarım ilke ve öğelerinin bulunduğunu görerek izliyorum ve çevremde daha önce gördüğüm ama farkına varmadığım tasarım ilke ve öğelerinin farkına varıyorum.

Diğer grubun öğrencileri de tıpkı sinema grubu gibi tasarım ilke ve öğelerini öğrendiklerini tasarıma nasıl başlanacağını öğrendiklerini, temel tasarımda öğrendikleri ile günlük hayatları arasında bir bağ kurduklarını belirtmişlerdir.

10- Temel tasarım dersinin Sinema filmleriyle birlikte yürütülmesi Mimarlık mesleğinin pratik uygulaması esnasında temel tasarım ilkelerinin kullanım şekline dair algınızı güçlendirdi mi?

Bu soru yalnızca sinema grubu öğrencilerine yöneltilmiştir. Öğrenciler sinema filmlerinde hareketli sahnelerde temel tasarım ilkelerinin farkına varmanın öğrenmelerini çok hızlandırdığını ve bir tasarım ilkesi ile herhangi bir şeyin arasında bağlantı kurmayı kolaylaştırdığını yazmışlardır.

11- Filmlerin temel tasarım öğe ve ilkelerini anlamanızda hangi yönlerden katkısı olduğunu düşünüyorsunuz? (Sinema Grubu İçin)

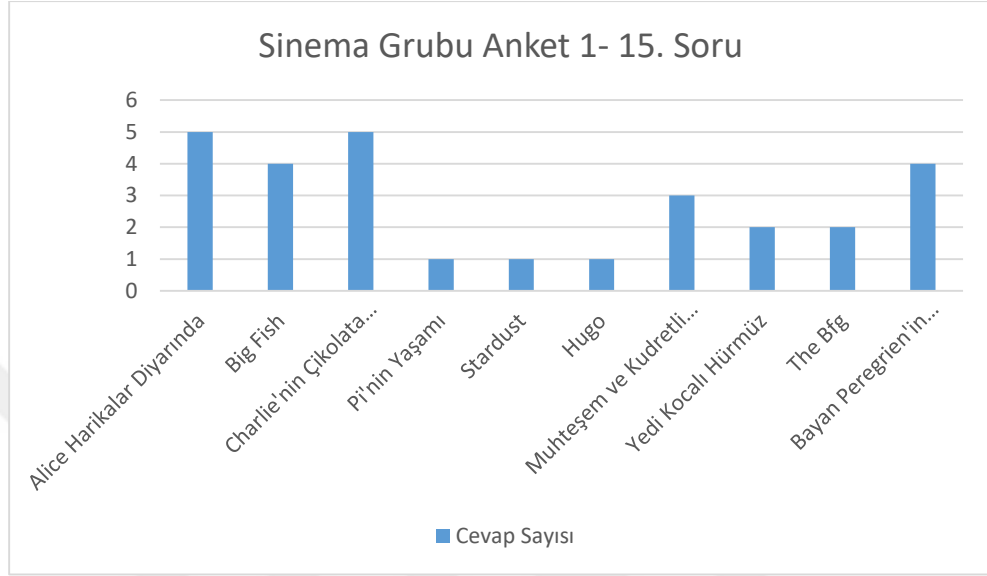
Yalnızca sinema grubu öğrencileri tarafından cevaplanan bu soruya öğrenciler; hareketli sahnelerde tasarım ilke ve öğelerinin bulunduğu farkına vararak film izlemeyi hem eğlenceli bulduklarını hem de kalıcı ve hızlı bir öğrenme deneyimi yaşadıklarını ifade etmişlerdir.

12- Sunumların temel tasarım öğe ve ilkelerini anlamanızda hangi yönlerden katkısı olduğunu düşünüyorsunuz? (Diğer Grup İçin)

Diğer grubun öğrencileri bu soruya genel olarak sunumlardan keyif aldıklarını, asıl öğrenmenin örnekleri görmeleriyle olduğunu belirtmişlerdir.

13- Derste kullanılan filmler arasında en çok sevdiğiniz hangisi oldu? Neden? (Sinema Grubu için)

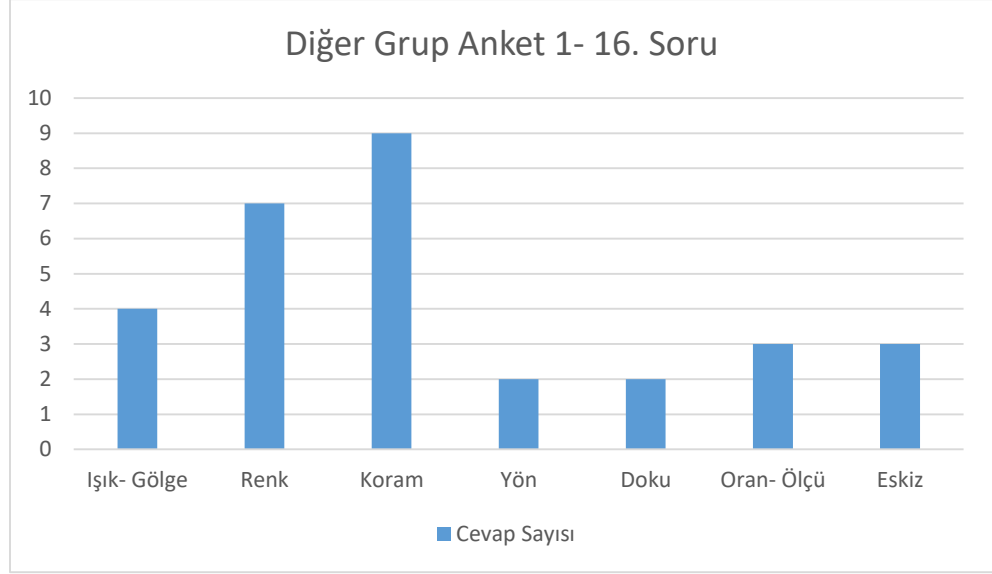
Bu soru için öğrencilerin cevapları grafikte gösterilmiştir. Bu soruda belirleyici olan öğrencilerin neden sorusuna verdikleri cevaplar olmuştur. İstisnasız her öğrenci açıklama kısmında filmi sevme sebebinin konuya olan katkısı olduğunu söylemiştir. Bu anlamda sinema filmleri temel tasarım dersinin anlaşılmasında büyük bir paya sahiptir (Şekil 5.15).



Şekil 5.15. Sinema grubu anket grafiği (1. ve 15. Soru)

14- Derste kullanılan sunumlar arasında en çok sevdiğiniz hangisi oldu? Neden? (Diğer “Grup için)

Bu soru yalnızca diğer grubun öğrencilerine yöneltilmiştir. Öğrenciler sevdikleri sunumu neden sevdiklerini açıklarken çoğunlukla görsel öğelerin ve örneklerin bu sunumlarda fazla olmasından ve konuyu daha kolay anlamış olmalarından bahsetmişlerdir (Şekil 5.16).



Şekil 5.16. Diğer grup anket grafiği (1. ve 16. Soru)

15- Dersin işleyişine en çok katkı sağladığını düşündüğünüz ilk üç filmi yazınız? (Sinema Grubu)

2. Soruda değerlendirilmiştir.

16- Dersin işleniş en çok katkı sağladığını düşündüğünüz ilk üç sunumu sırasıyla yazınız? (Diğer Grup)

2. Soruda değerlendirilmiştir.

17- Ekleme istediğiniz bir şey varsa yazınız?

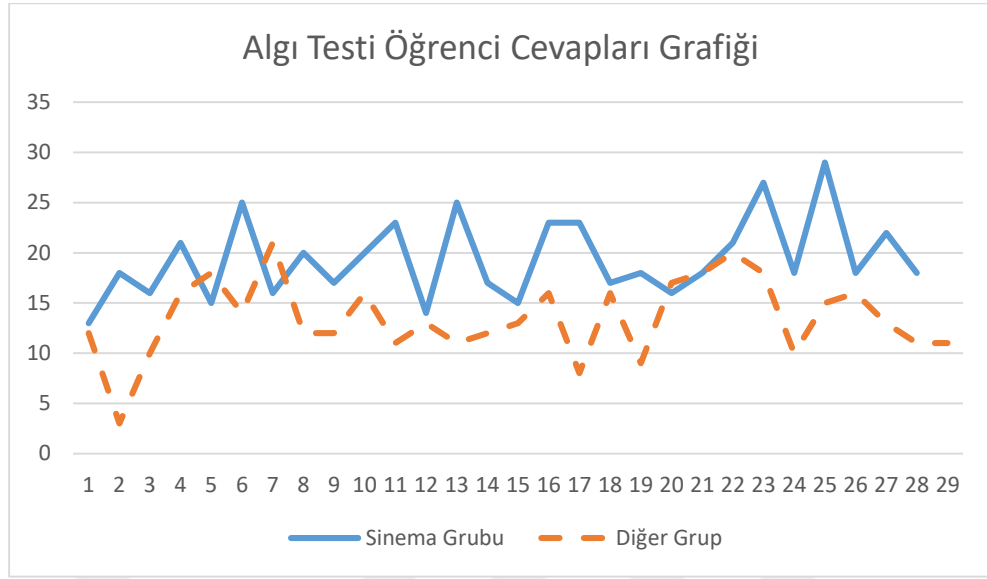
5.2. Algı Testinin Değerlendirilmesi

Algı testinde her iki grubun öğrencilerine farklı resimler gösterilmiş ve bu resimlerde gördükleri tasarım ilkelerini yazmaları istenmiştir. Burada ölçülmek istenen, öğrencilerin temel tasarım uygulamaları dışında da görüp göremedikleridir. Bu testte ölçme yapılırken 16 adet fotoğraf için en çok 2 şer tasarım ögesi yazmaları istenmiş her cevap için 1 puan verilmiş ve her iki grup için bir ortalama puan oluşturulmuştur (Tablo 5.1).

Tablo 5.1. Her iki gruba uygulanan algı ve başarı testi sonuçları

Öğrenciler	Sinema Grubu Notları	Diğer Grup Notları
1. Öğrenci	13	12
2. Öğrenci	18	3
3. Öğrenci	16	10
4. Öğrenci	21	16
5. Öğrenci	15	18
6. Öğrenci	25	14
7. Öğrenci	16	21
8. Öğrenci	20	12
9. Öğrenci	17	12
10. Öğrenci	20	16
11. Öğrenci	23	11
12. Öğrenci	14	13
13. Öğrenci	25	11
14. Öğrenci	17	12
15. Öğrenci	15	13
16. Öğrenci	23	16
17. Öğrenci	23	8
18. Öğrenci	17	16
19. Öğrenci	18	9
20. Öğrenci	18	17
21. Öğrenci	16	18
22. Öğrenci	18	20
23. Öğrenci	21	18
24. Öğrenci	27	10
25. Öğrenci	18	15
26. Öğrenci	29	16
27. Öğrenci	18	13
28. Öğrenci	22	11
29. Öğrenci	18	11
Ortalama	19,3	13,4

Tablodan elde edilen sonuçlara göre sinema grubu öğrencilerinin diğer grubun öğrencilerine göre daha yüksek ve homojen bir ortalama elde etmişlerdir (Şekil 5.17).



Şekil 5.17. Algı testi öğrenci cevapları grafiği

5.3. Devam Durumu

Bu bölümde öğrencilerin derse devam yüzdeleri, sınıfın içinde aldıkları notların ortalaması ve geçiş notlarının ortalaması mukayese edilmiştir.

Devam durumu değerlendirilirken, bütün öğrencilerin devam etme yüzdeleri göz önüne alınmış ve bir ortalama çıkartılmıştır. Buna göre;

Sinema Grubu Devam durumu: %98,3 derse devam ederken, diğer grubun öğrencileri toplamda %95,7 oranında derse devam etmiştir. Her iki grubunda devam durumu yüksek katılımlı olsa da sinema grubu öğrencileri daha yüksek bir katılım göstermişlerdir.

Ödev notu ortalaması öğrencilerin dönem boyunca yaptıkları bütün uygulamalardan aldıkları notların ortalaması alınarak elde edilmiştir. Sinema grubunun ödev notu ortalaması 84.41 iken, diğer grubun ortalaması 66.12 olmuştur.

Temel tasarım derslerinde vize ve final notlarına yıl içindeki çalışmalarında katılması ile bir geçme notu belirlenmektedir. Sinema grubu için geçme notlarının ortalaması 89.87 iken diğer grubun ortalaması 70.13 olmuştur.

6. SONUÇ

6.1. Sonuçlar

Başarılı bir eğitim sisteminin merkezinde öğrenci vardır. Öğrenci merkezli eğitimde dersin bütün argümanları öğrenciye göre dizayn edilmiştir. Öğrenim görecekt kişilerin yaşları, zeka seviyeleri, ilgi alanları, alışkanlıkları, yaşadıkları ortam gibi etmenler eğitim sistemini şekillendirmelidir. Dersler bu şekilde tasarlanırsa öğrencilerin keyifle ve kolaylıkla öğrendikleri, öğrendiklerinin kalıcı olduğu bir öğrenme ortamı oluşmaktadır. Bu çalışma bu anlayıştan yola çıkarak temel tasarım dersinin öğrencilere daha uygun ve daha verimli hale getirilmesi amacı ile kurgulanmıştır.

Temel tasarım dersi mimarlık eğitiminin ve tasarım eğitimi veren okulların ayrılmaz bir parçasıdır. Temel tasarım dersinde öğrenilenler tasarım okulundaki öğrencilerin ilerleyen yıllarda alacakları dersler için bir altlıktır. Tasarım ilke ve öğelerinin doğru bir şekilde öğrenilip, içselleştirilmesi öğrencilerin hem okul hayatı için hem de meslek hayatı için hayati önem taşımaktadır.

Tasarım eğitimi bir dizi kurallara sahip olmasına rağmen asıl hedefi her tasarımcının kendine özgü bir tasarım yöntemi geliştirmesini sağlamaktır. Çünkü tasarım biriciktir, kendine özgüdür. Aynı konu üzerinde çalışan tasarımcıların her birinin yaptığı tasarım, sonuç ürün birbirinden farklıdır.

Tasarım eğitiminin sisteminden çok farklı bir eğitim sisteminden gelen öğrenciler ilk şoku temel tasarım dersi ile yaşarlar. Temel tasarım dersini alan öğrencilerin çoğu belirli bir bilince ulaşınca kadar temel tasarım dersini neden aldıklarını, öğrendiklerini nerede kullanacaklarını, dersin kendilerine nasıl bir fayda sağlayacağını anlamazlar. Bu intibak süresini kısaltmak, öğrencilerin bilinçli bir şekilde derse katılımını sağlamak için çeşitli yöntemler denenmektedir. Temel tasarım dersi açık uçlu ve soyut oluşu ile esnek bir yapıya sahiptir. Ders kapsamında hem anlatım sırasında hem de yapılan çalışmalar sırasında farklı deneyimler elde etmek için elverişlidir. Bu sebeple temel tasarım dersi kapsamında farklı uygulamalara sıkça rastlanmaktadır. Dersin bilgisayar oyunları ile birleştirilerek yürütülmesi, oyun eşliğinde yürütülmesi, farklı malzeme ve farklı mekân kullanımı, grup çalışmaları gibi pek çok farklı kurgu temel tasarım derslerinde deneyimlenmiş ve araştırmalara konu olmuştur.

Yapılan çalışmalarda ortak bir amaç vardır; öğrencilerin derse olan ilgisini artırmak. Bu çalışmada da benzer bir amaçla yola çıkılmış, farklı bir yöntem önerilip,

deneyimlenmiş ve değerlendirilmiştir. Sinema filmlerinin temel tasarım dersine dâhil edilmesi fikri, sinema ve mimarlık anabilim dallarının iç içe olması ve işleyiş benzerliğinden çıkmıştır.

Sinema filmlerinin öğrencilerin dikkatini çekeceği ve dersin monotonluğundan uzaklaşacakları öngörülmüştür. Her hafta farklı bir film izlemek ve sahneleri irdelemek öğrencilerin merak duygusunu diri tutmuştur.

Eğitimin başladığı hafta öğrencilere kısaca işleyiştten bahsedilmiş ve gönüllü olanlar belirlenmiştir. Kontenjanın sınırlı olması katılmak isteyen bazı öğrencilerin katılamamasına sebep olmuştur. Her hafta çalışılacak konuya göre farklı filmler belirlenmiştir. Filmler seçilirken, anlatılacak tasarım ilke ve öğelerinin kolayca bulunması ve anlatıma katkı sağlamasına dikkat edilmiştir. Seçilen filmlerin konunun öğrenilmesine hizmet ettiği, öğrencilerin de filmleri keyif alarak izlediği görülmüştür. Seçilen filmler izlendikten sonra ders sürecinde öğrencilerin de katılımı ile filmlerin sahnelerinde tasarım ilke ve öğeleri aranmıştır. Ders kapsamındaki uygulamalar ve ev ödevleri de bu filmlerden ilham alınarak yapılmıştır. Bir dönem boyunca temel tasarım dersi 29 öğrenci ile birlikte bu şekilde sürdürülmüştür. Dersin süreci boyunca öğrenciler derse daima ilgili olmuş, devam etmiş ve çalışmalara katılım sağlamışlardır. Her ders olumlu tepkilerini dile getirmişlerdir. Öğrencilerin konuları hızlı ve iyi bir şekilde öğrendiği gözlemlenmiştir. Bu gözlem yapılan anketlerle öğrenciler tarafından da teyit edilmiş ve çalışmaların mukayesesi ile de sonuç ürünlerde gözlemlenmiştir.

Çalışmanın evrenini Konya Teknik Üniversitesi 2020-2021 Güz Yarıyılı Temel Tasarım Dersi öğrencileri ve örneklemini de bu öğrenciler arasından seçilmiş 29 kişi olarak belirlenmiştir. nitel ve nicel ölçümler hem sinema grubu hem de örneklemin dışında kalan diğer grup üzerinde yapılmıştır. Nitel ölçümler için yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Öğrencilerden ders hakkındaki fikirlerini kendi cümleleri ile ifade etmeli istenmiştir. Nicel ölçümler için ise, anket çalışması, algı testi yapılmış ve öğrencilerin devam durumları kontrol edilmiştir.

Her iki grubu da yapılan anketlerin ve görüşmelerin sonuçlarına göre; sinema grubu öğrencileri temel tasarım dersinden daha çok keyif almış, yaptıkları uygulamalardan daha fazla heyecan duymuş, daha kolay öğrenmiş, daha kalıcı öğrenmiş ve kendilerini derse ait hissetmişlerdir. Yapılan algı testlerinin sonucuna göre de sinema grubu öğrencileri, diğer gruba kıyasla daha başarılı olduğu görülmüştür. Öğrencilerin ders

içinde ve ev ödevi olarak yaptıkları uygulamalar iki bağımsız uzman tarafından değerlendirilmiş ve notlandırılmıştır. Bu mukayesenin sonucunda da sinema grubu öğrencilerinin çalışmaları uzman kişiler tarafından daha başarılı bulunmuştur. Sinema filmlerinin temel tasarım dersine katkısı yalnızca sürecin daha kaliteli geçmesi değil, aynı zamanda sonuç ürünlerinde daha başarılı olmasını sağlamasıdır.

Sinema filmleri temel tasarım dersine öğrencilerin daha fazla ilgi göstermesini, daha hızlı ve kolay öğrenmesini, derse ve uygulamalara daha fazla katılım sağlamalarını, keyifli vakit geçirmelerini sağlamıştır. Ayrıca sinema grubundaki öğrencilerin ifade ettiği faydalardan bir tanesi; bir filmin içinde bir temel tasarım ilkesini ararken daha önce öğrendikleri ilkeleri de filmin sahnelerinde gördükleri ve tekrar etme fırsatı bulduklarıdır.

Sinema filmlerinin temel tasarım dersine sağladığı katkılardan bir tanesi de şu olmuştur; içinde bulunduğumuz öğretim yılında dünyayı etkisi altına alan korona virüs salgını yükseköğretim kurumlarının uzaktan eğitim yapmasına sebep olmuştur, öğrencilerin uzaktan eğitim sürecinde sinema filmlerinin derse dâhil edilmesi öğrenciler daha kolay adapte olmasını sağlamıştır.

Elde edilen sonuçlara göre sinema filmi eşliğinde temel tasarım dersinin yürütülmesi hem öğrencilerin daha eğlenerek öğrenmesini sağlamış, hem derse olan devamlılıklarını artırmış, hem konuların anlaşılmasını kolaylaştırmış ve hızlandırmış, hem de öğrencilerin daha başarılı olmasını sağlamıştır. Bu durumda temel tasarım derslerinin sinema filmi eşliğinde yürütülmesini öneren yöntem klasik yöntemle göre daha başarılıdır.

6.2. Öneriler

Bu çalışmada, sinema filmlerinin temel tasarım dersinde kullanılmasının temel tasarım dersine fayda sağlayacağı savı ortaya konmuş ve çeşitli yöntemlerle bu savın doğruluğu ispatlanmıştır. Yapılan çalışmalardan yola çıkarak şu öneriler yapılmaktadır;

- Mimarlar sinemanın icat edildiği yıllarda onu bir tanıtım aracı belgeleme aracı olarak görmüşlerdir. Sinema filmleri mekânı düşünülemez. Filmlerde kullanılan mekânlar kimi zaman film için üretilmiş setler, kimi zaman da gerçek mekânlardır. Gerçek mekânlarda kayda alınan görüntüler bir belge niteliği taşımaktadır. Sinemanın bu yönün de mimarlık eğitimine

katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Örneğin; mimarlık tarihi derslerinde sinema filmlerinin kullanılması, dersin niteliğini artıracaktır. Mimarlık tarihi derslerinde bahsi geçen dönemlerin, yapıların bulunduğu filmler seçilerek ders anlatımına dâhil edilmelidir. Öğrencilerin yapıları bir film sahnesinde görmesi bir fotoğraf karesinde görmesinden daha etkili ve akılda kalıcı olacaktır.

- Çerçeveleme, ışık, kadraj, montaj, renk gibi ögeler hem mimarlık hem de sinema disiplinleri tarafından kullanılmaktadır. Stüdyo derslerinde öğrencilerin bu sinematografik ögelerin anlaşılması için öğrencilerin bu ögeleri kullanarak videolar çekmeleri istenmelidir. Öğrencilerin dersten uzaklaşarak yapacakları bu uygulama, daha eğlenceli vakit geçirmelerini, farklı bir deneyim elde etmelerini ve farkına varmadan bu tasarım ilkelerini öğrenmelerini sağlayacaktır.
- Bir film karesinde görünen her mekân bilinçli olarak seçilmiş ve her mekânda bulunan her obje bilinçli olarak yerleştirilmiştir. Hiçbir şey rastlantı değildir. Sinema filmlerinin farkındalıkla izlenmesi her mimarlık öğrencisine öğretilmelidir. Bir öğrenci daha önce görmediği bir yapıyı bir film sahnesinde görebilir, gelecek yapılarımızın neye benzeyeceği ile ilgili fikir sahibi olabilir veya bir mekânın ne şekilde olursa insana ne hissettireceğini görebilir. Dolayısıyla bilinçli bir gözle sinema filmlerini izleyen bir mimarlık öğrencisi sinema filmlerinden, öğrencilik hayatına ve eğitimine katkı sağlayacak, pek çok şey öğrenebilecektir.
- Bu çalışmanın çıkış noktası sinema ve mimarlığın ortak alanlarına dayanmaktadır. Çalışma kapsamında yapı üretim ve film üretim sürecindeki benzerlikler irdelenmiştir. Örneğin bir yapı üretim sürecinde mimarın üstlendiği görev film üretim sürecinde yönetmenin üstlendiği göreve benzetilmiştir. Bu benzer ögeler daha geniş kapsamlı bir şekilde tek tek ele alınarak akademik bir çalışma haline getirilmelidir.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2006). *Sessiz Sinema*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Adiloğlu, F. (2005). *Sinemada Mimari Açılımlar*. İstanbul: Es Yayınları.
- Akarsu H. T., E. N. (2016). *Edebiyatta Mimarlık*. İstanbul: Yem Yayınları.
- Akarsu, H. T. (2020). *Sinemada Mimarlık*. İstanbul: Yem Yayın.
- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık*. İstanbul: Çizgi Kitabevi.
- Akyürek, F. (2012). *Senaryo Yazarı Olmak*. İstanbul: Mediacat Kitapları.
- Akyüz, E. (1996). Mimarlık Eğitimi Üzerine Düşünceler. *Ege Mimarlık*, 21,22.
- Alpaslan, S. A. (2003). *Tasarım Mesleki Eğitim*. İstanbul: Ya-Pa.
- Alsaç, Ü. (1997). *Theoretical Observations on Architecture*. K.K.T.C.: Doğu Akdeniz Üniversitesi Basımevi.
- Altıparmak, M. N. (2005). FEN BİLİMLERİ EĞİTİMİ LİSANSÜSTÜ TEZ ÇALIŞMALARINDA UYGULANAN NİTEL ve NİCEL YÖNTEMLER. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*(17), 355.
- Altunay, E. O. (2014). Eğitim Kurumlarında Mobbing Uygulamalarına İlişkin Nitel Bir Araştırma. *Sakarya University Journal Of Education*(Nisan /April 2014), 62,80.
- Altunışık, R. C. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri Spss Uygulamalı* (6. Baskı b.). Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Anonymous. (1998). <http://www.tschumi.com>. Bernard Tschumi Architects: <http://www.tschumi.com> adresinden alındı
- Anonymous. (2017). *Tumblr*. <https://nickkahler.tumblr.com/post/168186666537> adresinden alındı
- Arijon, D. (2005). *Film Dilinin Grameri Cilt 1-2-3*. İstanbul: Es Yayınları.
- Artut, K. (2004). *Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri*. İstanbul: Anı Yayıncılık.
- Atalayer, F. (1994). *Temel Sanat Öğeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Atar, N. (2004). Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinde Temel Sanat Eğitimi Uygulamalarının Sorgulanması ve Öneriler. *Anadolu Sanat Anadolu Güzel Sanatlar Fakültesi Süreli Sanat ve Kültür Dergisi*(15).
- Atmaca, A. E. (2014). *Temel Tasarım*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ayaydın, A. (2010). temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinin Gerekliliği ve Geleceği. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*(15).
- Ayıran, N. (1995). Mimarlık Eğitiminin Geleceğine Genel Doğrultular. *Mimarlık Ve Eğitimi Forum 1: Nasıl Bir Gelecek*. İstanbul: Cenker Matbaası.

- Baki, A. G. (2012). Karma Yöntem Araştırmalarına Genel Bir Bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*(42), 1.
- Balcı, Y. B. (2003). *Temel Sanat Eğitimi*. İstanbul: YA-PA.
- Barnwell, J. (2011). *Film Yapının Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Barratt, K. (1980). *Logic And Design*. London: George Goldwin Limited.
- Barthers, R. (1979). *Göstergebilim ilkeleri*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Başer, T. (2019). *Senaryo Yazarın Yol Haritası*. İstanbul: İnkilap Kitabevi.
- Bayraktar, N. . (2012). *Görsel Eğitimde Yaratıcılık Ve Temel Tasarım*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Baysan Serim, I. (2014). Mimarlık ve Sinema İttifakının Soykütüğü Üzerine. *Betonart*.
- Becer, E. . (2011). *İletişim Ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, C. (2004, 01 01). *Mimar Kimdir?* Mayıs 2021 tarihinde Arkitera.com: <https://V3.Arkitera.Com/K14-Mimar-Kimdir.Html> adresinden alındı
- Beşgen, A. . (2019). Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekana Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi. *SineFilozofi*(Özel Sayı, 1).
- Beşışık, G. (2013). Sinema Ve Mimarlıkta Mekan Kurgusu Ve Kavrayışı. 13, 23. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Beycioğlu, K. A. (2012). Öğretmen ve Yöneticilerin Öğretmen Liderliğine İlişkin Görüşleri: Bir Karma Yöntem Çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yöntemi*, 18(2).
- Bingöl, Y. (1993). Bauhaus Ve Endüstriyel Gelişmenin Sanat Eğitimine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sempozyumu* (s. 7,9). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları.
- Brooker, W. (2005). *Alice's Adventures: Lewis Carroll In Popular Culture*. London: Bloomsbury Academic.
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı Anlamak*. Hayalperest Yayınevi.
- Bulat, S. B. (2014). Bauhause Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*(18), 111, 113.
- Büker, S. (2012). *Sinemada Anlam Yaratma*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ching, F. (2006). *İç Mekan Tasarımı*. İstanbul: Yem Yayın.
- Civcir, E. (2015). *Temel Tasarım Ve Tasarım İlkeleri*. Ankara: Akademisyen Kitabevi.
- Costello, J. (2010). *Senaryo Yazımı*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Coşkun, E. (2019). Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunu Tabanlı Bir Model. *Doktora Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.

- Creswell, J. W. (2003). *Advanced Mixed Methods Research Designs*. In A. Tashakkori & C. Teddlie (Eds.), *Handbook Of Mixed Methods In Social & Behavioral Research* (P. 209-240). Thousand oaks.
- Creswell, J. W. (2019). *Karma Yöntem Araştırmalarına Giriş*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çellek, T. S. (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*.
- Demir, A. (1993). Temel Plastik Sanatlar Eğitimi. *Anadolu Üniversitesi Yayınları*(576), 2.
- Demircioğlu, N. (2016). Tasarım İlkelerinden Tekrar Olgusunun Araştırılması Ve Seramik Duvar Panolarında Uygulanması. *Yüksek Lisans Tezi*, 56. Sakarya Üniversitesi.
- Demirel, U. (2018). Temel Tasarım Derslerinin Görsel Okuryazarlıkla İlişkisinin Değerlendirilmesi. *Doktora Tezi*, 45. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Denel, B. (1981). *Temel Tasarım Ve Yaratıcılık*. Ankara: Odtü Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Devrim, H. A. (1992). *Meydan Larousse* (Cilt 16). İstanbul: Sabah Gazetesi Yayınları.
- Dondis, A. D. (1989). *A Primer Of Visual Literacy*. Usa: Mit.
- Edgar- Hunt, R. M. (2009). *Senaryo yazımı*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Eisenstein, S. (1938). *Montage And Architecture*. In M. Glenny & R. Taylor, (Ed.), *Towards A Theory Of Montage* (1991), (M. Glenny, Trans.). London: Bfi Publishing.
- Eisenstein, S. (1969). *The Film Sense*. Harcourt.
- Eisenstein, S. (1984). *Film Duyumu*. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Elden, M. O. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım- Yaratıcılık Ve Sanat*. İstanbul: Say Yayınları.
- Erdem, M. (2005). *Resim Tekniği*. İstanbul: Arkeoloji Ve Sanat.
- Erdoğan, Ö. A. (1993). Sinema ve Mekan. *Ege Mimarlık*.
- Erim, G. (2011). Temel Tasarımda Proje Çalışmaları ile Hareket ve Yön. *ANADOLU UNIVERSİTESİ SANAT & TASARIM DERGİSİ*(1).
- Erkmen, N. (2009). *"Bauhaus Ve Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi"*. Bauhaus: *Modernleşmenin Tasarımı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ersümen, O. (2014). *Yavuz Turgul'dan Terrence Malick'e Sinema Yazıları*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ertem, Ü. (2010). Sinema ve Mimarlık İlişkisinin Örnek Kara Filmler Üzerinden İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Erzen, J. (1997). Yineleme. *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi* (Cilt 2, s. 194). içinde İstanbul: Yem Yayın.
- Feierabend, J. A. (2000). *Bauhaus*. Berlin.

- Fillion, O. (1997). *Life Into Art, Art Into Life: Fusions In Film, Videos And Architecture*. In Melies, Mallet-Stevens (Ed.), *Cinema And Architecture*. London: British Film Institute.
- Firat, M. K. (2014). Bir Eğitim Teknolojisi Araştırmasına Dayalı olarak Karma Yöntem Araştırması Deneyimi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*(2), 166.
- Gençosmanoğlu, A. B. (2001). Estetik Ve Mimarlıkta Kavram, Kavramsal Analiz, Kavramlaştırma/ 1980 Sonrası Mimarlık Ürünleri Üzerine Örnekler. *Doktora Tezi*. Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Gerçekker, F. (2016). *Film Yapım Sırları*. İstanbul: Lifecycle Yayıncılık.
- Gökaydın, N. (2002). *Temel Sanat Eğitimi Sanat Eğitimi Öğretim Sistemi Ve Bilgi Kapsamı*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Gökaydın., N. (2010). *Temel Sanat Eğitimi*. İstanbul: Moss Yayınları.
- Green, J. C. (2005). *Combining Qualitative And Quantitative Methods In Social Inquiry Research Methods In The Social Sciences*. London.
- Günay, B. (2007). Gestalt Theory And City Planning Education. *Metu Journal Of Faculty Of Architecture*(24), 93, 113.
- Güngör, H. (2005). *Temel Tasar (Genişletilmiş 3. Baskı)*. İstanbul: Eren Ofset Matbaası.
- Gürer, L. G. (2004). *Temel Tasarım*. İstanbul: Birsen.
- Hasol, D. (2016). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*.
- Himmelblau, C. (2020). *Archello*. [www. archello.com](http://www.archello.com): <https://archello.com/story/39193/attachments/photos-videos> adresinden alındı
- Hunt, R. E. (2012). *Senaryo Yazımı*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- İlkdoğan, H. (2018). Sinematografik Mekan'ın ve Gündelik Hayat'ın Göstergeleri Üzerinden Temsil Mekan'ın Çözümlemesi. *Doktora Tezi*. İstanbul: Atılım Üniversitesi.
- İnce, T. E. (2007). Mimarlık Sinema İlişkisinin Sokak Mekânı Üzerinden.
- Itten, J. (1975). *Design And Form: The Basic Course At The Bauhaus And Later*. Germany: John Wiley And Sons.
- Johnson, B. &. (2003). *Data Collection Strategies In Mixed Methods Research*. In A. Tashakkori & C. Teddlie (Eds.), *Handbook Of Mixed Methods In Social And Behavioral Research*. Sage: Thousand Oaks.
- Johnson, B. C. (2004). *Educational Research: Quantitative, Qualitative, And Mixed Approaches (2nd Ed.)*. Needham Heights.
- Johnson, B. V. (2004). *Mixed Methods Resarch: A Research Paradigm Whose Time Has Come. Educational Researcher*.
- Kaçmaz, G. (1996). *Architecture And Cinema. Yüksek Lisans Tezi*. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri.

- Kaçmaz, G. U. (2005). Mimarlık, Bilgisaya ve Sinema: Thomas'ın Sanal Evi. *İtü Dergisi*.
- Kale, G. (2004). Sinemada Görsel Deneyim Ve Mimarlık. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Kalmık, E. (1950). *Renklerin Armoni Sistemleri*. İstanbul: Cumhuriyet Matbaası.
- Kaplan, F. N. (2009). *Film Okumaları*. İstanbul: Urzeni Yayınevi.
- Karataş, Z. (2015). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemler. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62.
- Kaya, P. (2016). Kavram Geliştirme Sürecinde Yaratıcılık Ve Mekân Tasarımı . *Yüksek Lisans Tezi*. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaya, P. A. (2019). Soyutlama Kavramının Mekân Tasarımı Eğitimine Yansıtılmasının Önemi: 20. Yüzyıl Soyut Resim Sanatı Ve F. L. Wright'ın Yapıları Üzerinden Bir İncelem. *Tasarım Kuram*(28), 53.
- Kayım, S. E. (2008, mart 28). *Koolhaas'ın 'Ev Yaşamı', Sinemaya İlham Verdi*.
www.mimarizm.com: https://www.mimarizm.com/haberler/koolhaas-in-ev-yasami-sinemaya-ilham-verdi_116132 adresinden alındı
- Kılıçkan, H. (2004). *Orta Asyadan Anadolu'dan Anadolu'ya Türk Bezeme Sanatı Ve Örnekleri*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Kıraç, R. (2012). *Sinemanın Abc'si*. İstanbul: Say Yayınları.
- Kıral, B. K. (2011). Karma Araştırma Yöntemi. *İconte 2011*. Antalya.
- Kırık, A. M. (2013). Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk Ve Anlatım İlişkisi,. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum*, 2(6), 79.
- Kızılhan, T. (2021). Görsel Kültür Çağında Homo Videns: Görmenin ve Hayatın Dokusu Olarak İletişim Teknolojileri. B. A. Aytekin içinde, *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinler Arası Okumak* (s. 129). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kocaman Karaoğlu, A. (2015). Öğretim Teknolojileri Alanında Karma Yöntem Çalışmaları Analizi: 2005-2015 Arası. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (Kefad)*, 16(2), 355.
- Kocaman Karaoğlu, A. (2015). Öğretim Teknolojileri Alanında Karma Yöntem Çalışmaları Analizi: 2005-2015 Arası. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2).
- Kolaymetraj.com. (2021). *kolaymetraj*. Mayıs 24, 2021 tarihinde <https://www.kolaymetraj.com/makale/metraj-nedir> adresinden alındı
- Koşarca, Z. A. (2020). Resim- İş Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Temel Tasarım Derslerine Yönelik Modelaj Çalışmalarının Kazanımlarına Etkisi. *Yüksek Lisans Tezi*. Gazi Üniversitesi.

- Kroll, A. (2010). *Ad Classizcs: Villa Savoye/ Le Corbusier*. www.arcdaily.com:
<https://www.archdaily.com/84524/ad-classics-villa-savoye-le-corbusier> adresinden alındı
- kurşunkalem.com. (2021, Haziran 17). <http://www.kursunkalem.com/sosyoloji-terimi/karsilastirma-yontemi/#gsc.tab=0>. <http://www.kursunkalem.com>:
<http://www.kursunkalem.com/sosyoloji-terimi/karsilastirma-yontemi/#gsc.tab=0> adresinden alındı
- Kutucu, S. (2005). Transformation of Meaning of Architectural Space in Cinema: The Cases of 'Gattaca' and 'Truman Show' . *Doktora Tezi*. İzmir: İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü.
- Leech, N. V. (2007). A Typology Of Mixed Methods Research Designs. *Qual Quant*, 43.
- Lewis, D. (1979). Listenin And Hearing. *Journal Of Architectural Education*(33), 27, 29.
- Lidwell, W. H. (2010). *Universal Principles Of Design*. Rockport Publishers.
- Lloyd, P. J. (1969). The Failure Of Basic Design. *Leonardo*, 156.
- Lynton, N. (1982). *Modern Sanatın Öyküsü*. İstanbul.
- Marx, L. U. (2020). *Filmin Teni*. İstanbul: Doruk Yayınları.
- Maxwell, J. A. (2016). Expanding The History And Range Of Mixed Methods Research. *Journal Of Mixed Methods Research*(10), 12, 27.
- Mercado, G. (2021). *Sinemacının Gözü Objektifin Dili: Objektifin Gücü ve Etkileyici Sinemasal Görüntü*. İstanbul: Hil Yayınları.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. İstanbul: Hayalperest Yayınları.
- Metz, C. (2012). *Sinemada Anlam Üstüne Denemeler*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Monaco, J. (2021). *Bir Film Nasıl Okunur Sinema Tarihi ve Kuramı*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Naylor, G. (1985). *The Bauhaus Reassessed*. USA: E.P. Dutton Press.
- Neuman, W. L. (2012). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nicel Ve Nitel Yaklaşımlar I-II. Cilt (5. Baskı b.)*. İstanbul: Yayın Odası.
- O'herily, L. (tarih yok). Architecture & Film. In M. Toy, (Ed. *Architectural Design Profile*(64).
- O'reilly, L. T. (2009). *Mixed Methods Research: An Emerging Paradigm* .
- Oblinger, D. O. (2005). Is It Age Or It: First Steps Toward Understanding Thenet Generation. *Educating The Net Generation*(2), 20.
- Oğuzkan, F. (1985). *Orta Dereceli Okullarda Öğretim (Amaç, İlke, Yöntem ve Teknikleri)*. Ankara: Emel Matbaacılık.
- Orak, F. (2020). Tarihsel Araştırma Yöntemi. *Yüksek Lisans Tezi*. Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi .
- Örs, A. D. (2001). Sinematografi Ve Mimarlık. *Arradamento Mimarlık*(11).

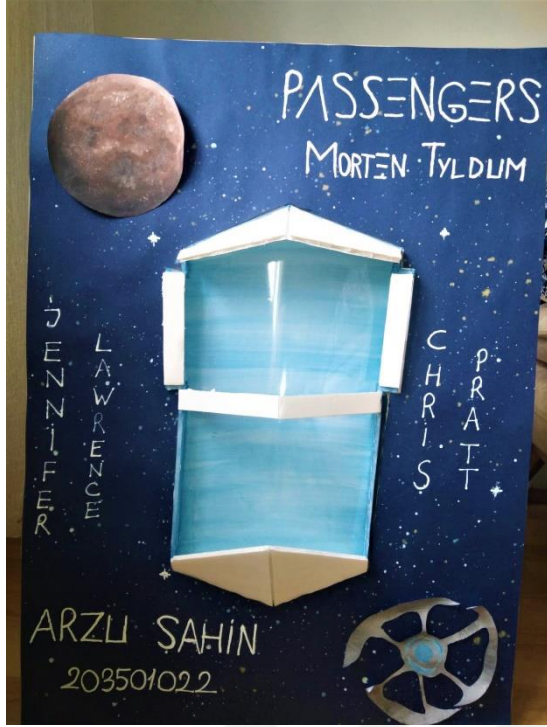
- Özalp, L. 2. (2008). *Bir Film Yapmak*. İstanbul: Hil Yayın.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(11), 326.
- Özer, B. (2009). *Kültür Sanat Mimarlık*. İstanbul: Yem Yayınevi.
- Özorhon, İ. F. (2002). Mimari Mekan Kimliğini Belirleyen Yönüyle Doğal Işık. *Yüksek Lisans Tezi*, 68. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Özön, N. (1956). *Sinema Sanatı*. Ankara: Sinema Dergisi Yayınları.
- Özsoy, V. A. (2016). *Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Öztuna, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Pallasmaa, J. (2008). *Sinema Ve Mimarlık*. (I. Kürekçi, Çevirmen) Arkitera.
- Pelissier, A. (1999). *The Architecture of Le Fresnoy at the Crossroads of Three Programs, Tschumi Le Fresnoy Architecture in Between, Cornelia Blatter, Marcel Hermans*. Newyork: The Monacelli Press.
- Polat, H. H. (2009). Temel Tasarım Eğitimi Dersinde Web Destekli Renk Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Doktora Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Rasmusen, H. (1950). *Art Structure*. New York: Mcgraw-Hill Book Company Inc.
- Rifat, M. (2013). *Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rossmann, G. W. (1994). Numbers And Words Revisited: Being "Shamelessly Eclectic". *Qual Quant*(28).
- Sarı, Ü. (2020). Sinematografi. *Ders Notu*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Sarıoğlu Erdoğan, G. P. (2016). Temel Tasarım Eğitimi: Bir Ders Planı Örneği. *TMMOB Şehir Plancılar Odası Dergisi*, 26.
- Serra. (2021). *Kahgunlu*. Mayıs 24, 2021 tarihinde <https://www.kahgunlu.com/2021/02/18/film-butcesi-nasil-hazirlanir/> adresinden alındı
- Seylan, A. (2005). *Temel Tasarım*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sivas, A. (2011). *Yavuz Turgul Sinemasını Keşfetmek*. İstanbul: Kırmızı Kitabevi.
- Sivas, A. (2012). Göstergebilim ve Sinema İlişkisi Üzerine Bir Deneme. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler dergisi*(21).
- Somyürek, S. (2014). Öğrenme Sürecinde Z Kuşağının Dikkatini Çekme. *Artırılmış Gerçeklik, Eğitim Teknolojisi Kuram Ve Uygulama*, 4(1), 66.
- Sözen, M. T. (2003). *Sanat Kavram Ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul.: Remzi Kit.
- Stevens, M. (1993). *The Explosion Of Space: Architecture And The Filmic Imaginary*. Cambridge: The Mit Press.

- Suhonen, J. (2009). Qualitative And Mixed Method Research. *Scientific Methodology in Computer Science*(Fall, I-XIII).
- Süar, S. (2017). *Bir Tim Burton Kitabı*. İstanbul: Es Yayınları.
- Şen, E. (2017, Mart 24). *Sinematografinizi Geliştirecek Öneriler: Kubrick Filmlerinde Pratik Işık Kullanımı*. www.filmloverss.com: <https://filmloverss.com/sinematografinizi-gelistirecek-oneriler-kubrick-filmlerinde-pratik-isik-kullanimi/> adresinden alındı
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Sinema Ve Tasarım*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Tanyeli, U. (2001). Sinema Ve Mimarlık - Temsiliyet Nesnenin Temsili Sanalın Sanallıkla İfadesi. *Arradamento Mimarlık*(11), 66.
- Tatar, E. (2015). Mimarlık Eğitiminde Sürdürülebilir Bir Model Önerisi. *Doktora Tezi*, 18. Anadolu Üniversitesi.
- Tdk. (2015). *Güncel Türkçe Sözlük*. [Http://Tdk.Gov.Tr](http://Tdk.Gov.Tr) adresinden alındı
- TDK. (2019). *Türk Dil Kurumu*. Nisan 23, 2021 tarihinde Büyük Türkçe Sözlük: [Http://Tdkterim.Gov.Tr/Bts/](http://Tdkterim.Gov.Tr/Bts/) adresinden alındı
- Temizsoylu, N. (1987). *Renk Ve Resimde Kullanımı*. İstanbul: Aka Yayınevi.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar Tarih-Tasarım-Teknoloji*. Ankara: Detay Yayınları.
- Tepecik, A. T. (2014). *Güzel Sanatlar Fakültelerinde Temel Sanat Eğitimi*. Ankara: Gece Kitapları.
- Topçu, C. (2012). Bilgisayar Destekli Bilimkurgu Sinemasında Kent Mekanı: Gotham City Örneği. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Tuncer, M. U. (2021). Renkler ve Halkla İlişkiler Üzerine: Logo Tasarımlarında Renklerin Duygusal Tamamlayıcı Rolü. B. A. Aytekin içinde, *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinler Arası Okumak-1* (s. 119). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Türkün Dostoğlu, N. B. (2003). 2003 Yılında Türkiye’de Mimarlık Eğitimi: Sayısal Veriler Üzerinden Bir Durum Saptaması. *Mimarlık*(314).
- Tüzcet, Ö. (1967). *Form Ve Doku*. İstanbul: Matbaa Teknisyenleri Koll Şti.
- Ulusoy, H. E. (2015). Sanayi Yapıları Plan Şemalarının Değişim Süreci- Konya Örneği. *Yüksek Lisans*, 10. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Üstün, E. (2015). Sinematografik üretim: Mekan ve Zaman Deneyiminin Bedenleşmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Vale, E. (2018). *Senaryo Teknikleri*. İstanbul: Kûsurat Yayınları.
- Vidler, A. (2001). *Warped Space; Art, Architecture, And Anxiety In Modern Culture*. London: The Mit Press.
- Widman, T. H. (1994). The Ufa Cinema Center: Splinters Of Light And Layers Of Skin. *Architectural Design*(64), 49-55.

- Wollen, P. (2014). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Worringer, W. (2017). *Soyutlama Ve Özdeşleyim*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Yanar, H. (2005). *Kiasma ile St Henry'nin Kilisesi; Fin Ahşap Sergisi Üzerine Yorumlar*.
www.arkitera.com: https://v3.arkitera.com/k128-kiasma-ile-st-henrynin-kilisesi;-fin-ahsap-sergisi-uzerine-yorumlar*.html adresinden alındı
- Yardımcı, İ. E. (2012). Koram (Hiyerarşi) Ve Seramik Sanatındaki Yeri Ve Önemi. *İnönü Üniversitesi Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 2(4), 61.
- Yaşartürk, G. (2013). *Ve Sinema*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Yazıcıoğlu, Y. (2017). *Temel Tasarım*. İstanbul: İdeal Kültür & Yayıncılık.
- Yıldırım, A. Ş. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldırım, A. Ş. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (6. Baskı b.). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, İ. (2019). Geçmişten Günümüze Temel Tasarım Eğitimi ve Bu Eğitimde Dijitalleşmeye Yönelik Görüş ve Beklentiler. *Jia Journal*(3).
- Yıldırım, İ. (2019). Geçmişten Günümüze Temel Tasarım Eğitimi Ve Bu Eğitimde Dijitalleşmeye Yönelik Görüş Ve Beklentiler. *Jia Journal*, 20.
- Yılmaz, M. (2005). *Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar (175 Uygulama Biçimi İle)*. Ankara: Data Yayınları.
- Yılmazok, L. (2018). *Bir Film Nasıl Tasarlanır? Es Sinema Tekniği*.
- Yürekli, İ. Y. (2004). Mimari Tasarım Eğitiminde Enformellik. *İtüdergisi/A Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 3(1), 53, 62.
- Ziss, A. (1984). *Estetik*. İstanbul: De Yayınevi.

EKLER

Workshop Çalışmalarından Örnekler

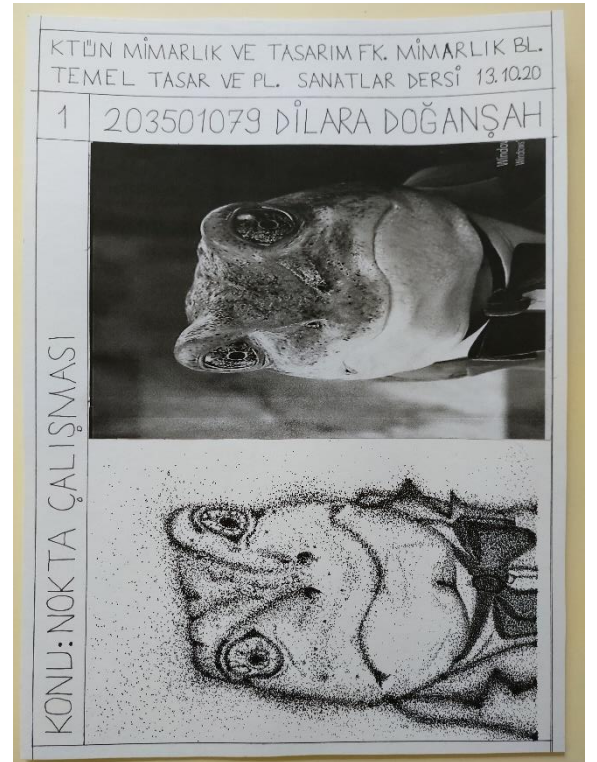
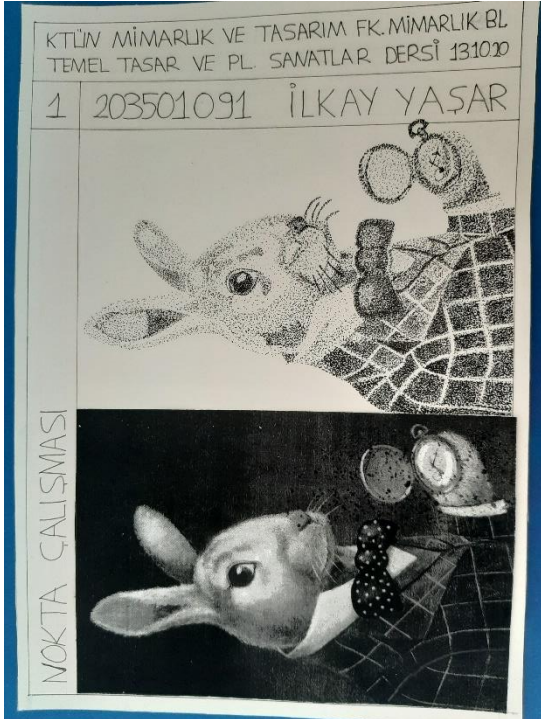
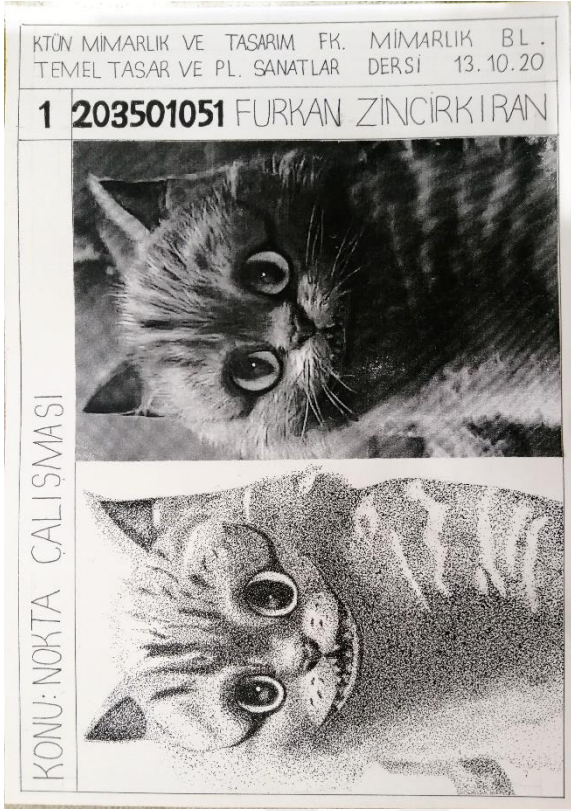




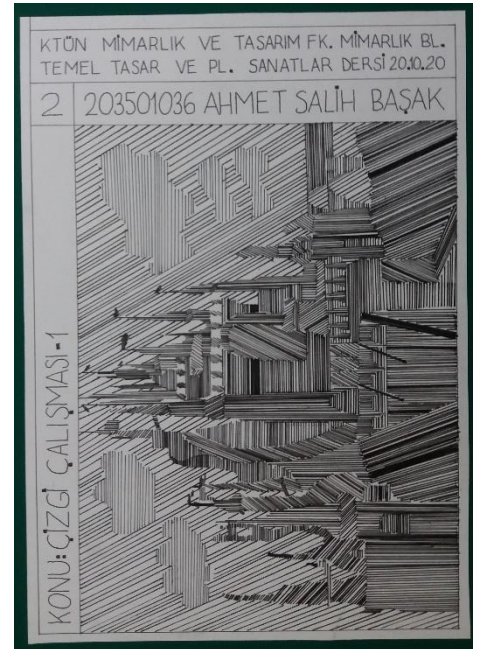
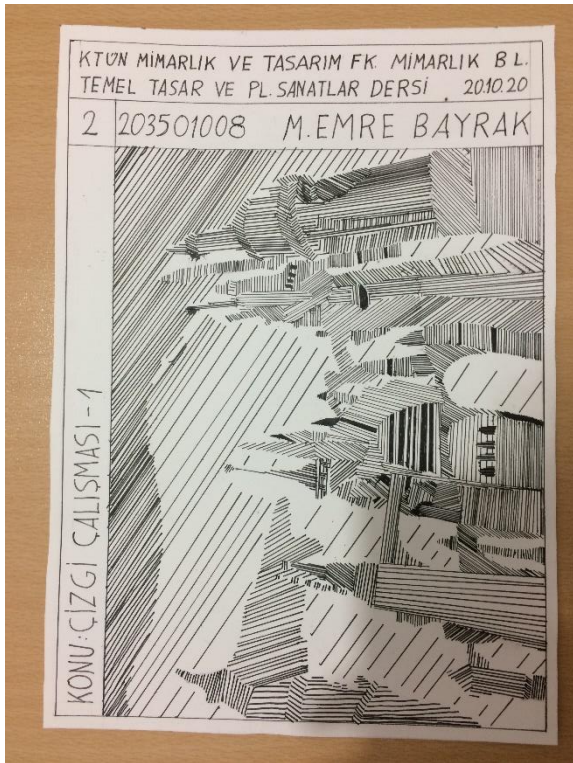
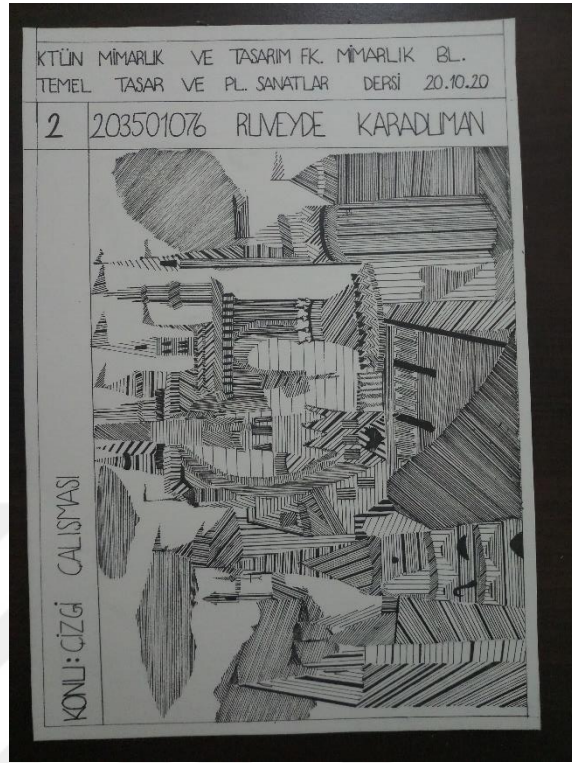
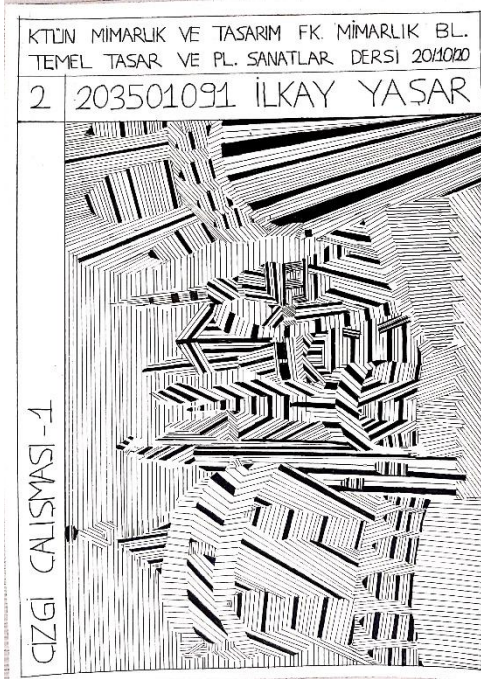
DİLARA DOĞANŞAH

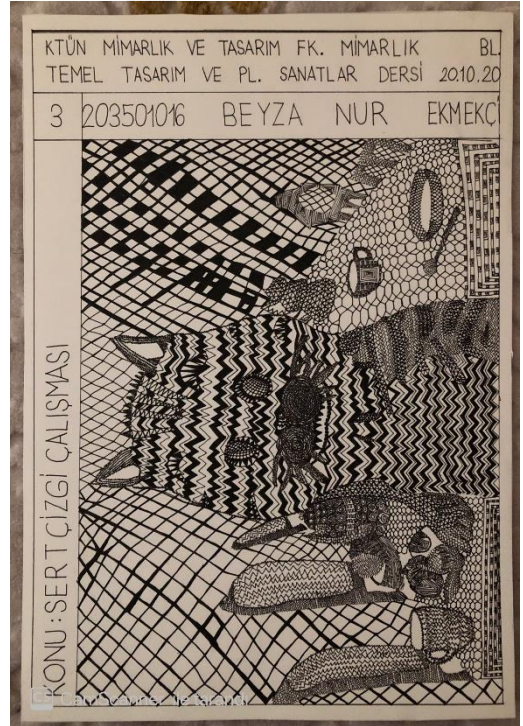
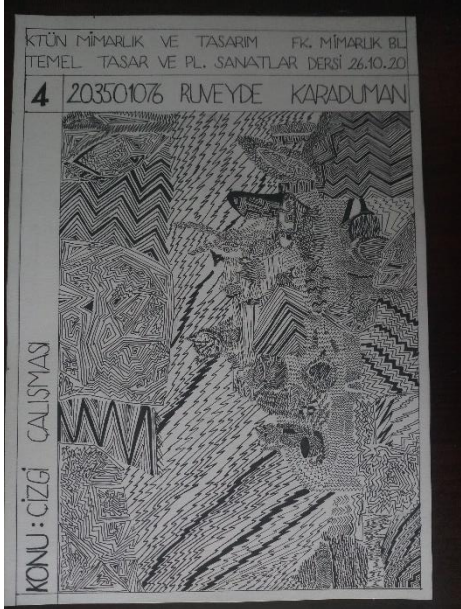


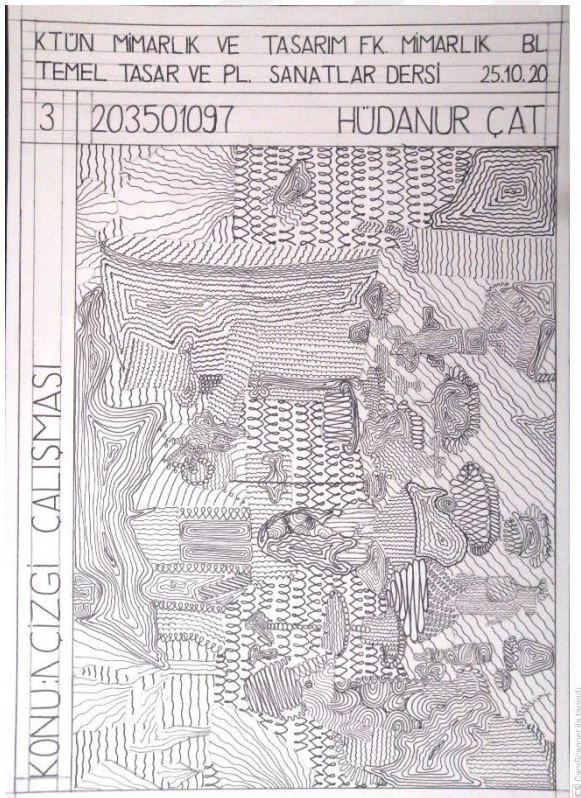
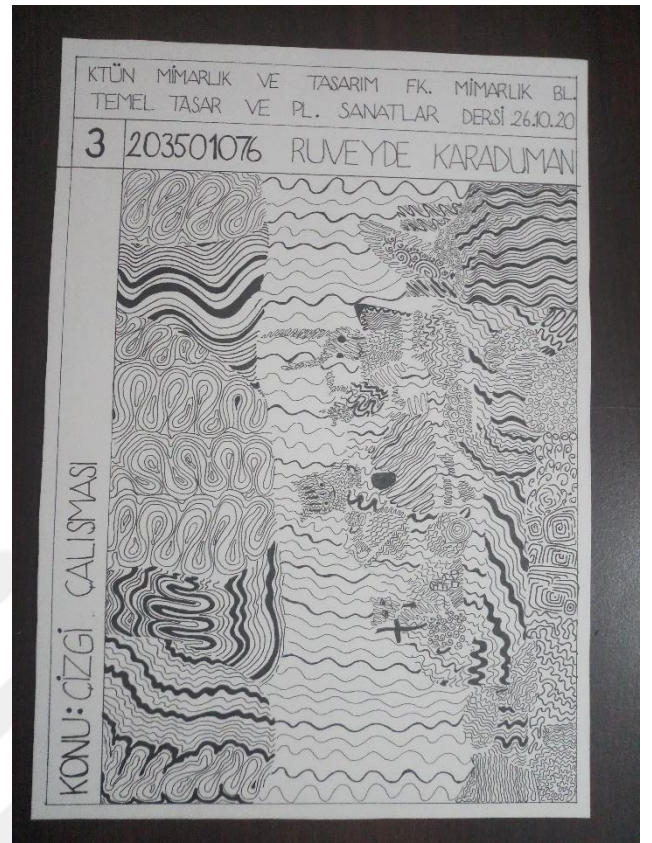
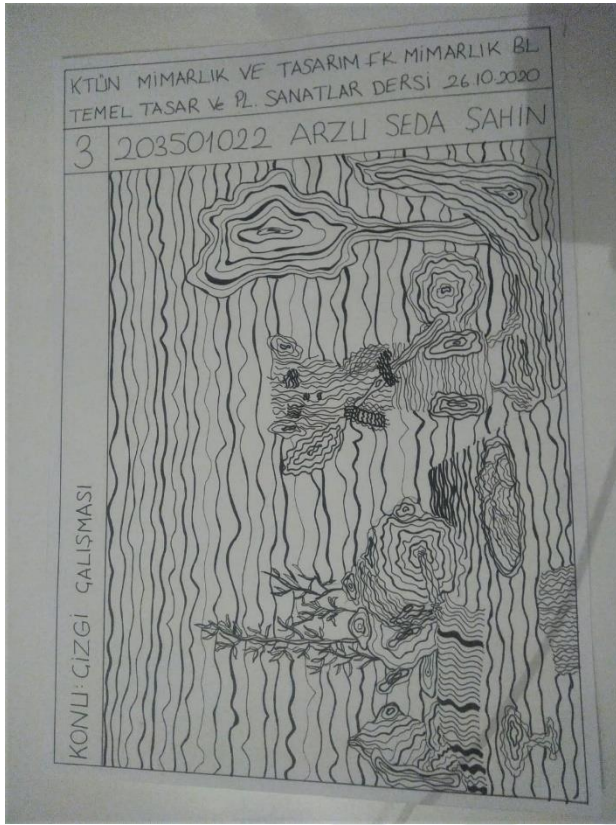
Nokta Çalışması Örnekleri



Çizgi Çalışması Örnekleri



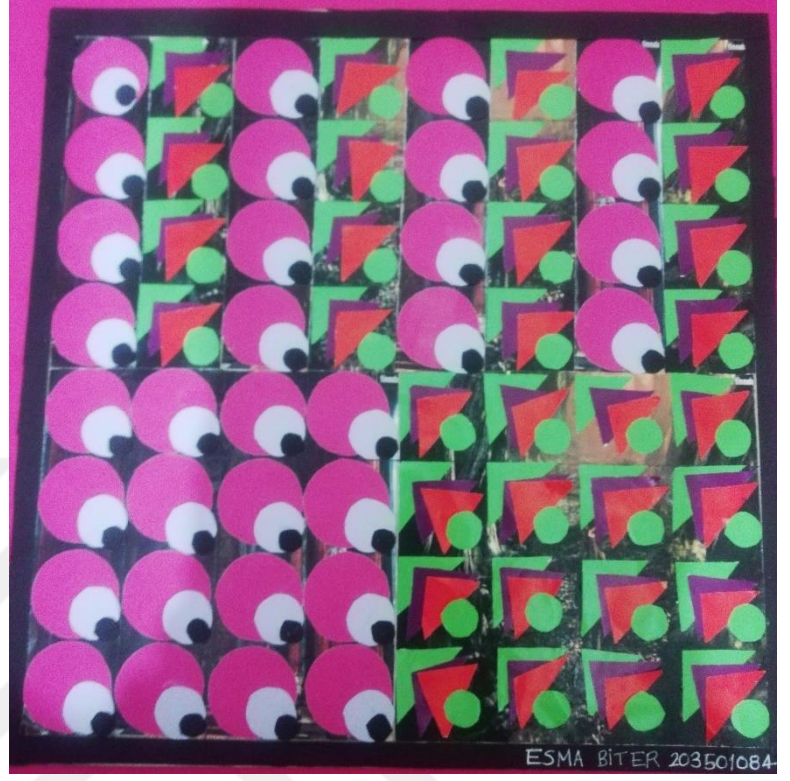




Biçim-Yansıma Çalışması Örnekleri



Tekrar Çalışması Örnekleri



Doku Çalışması Örnekleri



Renk Çalışması Örnekleri



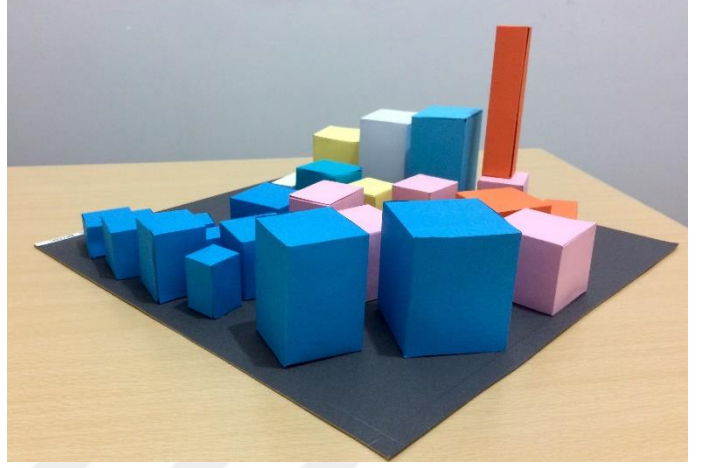
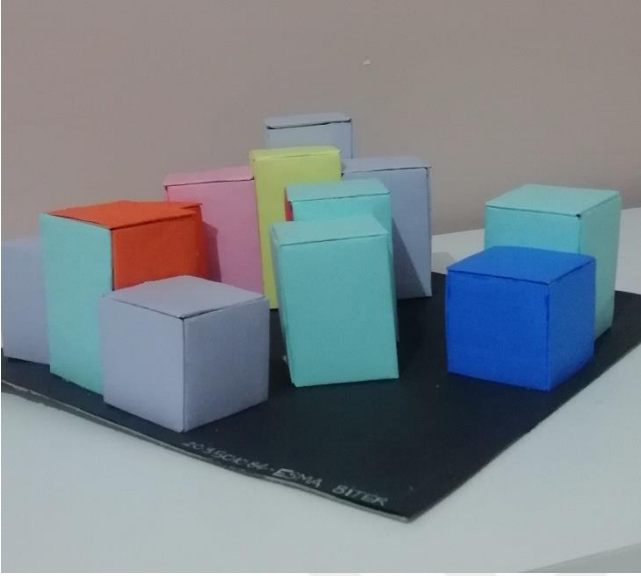
Yön Çalışması Örnekleri



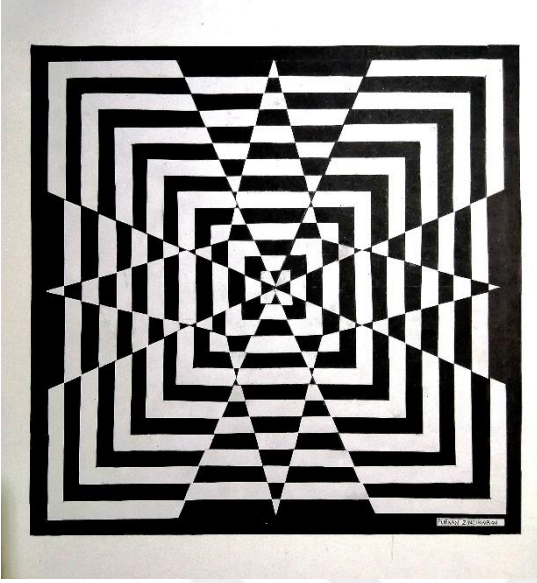
Ölçü- Oran Çalışması Örnekleri



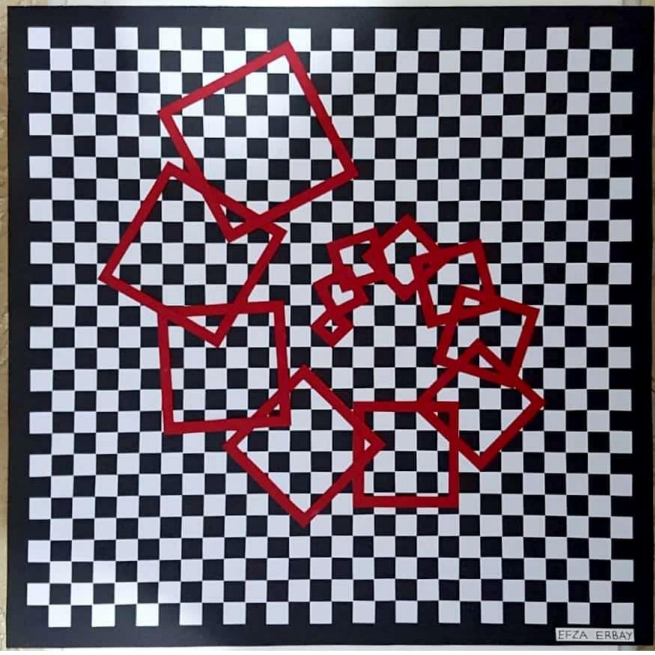
Doluluk- Boşluk Çalışması Örnekleri



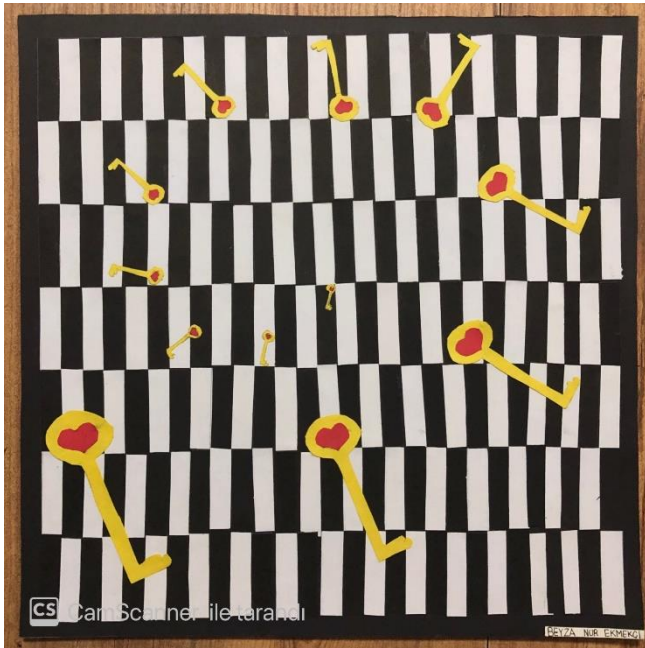
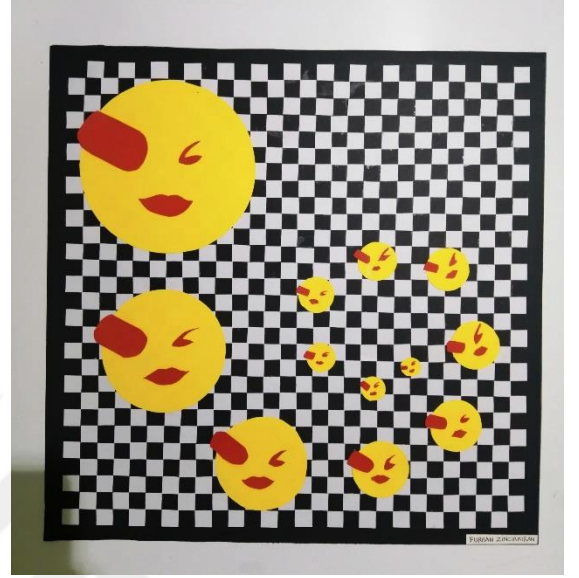
Hareket Çalışması Örnekleri



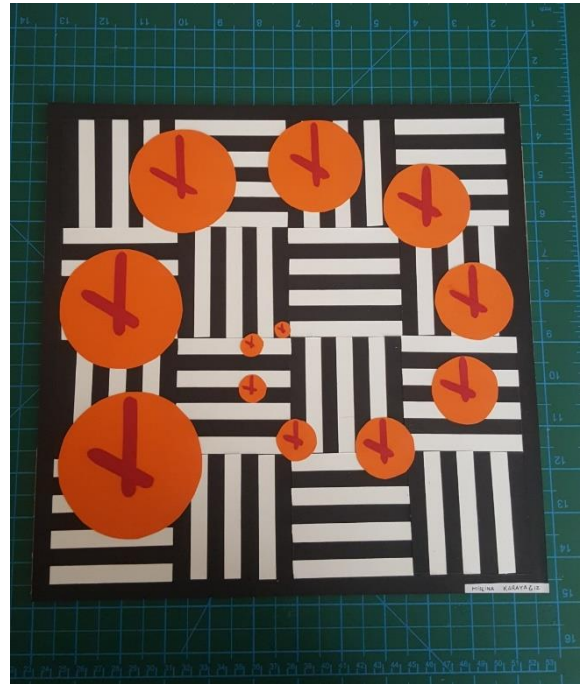
Koram Çalışması Örnekleri



CS CamScanner ile tarandı



CS CamScanner ile tarandı



Egemenlik Çalışması Örnekleri



CS CamScanner ile tarandı