




## BİRLİKTE ÖĞRENME PRATİĞİ OLARAK SANAT YÖNETMENLİĞİ DERSİ\*

### ART DIRECTING LESSON AS A COLLOBRATIVE LEARNING PRACTICE

 Serdar YILMAZ<sup>1</sup>

 Öznur IŞIR<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prof. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, serdar.yilmaz@balikesir.edu.tr

<sup>2</sup>Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, oisir@live.com

Geliş Tarihi / Date Applied  
24.10.2024

Kabul Tarihi / Date Accepted  
27.01.2025

#### ÖZET

Sanat Yönetmenliği dersi; Güzel Sanatlar ve İletişim Fakülteleri'nde; Sinema, Grafik, İletişim Tasarım, Görsel İletişim ve Tasarım bölümlerinde yürütülen teorik ve uygulamalı bir derstir. Bu derste öğrenciler, resim, grafik, sinema, fotoğraf, edebiyat, mimari, tiyatro gibi sanat disiplinleri ile ilişki kurabilmektedir. Sanat Yönetmenliği dersi senaryo ve metinsel bir çalışma ile başlayıp; eskizler, taslaklar, storyboardlar, görsel tasarımlarla süreç devam etmektedir. Mimari mekânların sinemasal mekâna dönüşmesi, fotoğraf ve film çekimlerinin yapılması, kurgu, post-produksiyon ve filmlerin gösterim süreçleriyle tamamlanmaktadır.

Araştırma problemlerinden biri, mimari mekânların nasıl sinematik mekânlara dönüştürüldüğü ve bu dönüşümün ders içeriğinin nasıl bir parçası haline geldiğidir. Bir diğer sorgulama ise ders içeriğinin hem öğrencileri hem de öğretmenleri nasıl dönüştürebildiğidir. Pandemi döneminde aktif hale gelen ve ilk öğrencilerini alan Grafik Sanatlar Bölümüne tahsis edilen, farklı bir amaçla inşa edilmiş binanın atölyelere uygun olarak dönüştürülme süreçlerinin olumsuz etkilerinin nasıl yaratıcı bir süreçle yaşama ve üretme alanlarına çevrilebileceği ise çalışmanın ana sorgulamalarından bir diğeridir.

Tüm bu sorgulamalar için uygun bir alan sağladığına inanılan Sanat yönetmenliği dersinde gerçekleşen yeni sorgulama, yaratım ve uygulama süreçlerinin öğrenciler ve ders yürütücüleri açısından nasıl gerçekleştiğinin A/r/tografi yöntemi kullanılarak araştırılması bu çalışmanın içeriğini oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat Yönetmenliği, Film Tasarımı, A/r/tografi, Sanat Eğitimi.

#### ABSTRACT

In the Art Direction course, students connect with various art disciplines, including painting, graphic design, cinema, photography, literature, architecture, and theater. The course begins with script and textual work, progressing through sketches, drafts, and storyboards to visual designs. As part of the course, architectural spaces are converted into cinematic environments through photography and film shoots, followed by editing, post-production, and film screenings. A key research question explores the process of transforming architectural spaces into cinematic ones and integrating this transformation into the course content. Another inquiry examines the impact of the course on both students and instructors, focusing on how it fosters growth and adaptation. During the pandemic, the newly established Graphic Arts Department was allocated a building initially designed for a different purpose. This study investigates how the challenges of converting this building into functional workshop spaces were creatively addressed to establish dynamic and productive environments. Using the A/r/tography method, this research examines the processes of creation, inquiry, and application in the Art Direction course from the perspectives of both students and instructors.

**Keywords:** Art Direction, Film Design, A/r/tography, Art Education.

\* Çalışma II. Balıkesir Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

## 1. GİRİŞ

Sanat Yönetmenliği, sinema, mimarlık, resim, grafik, heykel gibi pek çok sanat disiplini içine alan; fikirlerin gelişiminden metinlerin ve senaryoların tasarıma dönüşmesine, görsel dünyanın yaratılmasından çekim ve kurgu aşamalarına kadar uzanan uzun bir süreci kapsar. Bu süreç, özgün fikirlerin geliştirilip uygulanmasını sağlarken, öğrencilerin film tasarım süreçlerini kavramasını da hedefler. Güzel Sanatlar Fakültelerinde, sektördeki gelişmelere yönelik derslerin müfredata dahil edilmesi ve etkin bir şekilde yürütülmesi büyük bir gereksinimdir. Sanat Yönetmenliği dersi, bir filmin ön yapım, tasarım ve çekim aşamalarına odaklanarak, öğrencilere hem teorik hem de pratik açıdan kapsamlı bir deneyim kazandırmayı amaçlar.

Bu dersin odak noktası, bir filmin çekim aşamasına kadar olan ön tasarım sürecidir. Bu süreç, storyboard ve moodboard hazırlığı, filmin dünyasına uygun iç mekân tasarımları, konsept oluşturma gibi teorik ve uygulamalı çalışmaları kapsar. Disiplinlerarası yapıya sahip olan bu ders, sorgulamaya dayalı, işbirlikli ve uygulamalı yapısıyla Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümü müfredatına eklenmiş ve bölüme önemli katkılar sağladığı gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda dersin öne çıkan sorgulamaları aşağıdaki gibi belirlenmiştir:

- Bir sanatçı ve akademisyen olarak, uzmanlık alanımızı öğrencilerle paylaşırken görevimiz yalnızca "teknik öğretmek" midir?
- Bir ders, hem süreç hem de çıktılar açısından yaratıcı bir eyleme dönüşebilir mi?
- Öğitmen ve öğrenci birlikte üretebilir mi?
- Eğitim sürecinde öğretmen ve öğrenci arasında bir eşitlik kurulabilir mi? Eğer bu eşitlik kurulabilirse, bu durum sonuçlara nasıl yansır?

### 1.1. A/r/tografi ve Yaşayan Sorgulama Süreci

Sanat Yönetmenliği dersinde, a/r/tografi yaklaşımıyla, yaşayan sorgulama süreci benimsenmiştir. Bu süreç genellikle bir ana soruyla başlar ve zamanla yeni sorular doğurarak ilerler. 2020 yılında, Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin tarihi binasından, uzun süredir boş duran Çağış Kampüsü'ndeki eski bir otel binasına taşınması, yeni mekânla öğrenciler arasında nasıl bir bağ kurulacağına dair sorulara zemin hazırlamıştır.

Yeni bina; otel binasının soğuk hava depoları ve hazırlık mutfaklarının dönüştürülmesiyle atölyelere ev sahipliği yaparken, pencere, ısıtma ve havalandırma gibi temel gereksinimlerden yoksun olan beş büyük depo alanı atıl durumda kalmıştır. Ayrıca, eski bir araştırma hastanesinden çıkarılan eşyaların depolandığı alanlar da binanın bir parçasıdır. Grafik Sanatlar Bölümü, pandemi nedeniyle eğitime çevrimiçi olarak başladığı için öğrenciler ilk defa ikinci sınıfta şehre ve kampüse gelmiştir. Bu koşullarda, öğrencilerin bağ kurabileceği, yaşayabileceği ve üretebileceği alanların nasıl yaratılacağı önemli bir mesele haline gelmiştir.

Bu sorgulamalar doğrultusunda, Sanat Yönetmenliği dersinde öğrencilerle yapılan çalışmalar, sanatsal bir projeye evrilmiştir. *"Okula girişteki hastane hepimizi tedavi etsin. Biz arıyalım. Anılarımız, özlemlerimiz yerini tedaviye bıraksın."* düşüncesinden yola çıkarak, boş odalardan biri, hastane atıklarının kullanıldığı bir film setine dönüştürülmüştür. 'Yaşayan Sorgulama' süreci *"Mimari bir mekân, sinema ve film mekânına nasıl dönüşür?"* gibi yeni soruların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Bu dönüşüm, aynı zamanda dersin içeriği üzerine şu soruları da gündeme getirmiştir:

- Bu dönüşüm, dersin içeriği haline nasıl entegre edilebilir?
- Gerçekliğin yeniden üretilmesi, ortaya çıkarılan yeni gerçeklikle bir öğrenim ve üretim sürecine dönüşebilir mi?

“A/r/tografik araştırma projeleri bir yada daha fazla araştırma sorusu ile başlayabilir ancak süreç içerisinde yaşayan bir sorgulama yaklaşımı ile araştırma sorusu gelişecektir” (Irwin, Barney & Golparian, 2021: 192). Bu a/r/tografik çalışma ile diğer birçok araştırma biçimi arasındaki önemli bir ayrımdır. Geleneksel araştırma biçimleri yanıtlaması gereken belirli soruları formüle ederken a/r/tografik sorgulama, süreci vurgular (Irwin, Beer, Springgay, Grauer, Xiong & Bickel, 2006: 75).

## **2. YÖNTEM**

Bu çalışma sanat tabanlı araştırma yöntemlerinden “a/r/tografi” ile desenlenmiştir. A/r/tografi, sanat ve eğitime dayalı bir uygulama temelli araştırma türüdür. Diğer sanat temelli, sanat bilgilendirmeli ve estetik olarak tanımlanmış yöntemlerin yanı sıra, a/r/tografi, dünyayı yeniden araştırarak (re-search) anlamayı geliştirmek için sanata başvuran birçok ortaya çıkan araştırma biçiminden biridir. Ancak bu yöntem daha da ileri giderek, öğretme ve öğrenme eylemlerini bir araştırma biçimi olarak kabul ederek eğitici potansiyeli tanır (Irwin v.d., 2006: 70). Araştırmacı aynı zamanda sanatçı ya da sanatsal uygulama sürecini yapılandırabilen bireydir ya da pedagojik yolla hem öznel hem de etkileşimde bulunduğu araştırma bileşenlerinin gelişimsel süreçlerini sorgulayandır. Araştırmada canlandırma, öyküleme, düşünme, doğaçlama, kimlik ortaya koyma, yaşantılara dayalı sorgulama, deneyimin birlikte yaşandığı eğitsel süreç, bakış açılarının birlikteliği ya da farklılığına dayalı ortaklaşmacı (kolektif) üretim, öznel dinamiklerin sınırlarının zorlandığı yaratıcı ifade biçimleri gibi çeşitlendirilebilecek birçok yol olasıdır (San & Bedir Erişti, 2022 :3).

Bu çalışmada da öğrenciler ile sorgulama ve üretme deneyimi içerisinde dersin yürütücüsü öğretmen, sanatçı ve araştırmacı rollerini üstlenmiş; dersi yapılandırmış ve öğrencileri yönlendirmiş, öğrencilerle beraber sanatsal üretim gerçekleştirmiş; öğrencilerin bu süreci nasıl deneyimledikleri, nasıl öğrendikleri, nasıl ürettikleri ve süreç üzerine görüşlerini araştırmıştır. Bu doğrultuda gerekli verileri elde edebilmek için; gözlem (süreç fotoğraf ve videolarla kayıt altına alınmış), yarı yapılandırılmış mülakat (ses ve yazı tabanlı olarak gerçekleştirilmiş), doküman incelemesi (katılımcıların eskizleri, storyboardları ve filmleri), araştırmacı günlüğü ve katılımcı günlüklerinden faydalanılmıştır. Katılımcılar ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerin sonuçları tematik analize tabi tutulmuş ve gerekli yerlerde doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Öğrencilere araştırmacılar tarafından kod isimler atanmış ve araştırmanın raporlaştırılmasında gerçek isimleri kullanılmamıştır.

## **3. BULGULAR ve TARTIŞMA**

### **3.1. Dersin Uygulanmasına İlişkin Bulgular**

İkinci sınıfa geçen öğrencilerin Sanat Yönetmenliği dersi için mekân bakıldığında; okulda kullanılmayan odalar, depolar olduğu görülmüştür. Hastane atıklarının saklandığı büyük bir depoda geri dönüştürülebilecek eşyalar (kırılmış hastane yatakları, işlevini yitirmiş dışçı koltuğu, eski ve yıpranmış lobi ve koridor eşyaları gibi) olduğu görülmüştür. Boş tutulan çok büyük iki deponun, ders için iyi bir film platosuna dönüşerek ders içerisinde oluşturulacak storyboardların çekebileceği alanlar olduğuna karar verilmiştir.

Hastane kavramı ile ilgili yaptığımız görüşmelerde öğrenciler, hastanenin pek çok olumsuz duyguyu hissettiren bir yer olduğunu, zorunlu olmadıkça gitmek istemediklerini ifade etmişlerdir. Bunun üzerine işlevsiz hale gelmiş hastane atıkları ve malzemeleri film seti olan hastane dekoruna dönüştürülmüştür. Tasarlayacağımız hastane mekânlarının, gerçek bir hastaneden ziyade kurgusal bir dünyaya sahip olabileceği konuşulmuştur. Bu fikir pek çoğumuz açısından reel (gerçek) mekân ve tasarlanmış sinemasal (kurmaca) mekân arasındaki farklılıkları düşünmemize olanak tanımıştır.

### 3.1.1. Teknik Öğretimden Yaratıcılığa Geçiş

Sanat Yönetmenliği dersi, salt teknik bilgi aktarımıyla sınırlı değildir. Eğitimci, öğrencilere storyboard, moodboard, mekân tasarımı ve konsept geliştirme gibi temel araçları öğretirken, bu tekniklerin yaratıcı süreçte nasıl kullanılacağını birlikte keşfetmeyi teşvik eder.

#### Örnek Süreç:

- **Proje:** “Hastane Mekânından Film Setine Dönüşüm”

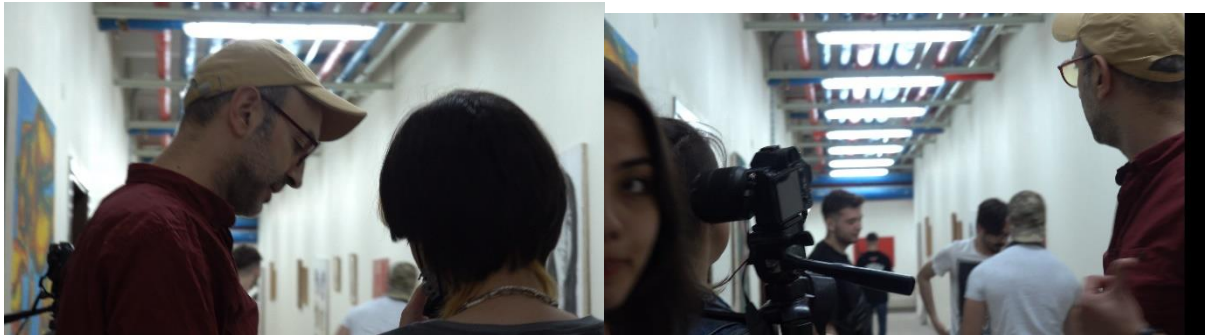
Ders sırasında öğrencilerle birlikte, kullanılmayan bir deponun, atık hastane malzemeleriyle film setine dönüştürülmesi planlanmıştır. Eğitimci yalnızca teknik bilgi sağlayarak süreci yönetmekle kalmamış; aynı zamanda öğrencilerle birlikte kararlar alarak set tasarımı yapmıştır (Görsel 1).

#### Katılım Şekli:

- Mekânın estetik ve işlevsel ihtiyaçları eğitimci ve öğrenciler arasında tartışılmıştır.
- Eğitimci, teknik sınırlamaları ve estetik önerileri öğrencilere aktardı, ancak nihai tasarım kararları ortaklaşa alınmıştır.

Bu süreçte, öğrenciler yalnızca teknik bilgi edinmekle kalmamışlar; aynı zamanda yaratıcı karar alma mekanizmasını da deneyimlemişlerdir. Böylece ders, teknik bir aktarım alanından yaratıcı bir laboratuvara dönüşmüştür. İlk haftadan itibaren dersin teori ve pratik ilişkisi göz önünde tutulmuştur. Öğrenciler, sanat yönetmenliği nedir, sanat yönetmeni hangi ekiplerle çalışır, tüm ekiplerin iş tanımları nelerdir, iş akışı nasıl gerçekleşir gibi sorulara yanıtlar aramıştır. Farklı dönemlerde üretilmiş çok etkili filmlerin sanat yönetmenliği örneklerle işlenmiştir.

#### Görsel 1. Öğrenciler ve Eğitimci Atölye Çalışması





### 3.1.2. Yaratma Eylemi Olarak Ders

Tasarım; en genel sözlük tanımı olarak bir tasarlama eylemi sonucunda beliren ve asıl yapıtın gerçekleşmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket v.s. gibi ürünlerin tümüdür. Tasarlama eylemi sanatsal bir eylem, eser, ürün ortaya koymak için yapılan bütün süreci kapsar. Bu süreci; problem belirleme, problem çözme, yaratma, karar verme, yöntem, organizasyon ve teknikleri oluşturmaktadır (Sözen & Tanyeli, 2005: 231). Tasarım sürecinde, senaryo ve metinlerden yola çıkarak Storyboardların, Moodboardların ve Konsept Çizimlerinin hazırlanması filmin görsel tasarım aşaması gerçekleşir. Filmin en başta metin olarak başlayan dünyası tasarım sürecinde görülmeye, algılanmaya başlar (Katz, 1991: 4). Tasarım eyleminin zaman ve mekân dualitesinin içerisindeki anlamlanma sürecini Pallasma “her olay kendi özel anlamını, yaşadığı günün zamanına, mekânına, havaya, ortamdaki seslere göre içinde farklı anlamlar barındırmaktadır” şeklinde açıklar. Senaryonun realizasyonu olan çekimler ve sonuçta ortaya çıkan film, mimari mekândan, yerden ve zamandan ayrılamaz (Zengel, 2008: 28). Pallasma, bu yüzden her yönetmenin senaryoya ilişkin özgün bir mekân yaratmak zorunda olduğunu ve bunun bazen hiç deneyimlenmemiş bir mekân olabildiğini belirtmektedir (2001: 85). Film için hazırlanmış mekân; ışık, gölge, hareket, zaman, ses, müzik, karakterler ve aksesuarlarla birlikte hikâyenin algılanması için sınırlarını belirler. Mimari mekân; görme, duyma, koklama, dokunma ve hatta tatma olmak üzere beş duyuya hitap etmektedir. Kamera bu duyuların yalnızca ikisi olan görüntüleri ve sesleri kaydedebilmektedir. Değişen açılar, filmin zamanını ve karakterlerin hareketlerini belirler. Diğer sanatların ötesinde, sinema filmlerinde mekân, gerçek hayatta olduğu gibi zamanın içinde de değişiklik göstererek algılanır ve zaman-mekân birlikteliği ile mekânın dördüncü boyutu yakalanmış olur. Filmin çekim aşamasında kullanılan kadraj, ışık ve çekim ölçeği gibi pek çok karar ve tercih ile zaten filme dair mekânın sınırları belirlenmiş olmaktadır (Bardwell & Thompson, 2012: 7-8).

Sanat Yönetmenliği dersinde süreç, bir öğrenim yolculuğu olarak tasarlanır. Teorik bilgi, uygulama alanına doğrudan entegre edilir ve bu entegrasyon, öğrencilerin filmin tamamına ilişkin vizyon geliştirmesini sağlar.

#### Örnek Süreç:

- **Storyboard ve Konsept Geliştirme:**

Öğrenciler, bir film fikri üzerinde çalışırken eğitmenle birlikte senaryo analizinden görsel tasarıma uzanan bir yol izlenmiştir.



- **Teorik Bölüm:** Hikâye anlatımı ve atmosfer oluşturma üzerine yapılan kısa dersler.
- **Uygulama Bölümü:** Öğrenciler, hikâyelerine uygun storyboardlar geliştirdi ve eğitim süreci boyunca öneriler sunarak katılım sağlamıştır.

Öğrencilere birinci sınıfta işledikleri 'kompozisyonu oluşturan unsurlar' ve 'tasarım ilkeleri' tekrar hatırlatılarak ders kaynakları ve materyalleri üzerinde tartışılmıştır. Fakülte binasının depoları gezilerek dersin nasıl işlenebileceği tartışarak birlikte karar verilmiştir. Sonrasında dünyada yapılmış çok önemli sanat yönetmenliği örneklerinin yer aldığı bir sunum yapılmıştır. Öğrencilere görsel hafızanın işlevi, iyi örneklerin ne kadar emek gerektirdiği ve yaratıcılıkta ekip çalışmasının öneminden de bahsedilmiştir.

İkinci hafta öğrenciler beraberinde getirdikleri çizimlere bakarak ve yan yana koyarak kısa hikâyeler oluşturmuşlardır. Her öğrencinin oluşturduğu sinopsislere bir sonraki hafta karakterler de ilave edilerek geliştirilmiştir (Görsel 2). Öğrenciler ilk başta yaptıkları konsept çizimlerini storyboardlara dönüştürmüşlerdir (Görsel 3).

### Görsel 2. Öğrencinin Senaryo Çalışması

TEK BİR HASTANE BINLERCE HAYAT

Sevdiği Kadın: Nalan

Birinci Ana Karakter: Fırat

İkinci Ana Karakter: Belgin

İkinci Ana Karakter'in Kardeşi: Çağla

Doktor 1 Erkek: Engin

Doktor 2 Kadın: Sinem

Sahne 1: İç hastane odası. Gün batımı. Odaya camdan gelen son ışık aydınlatır. Kamera genel bir odaya bakışta sabitir.

Uyanır uyanmaz yanında oturmuş Nalan'la döner yavaşça. Uzun uzun sessizce bakışlar.

Sahne 2: Kamera kadranı anlatımları üzerine kafeterya ve oda arasında gider. İç almayı kafeteryanın kapısından konuşulurken götürür. Konuşmaları duyulmamaktadır artık eşliğinde.

O sırada biruz hastalığı hakkında konuşabilmişlerdi. Nalan kafeteryada oturmuş odaya olan ziyaretinden bahsetmiştir. Kısa ve anlamsız geçen konuşmaları bu şekilde devam ediyordur aralarında.

Sahne 3: Kamera kapıya doğru döner doktorun girişi ile, odayı artık odanın muvafiki ışığı aydınlatmaktadır. Doktor hasta ile ilgilenmeye başladığında kamera sabitlenir.

### Görsel 3. Öğrencinin Senaryo ve Storyboard Çalışması

Gördüğü her görüntünün kafasının içinde fark edemiyor. Görüntüler, hisler tüm bu kargaşa içinden kaçmaya çalışıyordu. Ama ne ışığı ne çıkışı bulunuyordu. Artan kan kokusu onu daha çok hapsediyor. O kaçtıkça sanki gözler onu izliyor, oyunun içindeymiş gibi alay ediyorlardı. Yalnız olmadığını çok iyi biliyordu ve tuhaf bir şekilde bu onu daha çok korkutuyordu.



Farklı sanat disiplinleri ile ilgili; deneysel sinema, çevre sanatı, yoksul sanat, sanatın progressive gücü, body art üzerine kitaplar esinlenebilmeleri için öğrenciler ile paylaşılmış ve sonrasında öğrencilerin hikâye kartları çizimleri istenmiştir (Görsel 4). Bu hikâye kartlarında geçen sahnelerin tamamen abstract ya da dışavurumcu da olabileceği öğrencilere ifade edilmiştir. Herkes 3 renk seçmiş ve sadece bu renkleri kullanarak en az 5'er çizim yapmışlardır. Bu derste eğitmenin de öğrencilerle birlikte ders boyunca üretim sürecini deneyimlemesi birlikte öğrenme pratiği açısından önemlidir.

### Görsel 4. Sanat Yönetmenliği Dersi Sınıf Ortamı



## Görsel 5. Tasarım Süreci

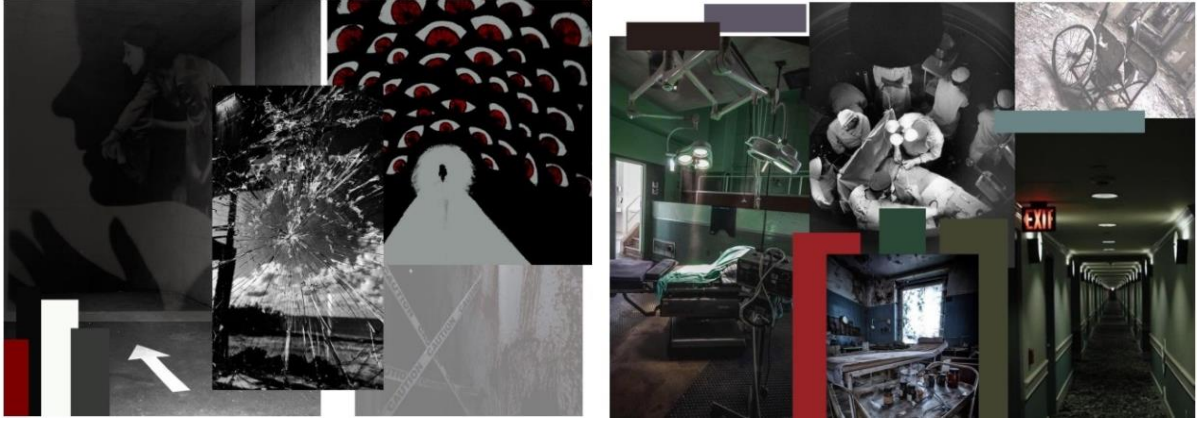


Film yapım ve tasarım süreçlerinde ikinci tasarlanma süreci çekim öncesi ön-hazırlıktır. Bu süreçte senaryoda geçen iç ve dış mekânlar tasarlanır (Görsel 5). Filmde geçen önemli sahnelerin storyboardları çizilir. Bazen bu çizimler bizim için bu sahneyi ne büyüklükte tasarlamamız gerektiğini gösterir. Tavan görülüyor mu, bu sahnede kullanılan objektifler neler, sahnede kamera hareketi var mı, sahnenin karşı açısı var mı gibi sorular storyboard çizimlerinde çözümlenmiş olur. Bazı durumlarda storyboard çizimlerinden sonra fotoboardlar da hazırlanmaktadır. Bu çalışmalarda da her sahnenin kaç farklı objektifle ve ne ölçekler kullanarak çekileceği çekilen fotoğraflarla gösterilir (Dmytryk & Dmytryk, 2011: 22-25). Storyboardlarda öğrencilerin çekecekleri sahnelerin nasıl görsel olarak hayal kurdukları görünür kılınır. Bu süreç filmin, görsel altyapısını oluşturan mekân, aksesuar, kostüm, ışık tasarımını, kamera deviniminin kurgulandığı, yaratıldığı süreçtir. Filmin iç mekân tasarımı, kamera açısına göre çizimler (iki boyutlu, üç boyutlu), mobilya tasarımı bu süreçte hazırlanır. Yönetmen, görüntü yönetmeni, yapım tasarımcısı ve sanat yönetmeni birlikte, iki boyutlu taslaklar ve üç boyutlu maketler üzerinden karar verirler (Halligan, 1998: 8).

Moodboardlar (Görsel 6) filmin kompozisyon öğelerinin ayrı ayrı tasarlandığı, filmin evreninin, dünyasının oluşturulma sürecidir. Filmin dokusu, ışığı, rengi, hareketi, boşluğu, doluluğu, mekânı, ölçeği, perspektifi kısacası filmin tüm atmosferi hazırlanmış olan moodboardlarda görünür olmaya başlar (Rudolf, 1971: 2-4). Moodboardlarda renk kartelası, gündüz-gece sahnelerindeki ışık ve renk skalaları da hazırlanır. Bu ön çalışma iç mekân uygulamasına geçilmeden önce yapılır. Uygulama yapılacak tasarımlar netleştikten sonra bütçe, hazırlık-çekim takvimi netleşir.



### Görsel 6. Moodboard Çalışmaları



Sanat Yönetmenliği dersinde her öğrencinin kendi özgün fikirlerini geliştirebilmesi için farklı görsel ve metinsel tasarım uygulamaları yapılır. Öğrenciler kendi projelerinin moodboardlarını hazırlar. Moodboard, öğrencinin hazırlayacağı sahne tasarımının görsel dünyasına, renklerine, dokusuna, dekoruna, kostümlerine, ışığına yönelik mood çalışmalarıdır. Bazen bir resim, fotoğraf ya da bir görsel tüm tasarımı etkileyebilir (Görsel 7). Moodboardları hazırlarken kolaj tekniği öğrenilir ve bireysel uygulamalarla bu teknik geliştirilir (Ünal & Sağlam, 2016: 322).

### Görsel 7. Storyboard Çalışmaları



Ön hazırlık dönemi aslında bütün sanat ekibinde yaratıcılığın en yoğun olduğu dönemdir. Filmin geçeceği iç mekânlar ön-hazırlıkta yapılan ve yönetmenle üzerinde netleşilen tasarımlar olmadan uygulanmaya geçildiğinde çok istenmeyen dekor uygulaması çıkabilir. Öğrencilerin sahneyi storyboardda tasarlaması, çekimde ve sonrasında kurguda hayal edilen dünyanın

gerçekleşebilmesi açısından etkili olacaktır; bu hem zaman hem de emek ve para kaybını engelleyebilecektir (Görsel 8).

### Görsel 8. Storyboard ve Çekim



Sanat Yönetmenliği dersi pek çok farklı bakış açısıyla işlenmeye müsaittir. Ders süresince öğrencideki yaratıcı düşünme, öğrendiği pek çok bilgiyi uygulama becerisi, kavramlarla düşünmeyi deneyimlemesi dersin işlenmesi açısından en önem verilen husus olmuştur. Bu sayede öğrenci film yapım sürecinin tek başına kendi üretimine değil, diğer ekip arkadaşlarının da yaratıcılığına ve özverisine bağlı olduğunu deneyimlemiştir.

#### 3.1.3. Sahnelerin Anlam ve Duygusuna Göre Çekim Aşaması

Sanat Yönetmenliği dersi 14 hafta boyunca teoriden uygulamalara devam eden ve gerçek hayattaki bir film setinin simülasyonu gibi düşünülebilecek bir yapıda kurgulanmış bir derstir. Bu bağlamda dersin her aşamasında öğrenilen bilgilerin pratiğe dökülmesi ve deneyim edinilmesi önemsenmektedir. Dolayısıyla, öğrencilerin çekim aşamasına gelmeden önce; filmlerinin çekim senaryolarını, film ekiplerini (sınıf arkadaşlarından seçmeleri önemsenmekteydi), oyuncularını, bütün sahnelerin breakdownlarını, çekimden önce hazırlamaları ve dosya olarak sunmaları gerekmektedir.

Öğrenciler kendi hikâyelerini çekerken hikâyenin senaristi ve yönetmeni olarak görev almıştır. Aynı zamanda bir arkadaşının projesinde görüntü yönetmeni olurken bir başka arkadaşının projesinde ise ışık şefi, yapımcı, kostüm şefi ya da sanat yönetmeni gibi rolleri üstlenmiştir (Görsel 9). Bu sayede çekim aşamasında profesyonel bir anlayışta herkes birbirinin filminde görev almış, böylece arkadaşlıklarını güçlendirmenin yanında birlikte üretebilme deneyimini de yaşayabilmişlerdir.

### Görsel 9. Film Çekimleri



#### 3.1.4. Eşitlenme ve Ortak Üretim Süreci

Bu dersin özgün yapısı, eğitmen ve öğrenciyi birer ortak üretici haline getirmiştir. Eğitmen, sadece bilgi aktarıcısı olarak değil, aynı zamanda yaratıcı bir katılımcı olarak projeye dahil olmuştur. Bu süreçte:

- Eğitmen ve öğrenciler bir ekip gibi çalışmış, mekânın dramatik ve işlevsel ihtiyaçları birlikte tartışılmıştır.
- Set tasarımı, öğrencilerin yaratıcı fikirleriyle eğitmenin rehberliğini birleştirerek ortaya çıkmıştır.
- Kullanılmayan hastane ekipmanlarının sanatsal bir dönüşümle film setine entegrasyonu, öğrencilerin hem teorik hem de pratik becerilerini geliştirmiştir.

Eşitlik, eğitmenin yalnızca bir bilgi kaynağı değil, aynı zamanda bir üretim ortağı olmasıyla sağlanır. Bu, eğitmenin öğrencilerle birlikte aynı hedefe yönelmesini ve sürece katkıda bulunmasını içerir.

**Örnek Süreç:****• Hastane Seti Dönüşüm Projesi:**

Mekânın soğuk atmosferinin hikâyeye uygun şekilde bir film setine dönüşmesi için atık malzemelerden ışık düzenlemeleri, dramatik açıları destekleyen mobilya yerleşimleri öğrencilerle birlikte uygulanmıştır.

Bu süreçte, eğitmen ve öğrenciler arasındaki eşitlik duygusu, projeye duyulan sahiplik hissini güçlendirmiştir. Herkes, yaratıcı sürecin bir parçası olmuş ve sonuçta ortaya çıkan ürün, ortak bir emeğin ürünü olarak değerlendirilmiştir. Bu süreçte, eğitmen ve öğrenciler bir üretim ekibi gibi çalışmıştır. Eğitmen, sonuçtan çok sürece odaklanarak öğrencilerin özgün fikirlerini desteklemiştir.

Eğitmen ve öğrenci arasında eşitlik sağlandığında:

- Öğrenciler, daha özgün ve yaratıcı projeler ortaya koyar.
- Süreç boyunca alınan kararlar daha katılımcı ve dolayısıyla daha zengin olur.
- Öğrenciler, eğitmenle aynı seviyede çalışmanın getirdiği sorumluluk bilinciyle projelere daha fazla odaklanır.
- Çıktılar, daha güçlü bir ekip çalışması ruhuyla şekillenir.

Sonuç olarak, Sanat Yönetmenliği dersinin disiplinler arası niteliği, öğrencilerin hem teorik hem de pratik olarak üretim süreçlerine aktif katılımını sağlamış, sanat ve tasarım eğitiminde dönüştürücü bir etki yaratmıştır. Bu süreç, yalnızca mekanların değil, aynı zamanda eğitim ve öğretim süreçlerinin de yaratıcı bir sorgulama zeminine dönüşebileceğini göstermiştir.

**3.2. Öğrencilerin Görüşlerine İlişkin Bulgular**

Katılımcılara bu proje çalışmasından önce hastane mekânlarının onlarda ne tarz hisler uyandırdığı sorulduğunda karşılaşılan kavramlar; samimiyetsiz, korkunç, soğuk, üzüntü verici, ürkütücü, gerilimli ve korkulu bekleyiş gibi kavramlar olmuştur. Bir öğrencinin ise hastane binalarına girmekle ilgili ciddi anksiyeteler yaşadığını ifade etmesi oldukça dikkat çekmiştir. Genellikle, hastanelerin bembeyaz olmasına karşın inanılmaz kasvetli geldiğini belirten öğrenciler aynı zamanda hastane kokusunun tiksindirici ve rahatsız edici olduğundan bahsetmişlerdir. Proje kapsamında oluşturdukları hastane mekânının onlarda nasıl bir his oluşturduğu ile ilgili soruya verilen yanıtlar ise bu açıdan büyük bir zıtlık göstermektedir; sıcak, eğlenceli, neşeli, gurur verici, ev gibi huzurlu... Aynı zamanda bir öğrenci, eskiden kendilerine çok kasvetli görünen bir mekânın bu proje üzerinde çalışmaya başladıktan sonra ne kadar yaşam dolu olduğunu keşfettiğini ifade etmiştir. Ayrıca bazı öğrenciler mekâna merakla yaklaşmaktadır, bu da onların keşif ve öğrenme isteğini yansıtmaktadır. Bununla birlikte, bazı öğrenciler mekânın beklenmedik veya garip olduğunu belirtmiştir. "Garip" hissi, mekânın alışılmadık veya beklenmedik bir şekilde algılandığını; bu da farklı bireysel algıların projeye yansıdığını göstermektedir.

Boş bir depodan sinemasal bir mekân yaratmak sizin için nasıl bir deneyimdi sorusuna verilen yanıtlarda öğrencilerin büyük çoğunluğu, boş bir depodan sinemasal bir mekân oluşturma sürecini olumlu ve öğretici bir deneyim olarak değerlendirmiştir. "Sadece eşyaların yerini ya da



ışığı değiştirdiğinde bile atmosferin tamamen değişmesini” oldukça heyecan verici bulan öğrencilerin yanında, bir öğrenci “herkesin bu deneyime sahip olmadığını bilme”nin bunu daha değerli kıldığını ifade ederken bir diğer öğrenci ise özellikle zaman yönetimi ile ilgili çok şey öğrendiğini belirtmiştir. Bir öğrenci ise “farklılıklara açık olup, sürecin her adımında var olmayı” güzel deneyimlere sahip olmanın anahtarı olarak görmüştür. Başlangıç zorlukları ve birlik sağlanamaması gibi bazı olumsuzluklar da belirtilmiş, ancak genel olarak süreç olumlu ve değerli bir deneyim olarak görülmüştür.

“Hastane mekânı ve kavramını bir çalışmaya dönüştürme sizin için nasıl bir deneyimdi?” sorusuna ise bütün öğrenciler özellikle ilk başta çok zorlandıklarını ve yorulduklarını belirtmişlerdir. Ancak bu zorlanma fiziksel olmaktan ziyade zihinsel bir yorgunluktur ve özellikle fikir aşamasında öğrencilerin bu durumu yoğun bir şekilde yaşadıkları verilen cevaplardan anlaşılmaktadır. Ancak öğrenciler “fikirler ortaya çıktıkça daha çok projeye bağlanma istediği duyduklarını” dile getirmiş bir öğrenci ise “Hayal gücümü somut olarak ortaya çıkarmak ve bu mekânın içinde film çekiliyor olması kendimi ve hayal gücümün önemli ve kendimin değerli olduğunu gösteren bir deneyimdi” sözleri ile yaşadığı deneyimi ifade etmiştir.

Öğrencilerin bu süreçte en çok zorlandıkları kısım ile ilgili cevaplar ise beş tema altında toplanmıştır. Bu soru altında karşılaşılan ilk tema “ekip çalışması”dır. Öğrenciler çekimleri grup olarak gerçekleştirmek zorunda oldukları için bununla ilişkili olarak farklı zorluklarla karşılaşmışlardır. Daha iyi koordinasyon ve iletişim, bu zorlukların üstesinden gelinmesini sağlamıştır. Kırkdört kişilik kalabalık bir sınıf mevcudu olması her çekimin birbiri ile çakışmaması için titizlikle planlanması gibi bir zorunluluk doğurmuştur. Ancak uzayan/sarkan çekimler, birbiri ile çakışan koridor - iç mekân çekimleri, ders saatleri birbirinden farklı öğrencilerin ortak zaman ayarlama çabaları öne çıkan durumlardan olmuştur. Bu zorluk, çalışma planı oluşturma ve plana sadık kalma ile aşılmıştır.

Ortaya çıkan ikinci tema ise “tecrübe”dir. Bu tema da; öğrencilerin “oyuncu ya da kameraman gibi rolleri üstlenme konusundaki tecrübesizlikleri” ve daha önce hiç kullanmadıkları “kamera, ışık, ses ekipmanlarını kullanmadaki tecrübesizlikleri” olmak üzere kendi içinde iki kategoriye ayrılmaktadır. Bu tecrübesizliklerden kaynaklanan durumlar; öğrencilerin araştırma yapmasını ve deneme-yanılma yöntemi ile sorunları çözmesini gerektirmiştir.

Üçüncü kategori “düşünme aşaması”dır. Bir öğrenci bu zorluğu şu sözlerle ifade etmiştir: “Bir anda çok fazla fikrin oluşması, yerlerini belirleyip sıraya koymak insanın kafasını hayli karıştırıyor.” Bu sorun; ekip olarak beyin fırtınası yapma ve farklı bakış açıları ile yaklaşma sayesinde aşılmıştır.

Dördüncü tema “uygulama” esnasında karşılaşılan zorluklardır. Bazı öğrencilerin “fantastik” türde yazdıkları metinlerin/karakterlerin çekimler için “gerçek” materyaller ile yaratılması ile ilgili yaşadıkları sorunları içermektedir. Gerekli malzeme ve ekipmanların eksikliği, öğrencilerin yaratıcı çözümler üretmesini gerektirmiştir. Geri dönüşüm ve alternatif malzeme kullanımı, bu sorunların çözümünde etkili olmuştur.

Son tema ise “psikolojik ve fiziksel” zorluklardır. Tüm taşıma, yerleştirme işlerinin fiziksel olarak yorucu olması yanında süreç içerisinde zaman zaman yaşanabilen stres ve moral bozukluğu da öğrencilerin yaşadıkları zorluklar arasındadır. Yorgunluk, düzenli molalar ve motivasyon konuşmaları ile azaltılırken; psikolojik zorlukların üstesinden ekip çalışması ve moral desteği ile gelinmiştir.

Öğrencilerin süreçle ilgili en çok sevdikleri şeyler analiz edildiğinde üç tema ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bir kısmı soruyu teknik açıdan değerlendirmiş; hazırlık süreci, çekim sonrası kurgu/montaj ve renkli ışık çekimi olarak soruyu yanıtlamışlardır. Bazı öğrenciler; ekip çalışması ve iş birliği açısından ele alarak; “arkadaşlarının projelerinde yer almanın” ve “hayalini kurdukları mekânları kendi çabaları ile gerçeğe dönüştürmenin” en çok sevdikleri şey olduğunu dile getirmişlerdir (Görsel 10). Üçüncü kategori ise projelerinin uygulanma sürecinde deneyimledikleri yaratıcılık ve özgürlük ile ilgilidir. Bir öğrenci serbest çalışma şeklinden çok mutlu olduğunu ifade ederken bir diğer öğrenci ise projenin her aşamasında yer almalarının onun için güzel bir deneyim olduğunu; “Emeği geçen herkesin yerinde bulunarak her ana tanıklık etmek. Bir gün kameraman olup bir gün ışıkta çalışmak gibi her gün farklı konumlarda bulundum. Benim için farklı ve güzel bir deneyim oldu diyebilirim.” sözleri ile ifade etmiştir. Yine başka bir öğrenci kamera arkasında bulunmanın en çok sevdiği şeylerden biri olduğunu çünkü kimliksiz bir şekilde olayların çoğuna dışarıdan hakim olabildiğini, gözlemleyebildiğini, sessizce düşünebildiğini beyan etmiştir.

### Görsel 10. Proje Ekipleri



Görüşme formundaki son üç soru öğrencilerin sanat yönetmenliği dersi ile ilgili görüşlerine odaklanmıştır. Bu dersin uygulanış açısından diğer derslerden farklılıklarının bulunup bulunmadığı sorusuna sadece bir öğrenci fark bulunmadığı yanıtını vermiştir. Diğer yanıtlar ise dört tema altında toplanmıştır. Bunlardan ilki ekip çalışması olarak karşımıza çıkmıştır; öğrenciler diğer proje derslerinde çoğunlukla bireysel olarak çalıştıklarını, bu derste ise bir ekip olarak çalışmak durumunda olduklarını ifade etmişlerdir. Bir diğer vurgulanan farklılık normalde genellikle grafik tasarımcı rolünü üstlenirken bu ders kapsamında oyuncu, ışıkçı, kameraman, kurgucu, yönetmen, yazar, sanat yönetmeni gibi pek çok farklı rolde aktif olarak görev almaları olmuştur. Çalışma şekli açısından diğer derslerde genellikle bilgisayar başında çalışırken bu derste yoğunluklu olarak fiziksel görev almaları ve proje tabanlı öğrenme sürecinin belirli projeleri baştan sona yönetme deneyimi sağlayarak sorumluluk hissetmeleri dikkat çektikleri diğer farklılıklar olmuştur.

Bu derste edindiğiniz deneyimler diğer derslerdeki düşünme ve üretim yöntemlerinize ya da süreçlerinize etki etti mi sorusuna verilen yanıtlar altı tema altında toplanmıştır. İlk tema yaratıcılık olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenciler bu ders sonunda daha yaratıcı düşünmeye başladıklarını ve diğer derslerde de yaratıcı çözümler üretmeye çalıştıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca fikirlerini daha özgürce ifade edebilme ve yaratıcı projeler geliştirme cesareti

kazandıklarını da beyan etmişlerdir. İkinci tema proje yönetimi ve planlamadır. Öğrenciler proje planlama ve yönetme becerilerinin geliştiğini, daha iyi bir zaman yönetimi ve organizasyon becerisi kazandıklarını belirtmiş, bu becerileri diğer ders projelerinde de uyguladıklarını eklemişlerdir. Dördüncü tema ekip çalışması ve iletişimidir. Ekip çalışması, iş birliği ve grup içerisinde iletişim kurabilme becerileri kazandıklarını ve bu deneyimlerin diğer derslerdeki grup projelerinde de faydalı olduğunu söylemişlerdir. Öğrencilerin bu süreçte edindikleri ve diğer derslere uyguladıklarını ifade ettikleri başka bir kazanım ise deneysel öğrenme ile teorik bilgileri pratik uygulamalarla birleştirme becerisidir. Ayrıca öğrenciler eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin arttığını, bu sayede diğer derslerde daha iyi analizler yapabildiklerini ve farklı çözümler üretebildiklerini ifade etmişlerdir. Son olarak görsel detaylara olan dikkatlerinin arttığını, diğer derslerde de daha dikkatli ve özenli çalışarak estetik detaylara odaklandıklarını belirtmişlerdir.

### **3. SONUÇ**

A/r/tografi araştırmaları için gerçek yaşam uzantıları önemli bir çıkış noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. Irvin ve Bedir Erişti'nin, Kırıkkale Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinde gerçekleştirmiş oldukları çalışmada; öğrencilerin öğrenim gördükleri ortamı, ortama aidiyetlerini, sanatsal gelişimlerini, etkileşimlerini ve süreci gerçekleştirdikleri sanatsal uygulamalar aracılığıyla sorgulamışlardır. Söz konusu fakülte binasının ilk olarak bir hapisane olarak inşa edilmiş olması ve fakülteye tahsis edildiğinde hapisane yapısı ve çevresindeki özelliklerine hiç dokunulmamış olması uygulama sürecinin temelini oluşturmuştur. İlk başta normal okullardan çok farklı olana eğitim ortamı öğrencileri rahatsız etse de aktif katılımcı oldukları sorgulama süreci; sanatsal ifade biçimlerini dışa vurmalarında daha olumlu bir etki koymalarına yönelik daha fazla çaba göstermeye zemin hazırlamıştır. Öğrenciler mekânı sorgularken kendileri ile ilgili bir durumu da keşfetmişlerdir. Bu sanatsal gelişim ve öğretim süreci kendi sınırlarını aşmanın bir yolu olarak kendilerine yeni kapılar açmış ve bu çerçevede kişisel gelişimlerine katkı sağlamıştır (Bedir Erişti, 2022 :26-29). Benzer şekilde güzel sanatlar fakültesine devredilmeden önce aslında bir otel olarak inşa edilmiş ve işletilmediği sürede hastanenin atık deposuna dönüşmüş olan yapının, eğitim ve öğrenim sürecini nasıl etkileyeceği sorusu ile yola çıkmıştır. Bu hastane atıklarının ve boş otel depolarının bir tasarım stüdyosuna dönüşme ihtimali; öğrencilerin hastane kavramını bir sanatsal üretime dökmeleri; bu üretim esnasında kendilerinin akıllarındaki hastane kavramı ile kendi kurguladıkları hastane mekanı ile kurdukları ilişki; üretim sürecinde yeni okulları, birbirleri ve kendileri ile kurdukları bağ; bu üretim ve sorgulama sürecinin bir ders içeriği olarak yapılandırılıp yapılandırılmayacağı yaşayan sorgulama sürecinde ortaya çıkan diğer sorular olmuştur. Yapılan gözlemler ve görüşmeler sonucunda öğrencilerin uygulama sürecinde bazı psikolojik ve fiziksel zorluklar yaşamalarına karşın kendileri ile gurur duydukları çalışmalar çıkardıkları; zaman yönetimi; iletişim; grup çalışması gibi pek çok becerileri kazandıklarını düşündükleri görülmüştür. Yaratıcı ve özgür bir süreç olarak ifade ettikleri bu deneyim sonunda hem eskiden var olan hastane mekanına ait duyguları dönüşmüş hem de kurgulanmış mekan olan hastane odaları sayesinde okul binasına karşı hissettikleri duygular olumlu anlamda farklılaşmıştır. Bir der içeriği olarak yapılandırılmasına ilişkin görüşler incelendiğinde ise sorgulama sürecini teşvik etmesinin yanında; uygulama ve pratik odaklı bir yaklaşım sunabilmesi önemlidir. Dersin yaratıcı ve eleştirel düşünmeyi teşvik eden, proje tabanlı öğrenmeyi merkeze alan ve profesyonel hayata hazırlayan yapısı grafik tasarım eğitimi açısından çok önemli beceri ve kazanımları bünyesinde barındırmaktadır. Sanat yönetmenliği dersi, öğrencilerin diğer

derslerdeki düşünme ve üretim yöntemlerini olumlu yönde etkileyerek daha yaratıcı, organize, işbirlikçi ve eleştirel düşünme yeteneklerine sahip olmalarını sağlayabilmektedir. Bu doğrultuda; öğrencileri profesyonel hayata hazırlayan, sektör ile işbirlikleri sağlayan, uygulamalı, disiplinler arası, proje tabanlı, işbirlikli bir ders olan sanat yönetmenliği dersinin tasarım eğitim programlarına dahil edilmesi oldukça değerli görülmektedir. Ayrıca çok yönlü sorgulamaları teşvik eden, işbirlikli, öğrencilerin aktif katılımını sağlayan a/r/tografi yönteminin bu tarz derslere adapte edilmesi, gelenek yöntemlerle işlenen bir derste elde edilemeyecek kazanımları ortaya çıkartma potansiyelini sağlamaktadır.

Sanat Yönetmenliği dersindeki bu uygulamalar, eğitmenin rehberliğinden ziyade ortak bir yaratım sürecini önceleyen bir öğrenim modeli sunar. Bu model:

- Öğrencilerin yaratıcı kapasitelerini ortaya çıkarmalarını sağlar.
- Eğitmenin yalnızca bir bilgi kaynağı değil, sürecin aktif bir katılımcısı olmasını teşvik eder.
- Eşitlik temelinde hem süreci hem de çıktıları zenginleştirir.

Bu deneyim, yalnızca dersin değil, genel olarak eğitim-öğretim anlayışının dönüşümüne de ışık tutar. Eğitmen ve öğrencinin birlikte ürettiği bu süreç, geleceğin eğitim modelleri için bir referans niteliğindedir.

## KAYNAKÇA

Bardwell, D. & Thompson, K. (2012). *Film Sanatı*, 9th Edition, Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, 2. Baskı, Ankara, Deki Sinema.

Bedir Erişti, S. D. (2022). *A/r/tografik Araştırma Nedir?*. S. D. Bedir Erişti, & I. Rita (Ed) içinde, *A/r/tografi: Uygulama Tabanlı Araştırma Yöntemi* (2. b., s. 6-44). Ankara: Pegem Akademi.

Dmytryk, E. & Dmytryk, J.P. (2011). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu*, 3. Basım, Doruk Yayıncılık.

Halligan, F. (1998). *Production Design*, Film Craft, UK.

Irwin, R. L., Beer, R., Springgay, S., Grauer, K., Xiong, G., & Bickel, B. (2006). The Rhizomatic Relations of A/r/tography. *Studies in Art Education*, 48(1), 70-88.

Irwin, R., Barney, D., & Golparian, S. (2021). *A/r/tografi, Görsel Araştırmalar İçin Bir Yöntem*. S. D. Bedir Erişti (Ed.) içinde, *Görsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Katz, S. D. (1991). *Film Directing Shot by Shot*, Michael Wiese Productions, USA.

Pallasma, J. (2001). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Helsinki: Rakennustieto Oy.

Rudolf, A. (1971). *Art and Visual Perception*, University of California Press, LA, USA.

San, İ., & Bedir Erişti, S. D. (2022). Sanat ile Bilimselliği Yakalamanın Yolu: A/r/tografi Araştırmaları. S. D. Bedir Erişti, & I. Rita (Ed) içinde, *A/R/Tografi: Uygulama Tabanlı Araştırma Yöntemi* (2. b., s. 2-6). Ankara: Pegem Akademi.



Sözen, M. & Tanyeli, U. (2005) *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, Remzi Kitabevi, 8. Basım, İstanbul.

\*\*\*\*\*

**Çatışma Beyanı:** Makalenin yazarları, bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi, kurum veya kuruluşun finansal ilişkileri bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.

**Destek ve Teşekkür:** Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

**Etik Kurul İzni:** 08.06.2022 tarih ve E-19928322-300-150211 sayılı etik kurul onayı Balıkesir Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Komisyonundan alınmıştır.

**Katkı Oranı Beyanı:** Prof. Dr. Serdar YILMAZ katkı oranı %50, Doç. Dr. Öznur IŞIR katkı oranı %50.