



**GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMEN
EĞİTİMİNDE GÖRSEL ÖYKÜLEME:
BİR DURUM ÇALIŞMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Buse Buket TURAN

Eskişehir 2025

**GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMEN EĞİTİMİNDE GÖRSEL ÖYKÜLEME:
BİR DURUM ÇALIŞMASI**

Buse Buket TURAN



YÜKSEK LİSANS TEZİ

Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı

Resim-İş Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sevcan SARİBAŞ

Anadolu

Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2025

Eskişehir

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Buse Buket TURAN'ın "Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öyküleme: Bir Durum Çalışması" başlıklı tezi 27/06/2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim dalında Resim-İş Eğitimi Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

		<u>Ünvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Danışman)	:	Dr. Öğr. Üyesi Sevcan SARIBAŞ	
Üye	:	Doç. Dr. Kibar Evren BOLAT	
Üye	:	Dr. Öğr. Üyesi Suzan ARSLAN	

.....

Prof. Dr. Nafiz Öncü CAN

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

GÖRSEL SANATLAR ÖĞRETMEN EĞİTİMİNDE GÖRSEL ÖYKÜLEME: BİR DURUM ÇALIŞMASI

Buse Buket TURAN

Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı

Resim-İş Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2025

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sevcan SARİBAŞ

Görsel öyküleme; olay, fikir veya öğretilerin görsel betimlemelerle izleyiciye daha kolay aktarılmasını sağlayan sanatsal bir ifade yöntemidir. Anlatıların görsel hafızaya aktarılması ile öğretileri daha akılda kalıcı kıldığı için görsel öyküleme yöntemi eğitim alanında kullanılmaktadır. Bu bağlamda bu araştırma Görsel Sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin kullanılması üzerine yapılmış olup, görsel sanatlar öğretmen adaylarının kişisel ve mesleki gelişimlerine ve sanatsal uygulama deneyimlerine yönelik etkilerini açıklamaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden iç-içe tekli durum çalışması kullanılmıştır. Veriler gözlem, görüşme formları, etkinlik ve ders değerlendirme formları aracılığıyla toplanmış ve içerik analizi yoluyla analiz edilmiştir. Veri analizi sonucunda görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin kişisel, mesleki gelişim ve sanatsal uygulama üzerindeki etkileri olmak üzere üç ana temaya ulaşılmıştır. Bulgulara göre görsel öykülemenin ifadeyi güçlendirme, yaratıcılığı artırma, eleştirel düşünme ve problem çözme gibi zihinsel gelişime katkıları; işbirlikli çalışma gibi sosyal gelişime olumlu etkileri; özen ve özveri gösterme, sabretmeyi öğrenme gibi duygusal gelişime katkıları olduğu görülmüştür. Ayrıca sanatsal uygulama açısından da farklı teknikleri deneme, öykü oluşturmada içerik, mekân, zaman ilişkisini yansıtma üzerindeki etkileriyle görsel öykülemenin sanat eğitimi alanında uygulanabilecek bir yöntem olduğu söylenebilir.

Anahtar Sözcükler: görsel öyküleme, görsel sanatlar, öğretmen eğitimi, görsel pedagoji, sanat eğitimi

ABSTRACT

VISUAL STORYTELLING IN VISUAL ARTS TEACHER EDUCATION: A CASE STUDY

Buse Buket TURAN

Department of Fine Arts Education

Programme in Arts and Crafts Teaching

Graduate School of Anadolu University, Month Year

Supervisor: Assistant Professor, Sevcan SARİBAŞ

Visual storytelling is an artistic expression method that allows events, ideas or teachings to be conveyed to the audience more easily. The visual storytelling method is used in the field of education for its attribution permanent learning by transferring narratives to visual memory. In this context this research has been conducted on the use of visual storytelling in visual arts teacher education and explains its effects on the personal and professional development of visual arts teacher candidates and their artistic practice experiences. This research embodies a qualitative research method, specifically an embedded single case study. Data were collected through observations, interview forms and evaluation forms, and analyzed using content analysis. According to findings, visual storytelling contributes to strengthening expression, increasing creativity, and developing cognitive skills such as critical thinking and problem-solving, and collaborative work also positively affects social development, and it has been seen that visual storytelling contributes the development of emotional skills like dedication and patience. Furthermore visual storytelling has been seen as a method that can be used in curriculum as it improves artistic

practice experiences while trying different techniques, projecting the correlation of content with time and space in storytelling.

Keywords: Visual storytelling, Visual pedagogy, Visual arts, Teacher education, Fine arts education



....../....../20....

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal Tespit Programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

Buse Buket TURAN

NOT: Bu belgenin ciltlenmiş tezin “Abstract”tan sonraki sayfasında ıslak imzanız ile (fotokopi olmayacak) yer alması gerekmektedir.

....../....../20....

STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis/dissertation is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “Scientific Plagiarism Detection Program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....

(Signature)

Buse Buket TURAN

** This document has to be included with your original signature (no photocopies) on the page following the “Abstract” page of the bound copy of the thesis.*

TEŞEKKÜR

Bu araştırma boyunca bana rehberlik eden, yol gösteren, desteklerini esirgemeyen ve her zaman değerli görüşlerini paylaşan danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Sevcan SARİBAŞ'a içtenlikle teşekkürlerimi sunarım.

Tez savunmamı dinlemeye vakit ayıran değerli jüri üyeleri Doç. Dr. Kibar Evren BOLAT ve Dr. Öğr. Üyesi Suzan ARSLAN'a dönüt ve önerileri için çok teşekkür ederim.

Araştırma sürecimin her aşamasında “Ne zaman bitiyor?” diye soran canım babam Elfaz TURAN ve canım annem Safure TURAN'a ilgi ve sevgileri için, canım ablalarım Duygu, Tuğçe ve Tuğba TURAN'a özellikle manevi destekleri için, tez yazım sürecim boyunca yanımdan bir saniye bile ayrılmayan kedim Gizmo ve arada bir yanımdan ayrılan kedim Arya'ya çok teşekkür ederim. Her ne kadar uzakta olsalar da bana güç veren en yakın dostlarım Yiğit KIRIKKOL ve Gamze GEZER'e, ne olursa olsun hep yanımda olduğunu hissettiren sevgili Devrim ACAR'a çok teşekkür ediyorum. Bu araştırmanın katılımcıları olan öğretmen adaylarına değerli emekleri için çok teşekkür ediyorum.

ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tez çalışmasının hazırlanması, yürütülmesi, verilerin analizi vb. aşamalarının herhangi birinde üretken yapay zekâ programlarından yararlanmadığımı beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....
(İmza)

Buse Buket TURAN

....../....../20....

DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE

I declare that I have not used generative artificial intelligence programs at any stage of the preparation, execution, data analysis, etc. of this study.

I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....
(Signature)

Buse Buket TURAN

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES	vii
TEŞEKKÜR	viii
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI	ix
DECLARATION OF GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE USAGE ..	x
İÇİNDEKİLER.....	xi
TABLolar DİZİNİ.....	xiv
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	xv
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xvi
KISALTMALAR DİZİNİ	xx
1 GİRİŞ	21
1.1 Problem Durumu	21
1.2 Problem Cümlesi.....	22
1.3 Alt Problemler	22
1.4 Araştırmanın Amacı	22
1.5 Araştırmanın Önemi.....	22
1.6 Sınırlılıklar.....	23
2 ALAN YAZIN	24
2.1 Görsel Öyküleme ve Gelişim Evreleri	24
2.2 Görsel Öyküleme Türleri	38
2.2.1 Durağan Görsel Öyküleme	38
2.2.2 Hareketli Görsel Öyküleme	41

2.2.3 Etkileşimli Görsel Öyküleme.....	45
2.3 Görsel Öyküleme Süreci	48
2.3.1 Öyküyü Belirleme.....	49
2.3.2 Karakter Tasarımı.....	50
2.3.3 Sahne Kompozisyonu	52
2.3.4 Arka Plan Tasarımı.....	53
2.3.5 Storyboard (Sahne Taslağı).....	54
2.4 Görsel Öykülemenin Kullanım Alanları.....	56
2.4.1 Eğlence Sektörü ve Sanat.....	56
2.4.2 Toplumsal ve Sosyal Farkındalık Oluşturma	57
2.4.3 Satış Pazarlama ve Reklamcılık	59
2.4.4 İçerik Üreticiliği.....	61
2.4.5 Eğitim.....	62
2.5 Sanat Eğitimi ve Görsel Öyküleme.....	63
2.6 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öyküleme.....	64
2.7 İlgili Araştırmalar	65
3 YÖNTEM	72
3.1 Araştırma Modeli	72
3.2 Çalışma Grubu	72
3.3 Araştırma Süreci	73
3.4 Veri Toplama Tekniği ve Aracı	76
3.5 Veri Analizi	76
3.5 Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği	77
3.6 Araştırmacının Rolü	78
4 BULGULAR.....	78
4.1 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öykülemenin Kişisel Gelişim Üzerindeki Etkileri.....	80
4.1.1 Görsel Öykülemenin Sosyal Gelişim Üzerindeki Etkileri.....	80
4.1.2 Görsel öykülemenin zihinsel gelişim üzerindeki etkileri	82
4.1.3 Görsel öykülemenin duygusal gelişim üzerindeki etkileri	84
4.1.4 Görsel öykülemenin sanatsal gelişim üzerindeki etkileri.....	86
4.2 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öykülemenin Mesleki Gelişim Üzerindeki Etkileri.....	88

4.2.1 Görsel öykülemeyi Görsel Sanatlar dersinde uygulamaya yönelik etkinlik tasarım önerileri	88
4.2.2 Görsel Öykülemenin Görsel Sanatlar Dersinde Uygulanmasına Yönelik Katkıları	89
4.2.3 Görsel Sanatlar Dersinde Uygulanmasına Yönelik Ortaya Çıkabilecek Zorluklar	93
4.3 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öykülemenin Sanatsal Uygulama Üzerindeki Etkileri	95
4.3.1 Görsel Öyküleme Tasarım Sürecini Planlama ve Uygulama Sürecine Etkileri	95
4.3.2 Görsel Öyküleme Tasarım Sürecinde Program Kullanma Üzerine Etkileri	112
5 SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	115
5.1 Sonuç ve Tartışma.....	115
5.3 Öneriler	120
KAYNAKÇA.....	121
EKLER	
ÖZ GEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1. Araştırma süreci	75
Tablo 2.1. Görsel öykülemenin sosyal gelişim üzerindeki etkileri.....	81
Tablo 2.2. Görsel öykülemenin zihinsel gelişim üzerindeki etkileri.....	83
Tablo 2.3. Görsel öykülemenin duygusal gelişim üzerindeki etkileri.....	86
Tablo 2.4. Görsel öykülemenin sanatsal gelişim üzerindeki etkileri.....	88
Tablo 3.1. Görsel Sanatlar Dersinde uygulamaya yönelik etkinlik tasarım önerileri	89
Tablo 3.2. Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik katkılar.....	90
Tablo 3.3. Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik ortaya çıkabilecek zorluklar	94
Tablo 4.1. Görsel öyküleme tasarım sürecini planlama ve uygulama sürecine etkiler...	96
Tablo 4.2. Görsel öyküleme tasarım sürecinde program kullanma üzerine etkiler.....	114

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1. Hikâye unsurları	51
Şekil 2. Araştırmaya katılan öğretmen adayları.....	74
Şekil 3. Nitel veri analiz süreci (Miles ve Huberman, 1994).....	78
Şekil 4. Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öyküleme verilerine genel bakış	80



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1. Mağara resimleri, Paleolitik Çağ, M.Ö. 15000, Lascaux Mağarası, Adam, Bizon ve Kuş.....	26
Görsel 2. Çatalhöyük’te bulunan boğa avı sahnesi, Kalkolitik Çağ, M.Ö. 5500.....	27
Görsel 3. Erken Sümer, Uruk Vazosu, M.Ö. 3500-3000, Su mermeri, 91.4cm., Irak Müzesi, Bağdat.....	28
Görsel 4. Akad Dönemi, Naramsin Steli, Irak Müzesi, Bağdat.....	28
Görsel 5. Hakikat tüyüne karşı kalbin tartılması, M.Ö. 1250 Ölüler Kitabından, Papirüs üzerine resim, British Museum	29
Görsel 6. İnandık Vazosu	29
Görsel 7. Bitik Vazosu.....	30
Görsel 8. Siyah Figürlü Dönem Yunan Vazosu, François Vazosu	30
Görsel 9. Siyah Figürlü Dönem Yunan Vazosu, François Vazosu, Detay.....	31
Görsel 10. Koimesis Sahnesi (Meryem’in ölümü) Kariye ana mekân mozaïği.....	31
Görsel 11. Giotto, İsa’ya Ağıt, Arena Şapel, Fresk	32
Görsel 12. Massacio, Kutsal Üçlü, 1426-1428, Fresk, 667×317 cm, İtalya.....	33
Görsel 13. Matthias Grünewald, Isenheimer Altarı, 1512-1516, Ahşap üzerine Yağlı boya, Fransa.....	34
Görsel 14. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1500, Panel üzerine yağlı boya, 220 ×389 cm, İspanya	35
Görsel 15. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1500, Dış Panel	35
Görsel 16. Ars Moriendi, 1487–1488, Ağaç baskı.....	36
Görsel 17. Hogarth, The Rake’s Progress, 1750.....	37
Görsel 18. The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck, 1842	37
Görsel 19. Cemal Nadir Güler, Amcabey Serisi, 1930-1940	38

Görsel 20. Stan Lee, The Amazing Spider-Man, 1963.....	40
Görsel 21. Neil Gaiman, Sandman, 1989, New York, DC Comics.....	40
Görsel 22. Hergé, The Adventures of Tintin, The Seven Crystal Balls, 1948	41
Görsel 23. Gege Akutami, Jujutsu Kaisen, Shueisha Weekly Shonen Jump	42
Görsel 24. Magic Lantern, 17.yy.	43
Görsel 25. Zoetrop, 1833, Flipbook, 1868.....	43
Görsel 26. Eadweard Muybridge, 1878.....	44
Görsel 27. Ahmet Uluçay, Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak, 2004.....	44
Görsel 28. Keyframe örneği	46
Görsel 29. Hand-crafted VFX: Making the Visual Effects for Kubo and the Two Strings, LAIKA Studios.....	46
Görsel 30. Elder Scrolls V Skyrim, Pac-Man easter egg	48
Görsel 31. Elder Scrolls V Skyrim, Alice in Wonderland, Tea Party.....	48
Görsel 32. Stardew Valley.....	48
Görsel 33. The Walking Dead.....	49
Görsel 34. What Remains of Edith Finch.....	49
Görsel 35. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, karakter tasarımı 1	52
Görsel 36. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, karakter tasarımı 2.....	52
Görsel 37. Scott Pilgrim çizgi roman, film ve animasyonundan Ramona Flowers karakter tasarımı, Bryan Lee O'malley.....	53
Görsel 38. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Sahne yerleştirmeleri.....	53
Görsel 39. Ratatouille, 2007.....	54
Görsel 40. Tangled, 2010	55

Görsel 41. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Küçük taslak storyboard.....	56
Görsel 42. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Kaba taslak storyboard.....	56
Görsel 43. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Ayrıntılı taslak storyboard.....	57
Görsel 44. Hans Richter, Rhythmus, 1921.....	58
Görsel 45. Greenpeace, Odama Bir Orangutan Girmiş, 2018	59
Görsel 46. There's a Rang-tan in My Bedroom, James Sellick & Frann, Preston-Gannon, 2019.....	60
Görsel 47. Save Ralph, Humane Society International, 2021.....	60
Görsel 48. Leo Burnett, Tony the Tiger, 1950.....	61
Görsel 49. Beybilendin isimli Instagram kullanıcısının işbirlikli reklam videosu.....	62
Görsel 50. JaidenAnimations isimli YouTuber'ın iki boyutlu görsel öykülemesi.....	64
Görsel 51. Orea'nın karakter etütleri.....	96
Görsel 52. Karmaşık'ın karakter etütleri.....	97
Görsel 53. Momo'nun karakter etütleri.....	97
Görsel 54. Momo'nun storyboard çalışmasından kesit.....	99
Görsel 55. Sirius'un storyboard çalışması.....	101
Görsel 56. Dinozor'un storyboard çalışması.....	103
Görsel 57. Yuzu'nun storyboard çalışması.....	103
Görsel 58. Kor Company grubunun reklam filmi çalışması.....	105
Görsel 59. Bratz grubunun sosyal sorumluluk temalı animasyon çalışması.....	106
Görsel 60. Grup 3'ün stop motion denemeleri.....	108
Görsel 61. Angelene'in stop motion çalışması.....	109
Görsel 62. Karmaşık'ın storyboard çalışması.....	111
Görsel 63. Shiwa'nın storyboard çalışması.....	112

Görsel 64. Kae'nin storyboard çalışması.....	113
Görsel 65. Angelene'in storyboard çalışması.....	113
Görsel 66. Grup 3'ün iki boyutlu animasyon çalışması.....	115
Görsel 67. Bande Dessinee grubunun çizgi-roman çalışması.....	116



KISALTMALAR DİZİNİ

DDF	: Ders Değerlendirme Formu
EDF	: Etkinlik Değerlendirme Formu
AGF	: Araştırmacı Gözlem Formu
ÖGF	: Öğrenci Günlük Formu



1 GİRİŞ

1.1 Problem Durumu

Görsel öyküleme, geçmişten günümüze gerçek ya da kurgusal bir dizi olay veya durumun görsel betimlemeler kullanılarak anlatıldığı sanatsal bir ifade yöntemidir (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Tarihi mağara resimlerine kadar dayanan görsel öykülemeler mitolojik ve dini konuların ele alındığı duvar, halı ve vazö gibi pek çok tarihi eserde ait oldukları dönemin kültürel izlerini taşır (Tanrıkulu, 2020). Görsel pedagojiye göre tarih öncesi dönemden günümüze dek, gerçek ya da kurgusal akışa sahip olması fark etmeksizin görsellerin birincil amacının hikâye anlatmak olduğu düşünülür (Bedir Erişti, 2022). İnsanlar karşılaştıkları görselleri algı süzgecinden geçirirken görselin kendilerine bir şeyler anlattığını düşünmeye, imgelere anlam karşılıkları bularak zihinlerinde canlandırdığı öyküleri yorumlamaya yatkındır (Goldberg, 2005). Erişti (2022)'ye göre görsel anlatılar insan zihninde merak duygusunu uyandırarak izleyiciye öykünün akışını ve görünürde olan sahnenin devamında ne olduğunu tahmin etme dürtüsünü aşılar.

Pimenta ve Poovaiah (2010)'a göre görsel öyküleme; durağan, hareketli ve etkileşimli olmak üzere üç farklı yöntemle ele alınabilir. Durağan görsel öyküleme, izleyicinin gözlemediği görselleri yorumlaması ve bir zaman akışında hareketi zihninde canlandırması ile gerçekleşen öykülemedir. Mağara resimlerinden çizgi romanlara kadar örneklenebilecek durağan görsel öykülemeler harekete belirli anda yer vererek izleyicinin zihnindeki öykünün canlanmasında ve yönlendirilmesinde rol oynar (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Hareketli görsel öykülemelerde ise çok sayıda durağan görselin arka arkaya sıralandığı, hareketin hızla değişen görsellerle zamansal etkisine ulaştığı görülür. Son olarak etkileşimli görsel öykülemeler kontrolün kullanıcı ile paylaşıldığı, izleyicinin artık yalnızca izleyici olmaktan çıktığı ve öykünün gidişatında iki yönlü iletimden ortaya çıkan bir etkiye sahip olduğu öykülemedir (Tanrıkulu, 2020). Bu üç görsel öyküleme türünde bir mesajın bir veya daha fazla alıcıya iletilmesi amaçlanır.

Öyküleme teorisi ve görsel öyküleme; edebiyat, eğitim, sanat, felsefe ve psikoloji gibi çeşitli alanlarda kuramcılarının ele aldığı bir konu olan insanların olgu ve olayları anlamlandırma ve yorumlama olanağını güçlendiren görsel iletişim araçlarından biri olmuştur (Goodnow, 2020). Görsel öyküleme, karakter, mekân, zaman, hareket ve olay örgüsü gibi kompozisyon öğelerinin kullanıldığı görsel betimleme ile aktarılan olay, fikir veya öğretileri daha akılda kalıcı kılar. Mamur ve Özsoy (2019)'a göre görsel sanatlar eğitiminde öyküleme, deneyimlerin anlatılmasına fırsat vermesi, akılda kalıcılığın yüksek olması ve öğrenilenleri kolaylaştırılmasından dolayı tercih edilen bir yöntemdir. Deniston-Trochta (2003)'ya göre sanat eğitiminde öyküleme estetik deneyimlerin aktarılmasına olanak tanır. Sanatsal üretim sürecinde öyküleme aşamaları ile zihinde canlanan imgeler öğrencilerin sanatsal tasarımlarının biçimsel yönüne yansır ve görselliği bir anlatım yolu olarak kullanmaya teşvik eder. Görsel öyküleme,

bireylerin olay, fikir ve öğretileri sanatsal bir üretimin içerisinde konumlandırarak anlamalarını ve anlatmalarını sağlamaktadır.

Rifà-Valls (2011)'a göre görsel öyküleme, sanat eğitiminde ve öğretmen adayı yetiştirme sürecinde kullanılabilecek önemli bir öğrenme aracıdır. Görsel eleştirel pedagojiye dayandırılan görsel öyküleme tanımına göre görsel deneyimlerin ifade yaratma ve öyküleme sürecine dönüştürülmesi eğitimci yetiştirme sürecinde toplumsal ve öz farkındalık oluşumunu sağlar. Sanat eğitiminde ve sanat temelli araştırmalarda görsel öyküleme; metinlerarası okuma, öz ve meta değerlendirme, otobiyografi araştırmaları ve çoklu okuryazarlık alanlarına yönelik anlamlandırma süreçlerinde etkili bir yöntem olarak görülmektedir. Williams (2019)'a göre görsel öykülemede sanatsal tasarım öğeleriyle biçimsel kompozisyon oluşturmak görsel iletişim ve biçimlendirmeye yönelik kazanımları sağlarken öykülemeye bağlı kompozisyon öğelerini kullanmak anlatma ve yorumlama yeteneğini geliştirmekte, eleştirel bakış açısını güçlendirmektedir. Bu düşünceler temelinde bu araştırmada, görsel sanatlar öğretmen adaylarının görsel öyküleme tekniğini nasıl algıladıklarını ve sanatsal çalışmalarına nasıl yansıttıklarını incelemek amaçlanmıştır.

1.2 Problem Cümlesi

Araştırmanın problem cümlesi; Görsel sanatlar öğretmen adaylarının görsel öyküleme etkinlikleri üzerine görüşleri nelerdir? olarak belirlenmiştir.

1.3 Alt Problemler

1. Görsel öyküleme etkinlikleri öğretmen adaylarının kişisel gelişimlerine nasıl yansımaktadır?
2. Görsel öyküleme etkinlikleri öğretmen adaylarının mesleki gelişimlerine nasıl yansımaktadır?
3. Görsel öyküleme etkinlikleri öğretmen adaylarının sanatsal uygulama süreçlerine nasıl yansımaktadır?

1.4 Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, görsel sanatlar öğretmen adaylarının görsel öykülemeyi nasıl algıladıklarını ve sanatsal çalışmalarına nasıl yansıttıklarını incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Lisans Programında yer alan Grafik II dersini alan öğretmen adaylarının sürece ilişkin görüşleri alınarak öneriler geliştirilmiştir.

1.5 Araştırmanın Önemi

Görsel öyküleme, deneyimlerin anlatıya dönüşerek ifadeyi güçlendirmesi bakımından görsel sanatlar eğitiminde kullanılabilecek bir yöntemdir (Mamur ve Özsoy, 2019). Deniston-Trochta (2003)'ya göre görsel öyküleme yoluyla öğrenciler görselleri zihninde canlandırarak anlatım sürecinde estetik bakış açılarını görsel betimlemelerine yansıtır. Ayrıca geleneksel malzeme ve dijital teknolojilerin kullanımı ile görsel öyküleme uygulamaları öğrencilerin yaratıcılığının gelişmesine katkı sağlar. Goodnow

(2020)'a göre görsel öykülemelerin yararı yalnızca anlatıcıya ifade güçlendirme olanağı tanınması değil, aynı zamanda görsel anlatımlarla izleyiciye istendik davranışların aşılabilir olmasıdır. Görsel öyküleme, görsel eleştirel pedagojiye dayandırılarak metinlerarası okuma, öz farkındalık, toplumsal farkındalık ve otobiyografi araştırmaları gibi alanlarla birlikte kullanılarak sanat ve sanat eğitime katkı sağlayabilir. Alanyazın incelendiğinde Ulusal ve Uluslararası düzeyde yapılan çalışmalarda bunun etkisini görmek mümkündür. Örneğin; Tanrıkulu (2020), etkileşimli görsel öykülemeleri konu aldığı sanatta yeterlilik tezinde sosyal sorumluluk projesinde görsel öykülemeyi uygulayarak farkındalık yaratmayı amaçlamıştır. Alexandra (2017)'nın görsel etnografya çalışmasında görsel öykülemenin amacı katılımcıların otobiyografik sorgulamalarına katkı sağlamak olmuş, Deniston-Trochta (2003)'nın öyküleme pedagojisini sanat eğitimi üzerinden ele aldığı araştırmada ise görsel öyküleme uygulamaları ile sanat eğitiminde estetik deneyimi kazanımlarının sağlanması amaçlanmıştır. Arslan (2019)'ın makalesinde Resim-İş Öğretmenliği Bölümü öğrencilerinin okul algılarının görsel çalışmalar ve storyboard yöntemi aracılığıyla incelenmesi amaçlanmıştır. Öğrenciler, okulda bir günü anlatan hikâyeler oluşturarak, yaratıcılık, ifade gücü, iletişim ve farklı perspektiflerin gelişimi üzerinde durmuşlardır. Ayrıca, mesleki deneyim kazanımına katkı sağladıkları ve kendini değerlendirme imkânı buldukları gözlemlenmiştir.

Rifà-Valls (2011)'ın öğrenci portfolyoları üzerinden gerçekleştirdiği araştırmada görsel eleştirel pedagojiye göre yeniden yapılandırılan görsel öykülemede eleştirel yaklaşımların sanat eğitime yansıtıldığı görsel kültür aktarımları öğretmen adayı yetiştirme sürecine dahil edilmiştir. Gerçekleştirilen bu çalışmalarla görsel öykülemenin sanat eğitimi alanına önemli katkılar sunduğu görülmektedir. Ancak ulusal düzeyde yapılan araştırmaların sayıca az olması görsel öykülemeye yönelik daha fazla araştırmaya ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öyküleme uygulamalarının öğretmen adaylarının kişisel, mesleki ve sanatsal gelişimlerine yansımalarının ele alındığı bu araştırma, kendinden sonra yapılacak uygulama çalışmalarına öneri sunması ve gelecek araştırmalar için yön belirleyebilmesi açısından önem taşımaktadır.

1.6 Sınırlılıklar

1. Araştırma Anadolu Üniversitesi Resim-İş Öğretmenliği Programına bağlı Grafik II dersini alan öğrencilerle sınırlandırılmıştır.
2. Araştırma görsel öykülemenin uygulandığı ders etkinliklerinin gözlemlendiği 8 haftalık süreçle sınırlandırılmıştır.
3. Araştırmanın yöntemi nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması olarak sınırlandırılmıştır.

2 ALAN YAZIN

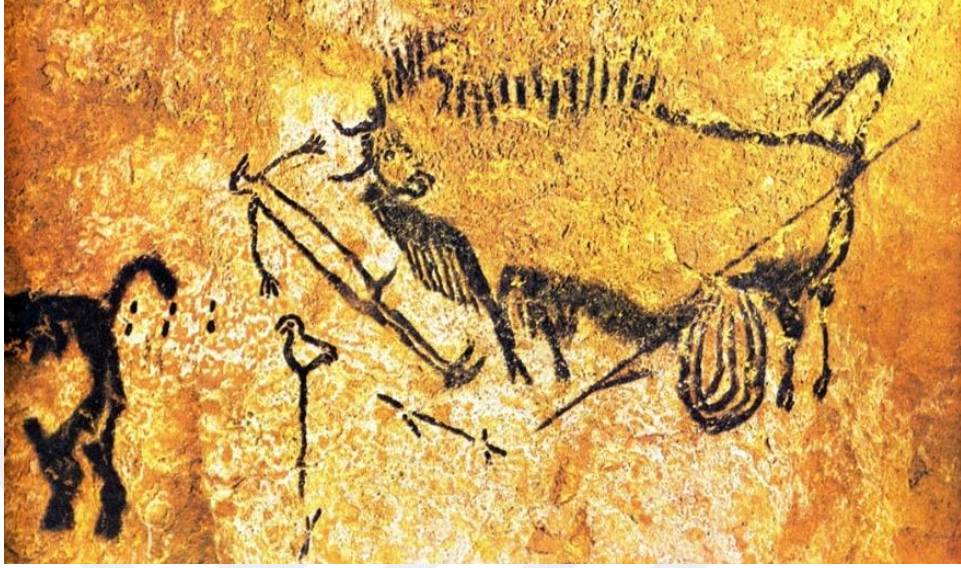
2.1 Görsel Öyküleme ve Gelişim Evreleri

Edebiyat, eğitim, sanat, felsefe ve psikoloji gibi çeşitli alanlarda kuramcıların ele aldığı bir konu olan öyküleme teorisi ve görsel öyküleme; insanların olgu ve olayları anlamlandırma ve yorumlama olanağını artıran bir görsel iletişim aracıdır (Goodnow, 2020). Görsel öyküleme, gerçek ya da kurgusal bir dizi olay veya durumun görsel betimlemeler kullanılarak anlatıldığı sanatsal bir ifade yöntemidir (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Bu yöntemde; karakter, mekân, zaman, hareket, olay örgüsü ve kompozisyon öğeleri gibi görsel betimleme unsurları yoluyla aktarılan olay, fikir veya öğretilerin akılda kalıcılığı artırılır. Ayrıca anlatıların bu öğelerle buluşması içerik oluşturma sürecinin zenginleşmesine katkı sağlar (Tanrıku, 2020, s.7).

Tarih öncesi dönemlerden günümüze insanoğlu, karşılaştığı görselleri algı süzgecinden geçirirken görselin kendisine bir şeyler anlattığını düşünerek ve imgelere anlamlar yükleyerek zihninde canlanan öyküleri yorumlamaya çalışır (Goldberg, 2005). Örneğin; sanat eserlerinin belirli biçimsel özellikleri nasıl yansıttığı sorgulanırken görsel betimlemenin zihinde canlandırdığı öykülerin etkisiyle eserler dönemin özellikleri (tarihsel süreç, toplumsal yapı, din ve dil gibi farklılıklar) ile ilişkilendirilerek yorumlanır. Bu bağlamda eserlerde tartışılabilen, yorumlanabilen, gizil ve açık anlamların görsel anlatılarla nasıl betimlendiği anlaşılmaya çalışılır.

Görsel pedagojiye göre tarih öncesi dönemden günümüze kadar, gerçek ya da kurgusal akışa sahip olması fark etmeksizin görsellerin birincil amacının hikâye anlatmak olduğu düşünülür (Bedir Erişti, 2022). Örneğin; Paleolitik döneme ait mağara resimlerinde yer alan hayvan betimlemeleri bu dönemde insanların avcı-toplayıcılık yaparak göçebe bir yaşam sürdürdüklerini yansıtır. Bu hayvan figürlerinin daha kolay avlanacağı inancıyla birlikte bir büyü veya dini ritüel gerçekleştirme amacı taşıdığı söylenir (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.10). Fransa'nın güneybatısında yer alan Lascaux mağarasındaki resimler bu ritüellere örnektir. Bu resimlerden bazıları anlatımcı bir nitelikte hayvanların kullanıldığı dini ritüel sahnelerini konu almaktadır. Görsel 1'de yer alan resimde kuş maskesi takan bir insan figürü, yanında ise bağırsakları deşilmiş bir bizon ve direk tepesine tünemiş bir kuşun resmedildiği düşünülmektedir (Süle, 2020, s.21). Lascaux mağarasının en son bölümü olan Kuyu'da bulunan bu resim, bir hikâye anlatması sebebiyle Paleolitik döneme ait en bilinen ve tartışılan eser olmuştur (Kuyucuk, 2023, s.34). Bu resimde; kuş figürünün ölüm ve ruh ilişkilendirmesini simgelediği, yerde yatan kuş maskeli adamın ölmek üzere olan bir şaman

olduğu, Kartal takımyıldızının oluşturduğu Yaz Üçgeni olarak adlandırılan soyut bir gökyüzü haritasının resmedildiği ve insan figürüne çizilen cinsel organın doğurganlığa bir gönderme olduğu düşünülmektedir (Arslantaş ve Özdemir, 2021; Kuyucuk, 2023).



Görsel 1. Mağara resimleri, Paleolitik Çağ, M.Ö. 15000, Lascaux Mağarası, Adam, Bizon ve Kuş

Kaynak: (http-1)

İlk kez yerleşik düzene geçilen Neolitik dönemde Anadolu’da bulunan Çatalhöyük’te; şehir mimarisi, heykeller, resim ve kabartmalar, seramik ve küçük el sanatları dönemin sanatına örnek gösterilmektedir. Özellikle heykel, kabartma ve resimlerde yer alan ana tanrıça heykelcikleri doğurganlığı yansıttığı ve hayvan figürlerinin tarım ile ilişkilendirilerek bolluk ve bereketi simgelediği, boğa imgesinin ise bir güç simgesi olduğu ileri sürülmektedir (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.20). Görsel 2.’de yer alan boğa avı sahnesinde çok sayıda insan figürünün bir boğa etrafında çeşitli şekillerde tasvir edilmesi sebebiyle görselin bir canlandırma ritüeli olduğu ileri sürülmektedir. Farklı renk ve boyutlarla tasvir edilen hayvan postu giymiş figürlerin avı yöneten şaman veya şefler olduğu düşünülmekte, boğanın dilini tutan bir figür, hamile bir kadın ve eşek olduğu tahmin edilen daha küçük çizilmiş hayvanların betimlendiği av sahnesi Şamanizm geleneklerini yansıtmaktadır (Yuluğ, 2018, s.122).



Görsel 2. Çatalhöyük’te bulunan boğa avı sahnesi, Kalkolitik Çağ, M.Ö. 5500

Kaynak: (http-2)

İlk büyük uygarlıklardan Mezopotamya sanatı, coğrafi konum ve politik yapısı gereği farklı toplumların varlığından, çok tanrılı inanç sisteminden, savaş kültüründen ve yazının icadından etkilenmiştir (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.32). Bu dönemde steller, vazolar ve taşlar üzerine uygulanan resim ve kabartmalar; tanrıya şükran, kutlama şölenleri, savaş sahneleri, müzikli ve içkili törenleri, hayvanları ve ganimet taşıma sahnelerini konu alan hikâyeleri yansıtır (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.34). Görsel 3’te yer alan Uruk Vazosu kutsal törenlerde kullanılan, dört şeritte tapınak ekonomisi denen yeni düzenin detaylıca anlatıldığı kabartmalarla süslenmiş; en alt şeritte toprak ürünleri, ikinci şeritte keçi ve koyunların yer aldığı hayvan figürleri, üçüncü şeritte gıda maddelerinin taşıma sahnesi ve dördüncü şeritte Tanrıça İnanna’nın sembolü önünde duran baş rahibelerin huzurunda taşıma sahnesi resmedilmiştir. Görsel 4’te Kral Naramsin’in kazandığı bir savaşı anlatan kabartma örneğinde önemli figürlerin daha büyük ve yukarıda tasvir edildiği görülmektedir. Her iki görselde de tanrı ve kral figürlerinin en üstte konumlandırıldığı görülmektedir. Neolitik dönemin mağara resimlerinde hareketin sekansları iç içe geçmiş biçimde tasvir edilirken Mezopotamya sanatında düzenli bir sıralama ile hareketin devingenliğinin yansıtıldığı görülmektedir. Bu bağlamda imgenin, dini bir ritüel veya büyü amacından çok mesaj aktarma amacına hizmet ettiği söylenebilir.



Görsel 3. Erken Sümer, Uruk Vazosu, M.Ö. 3500-3000, Su mermeri, 91.4cm., Irak Müzesi, Bağdat

Kaynak: (<http-3>)



Görsel 4. Akad Dönemi, Naramsin Steli, Irak Müzesi, Bağdat

Kaynak: (<http-4>)

Piktogramların yoğun olarak kullanıldığı Mısır sanatında dönemin yerleşik yaşam kültürü ile ilgili bilgilerin ve ölümden sonra yaşam inancının benimsendiği çok tanrılı din anlatılarının aktarıldığı resim, seramik ve hiyerogliflerde tanrı tarafından görevlendirilen yöneticilerin taçlandırılma sahneleri ve tanrı-kral olarak görülen firavunlar konu alınmıştır. Görsel 5’te Ölümler Kitabı parşömeninde ölümden sonra dirilecek Mısırlıların yargılandığı sahne

resmedilmiş, hakikat tüyü karşısında kalbin ağırlığı tartılarak dirilme hakkına erişemeyen insanların kalbini yutmak için bekleyen bir canavar tasvir edilmiştir (Dartar ve Kaplanoğlu, 2021).



Görsel 5. Hakikat tüyüne karşı kalbin tartılması, M.Ö. 1250 Ölüler Kitabından, Papirüs üzerine resim, British Museum

(Dartar ve Kaplanoğlu, 2021)

Hitit uygarlığı sanatında yer alan seramik, kabartma ve resimlerde Fırtına tanrısını, kutsal ritüel ve törenleri, kutsal evlilik sahnelerini konu alan görsel anlatılar karşımıza çıkmaktadır. İnandık Vazosu (Görsel 6.) ve Bitik Vazosu (Görsel 7.) kutsal evlilik sahnesini konu alan örneklerden biridir. Bunlarda erkek ve kadın tasvirlerine yer verilerek kutlama yapan, müzik eşliğinde dans eden insan figürleri ele alınmıştır (Özgüç, 1958, Üstünipek ve Üstünipek, 2012, Sipahi, 2014). İnandık vazosunun tanrılara sunulan içeceğin servis edildiği kap olarak törenlerde kullanıldığı düşünülmektedir (Sipahi, 2014).



Görsel 6. İnandık Vazosu

Kaynak: (<http-5>)



Görsel 7. Bitik Vazosu

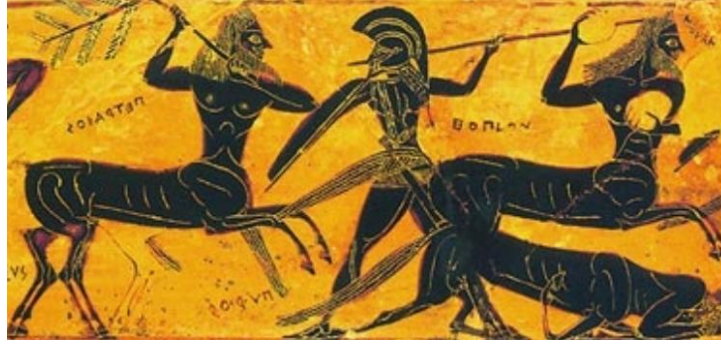
Kaynak: (<http-6>)

Yunan uygarlığı sanatını öyküleştiren unsurlardan biri çok tanrılı inanç sisteminin anlatıldığı Yunan mitolojisidir (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.120). Yunan vazo resmi dönemlere ayrılmakta; üçüncü dönem olan siyah figürlü dönemde mitolojik konulu anlatıların kırmızı zemin üzerine siyah gölgeler olarak işlenen figür ve nesneler karşımıza çıkmaktadır (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.124). Dönemin en önemli eserlerinden olan François Vazosu (Görsel 8 ve Görsel 9.), Yunan mitolojisinden Centaur ve Lapithlerin tasvir edildiği bölmeleriyle sözlü edebiyattan veya yazılı şiirlerden alıntıların görselleştirildiği bir örnektir (Wachter, 1991, s.113).



Görsel 8. Siyah Figürlü Dönem Yunan Vazosu, François Vazosu

Kaynak: (<http-7>)



Görsel 9. Siyah Figürlü Dönem Yunan Vazosu, François Vazosu, Detay

Kaynak: (http-8)

Erken Hristiyan ve Orta Çağ sanatı Bizans ve Roma İmparatorluğunda toplumsal yapıda Hristiyanlık, Helenistik kültür ve doğu sanatlarının etkileriyle biçimlendirilerek mimari, heykel, resim, kabartma, mozaik ve fresk eserlere ağırlık verilmiştir (Üstünipek ve Üstünipek, 2012, s.157-178). Görsel 10’da Meryem’in ölümünü konu alan Koimesis Sahnesi isimli mozaik eser yer almaktadır. İkonografik bir anlatıma sahip olan eser; döşeğe uzanmış Meryem ve onun ruhunu almak için göklerden indiği düşünülen İsa, İsa’nın ellerinde taşıdığı Meryem’in ruhunu simgeleyen bebek, melekler, havariler, papazlar, yas tutan kadınlar ve teologlar gibi ikonografik öyküsel öğeleri barındırmaktadır (Barut, 2012).



Görsel 10. Koimesis Sahnesi (Meryem’in ölümü) Kariye ana mekân mozaigi

Kaynak: (http-9)

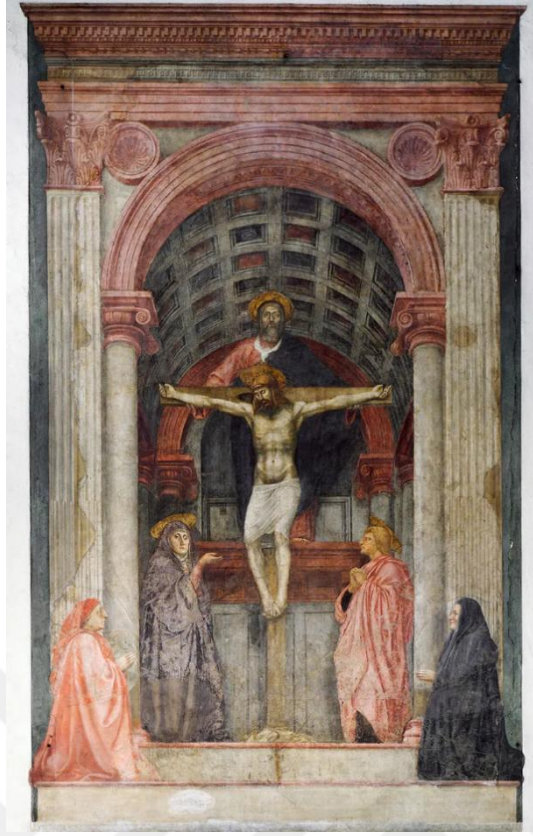
İtalya’da doğup kısa sürede Flaman ve Almanya üzerinden Batı Avrupa’ya yayılan Rönesans kültürü yeni çağda Avrupa sanatında bir aydınlanma dönemi olarak bilinmektedir. Rönesans dönemi, anlatımcı eserlerin oldukça karşımıza çıktığı; dini, mitolojik, tarihi ve savaş konulu

eserleri içerisinde barındıran bir dönemdir. İnsan figürlerinin ve mitoloji kahramanlarının gerçekçi biçimde tasvir edildiği bu dönemde karakter, mekân ve olay gibi öyküleme unsurlarının betimlendiği görülmektedir. Giotto'nun İsa'ya Ağıt freskinde (Görsel 11.) Meryem'in ölümünü konu alan Koimesis Sahnesi'nde (Görsel 10.) olduğu gibi kutsallığın simgesi olan ışıltı halkasının kullanılması kutsal figürlerin diğer figürlerden ayırt edilebilmesini sağlamaktadır. Görsel öykülemelerde sanat tasarım öğelerinin yardımıyla hikâye anlatımının güçlendirilmesi örneği bu eserlerde de görülmekte, önemli karakterlere uygulanan çarpıcı renklerin diğer figürlerden ayrılmasını sağladığı göze çarpmaktadır. Geçmişten günümüze sanatın ve görsel anlatımın gelişiminde karşımıza çıkan ikonografik çözümlemelere Rönesans resminde de yer verilmektedir. Giotto'nun batı ikonografisine yönelik görsel bir dil oluşturarak adeta bir gelenek yarattığı ileri sürülmekte; figürlerin yerleşimi, jestleri, ağaç, melek, ruh, yas, yer ve gök gibi sembollere yer vermesiyle birlikte eserin eleştirel bağlamda okunabilirliğini artırdığı düşünülmektedir (Öztokat ve Yüzgüller, 2014). Yaptığı resimlerde gerçekçi bir üslup görülen Giotto'nun sezgisel mekân çözümlemelerini öyküsel bir anlatıma hizmet edecek biçimde işlemesiyle yeni bir dönemin kapılarını açarak Massaccio ve Ucello'nun Giotto'dan öğrendiklerini matematiksel perspektifle bir araya getirmesine ve Erken Rönesans döneminin başlamasına önayak olduğu bilinmektedir (Şengür, 2021, s.22). Brunelleschi'nin keşfettiği matematiksel perspektifin resimlere uygulanması ile birlikte eserlerde ortaya çıkan derinlik Massaccio'nun Kutsal Üçlü eserinde de görülmektedir (Görsel 12.).



Görsel 11. Giotto, İsa'ya Ağıt, Arena Şapel, Fresk

Kaynak: (<http-10>)

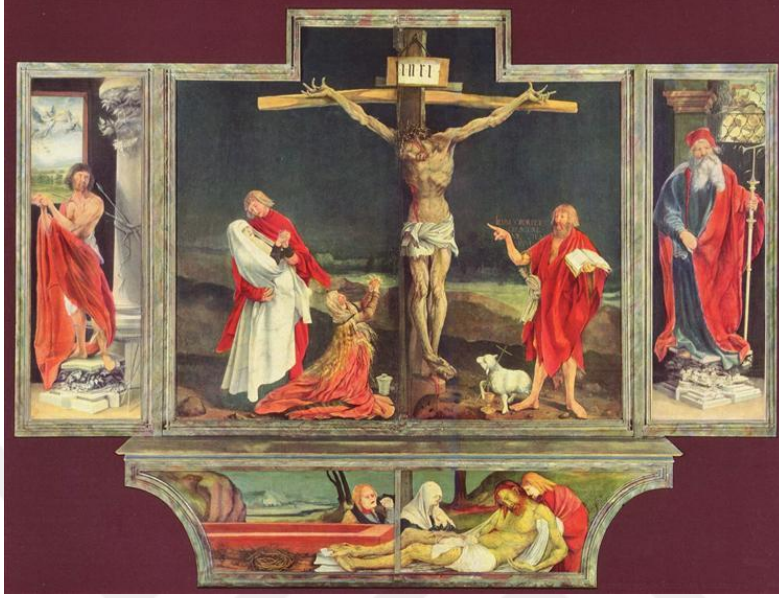


Görsel 12. Massacio, Kutsal Üçlü, 1426-1428, Fresk, 667×317 cm, İtalya

Kaynak: (<http-11>)

Kuzey Avrupa Rönesans'ında ise sistematik bir perspektif arayışından söz edilmemekte, aksine ideal ölçütlerden uzak bir biçimde doğanın en ince ayrıntılarına kadar gözlemlenen gerçekçiliği, görüntünün doğallığını yüzeye çıkaran çirkin detaylarıyla birlikte yansıtılmaktadır (Şengür, 2021, s.30). Massacio'nun Kutsal Üçleme'sini incelediğimizde ideale yakın bir estetik algıya hitap eden görüntü Grünewald'ın Çarmıha Gerilen İsa'sında da görülür (Görsel 13.). Bunun sebebi Grünewald'ın resminde aynı sahnenin çirkinlikleri göstermekten kaçınmayan bir üslupla resmedilmesidir. Massacio'ya kıyasla Grünewald'ın eserinde figürlerin yüz ifadelerinin daha abartılı bir biçimde yansıtılması, canlandırılan sahnede duyguyu izleyiciye aktarma gayesini göstermektedir. Bu dönemde okuryazarlığın yaygın olmadığı, alt tabaka olarak görülen halka İncil'de yer alan dini öğretileri aktarmak için sipariş edilen resimlere örnek olarak gösterilebilecek bu resimde; kiliseye gelen insanların çarmıha gerilmiş İsa imgesinde yansıtılan acıyı tüm gerçekliğiyle kendi bedenlerinde hissetmeleri amaçlanmıştır (Şengür, 2021, s.31). “Sol tarafta beyazlar içinde görülen Meryem İsa'nın bu durumu karşısında ayakta duramaz haldedir. Yüzlerdeki mimikler, eller ve ayaklardaki her detay konuyu vurgulayacak şekilde abartılır” (Şengür, 2021, s.31). Burada bahsedilen abartılı çözümlemeler görsel öykülemelerde kullanılan, izleyiciyi karakterle empati kurmaya iten bir yöntemdir. Karakterin duyguları

izleyiciye ne kadar iyi aktarılırsa öykünün mesajı da alıcıya o kadar net bir şekilde iletilmektedir. Rönesans sanatında karşımıza çıkan ve izleyicisine bir mesaj iletme amacı taşıyan eserler karakter, mekân, zaman ve olay öğeleri etrafında şekillenen görsel öykülemelere verilebilecek önemli örneklerdendir.



Görsel 13. Matthias Grünewald, Isenheimer Altarı, 1512-1516, Ahşap üzerine Yağlı boya, Fransa

Kaynak: (<http-12>)

Yeni üslupta gelenekselleşmiş perspektif olgusuna ve ideal anatomi unsurlarına karşı çıkan bir diğer isim de Flaman ressam Bosch olmuştur. Sanatçı çalışmalarında fantastik öğeleri gerçeküstü bir biçimde ele alır. Dünyevi Zevkler Bahçesi isimli triptik eserinde Orta Çağ'ın karamsarlığını yansıtan korku ve umutsuzluk temalarını işleyerek yaratılış, günahlar ve mahşeri konu alan kronolojik bir öyküyü gözler önüne serer (Görsel 14.). Sol panelde Havva'nın Adem'e sunulduğu yaratılışın altıncı gününü betimleyen sahne ele alınırken Adem'in şehvetli bir yüz ifadesine sahip olduğu ileri sürülmekte, buradaki bakışın günaha atılan ilk adım olduğu düşünülmektedir (Şengür, 2021, s.54). Aynı figürlerin üç panelde de farklı pozisyonlarda tekrarlanması eserin kronolojik bir öyküleme olarak nitelendirilmesini sağlamaktadır. Eserin sol panelinde yaratılışın altıncı günü ele alınırken kapalı formda eserin dış panelinde tanrının üçüncü günde yarattığı bitki örtüsü ve atmosfere sahip dünya resmedilmiştir (Görsel 15.). Bu da eserin hikâye akışına sahip bir anlatıyı içerisinde barındırdığını gösterir. Orta panelde eğlence ve cinsel birlikteliklerin yoğunlukla işlendiği betimlemelerin günahları temsil ettiği, sağ panelde ise kaos, müzik ve işkencenin göze çarptığı bir cezalandırma tablosunun resmedildiği düşünülmekte, kimi sanat

tarihçileri eserin bu bölümünün şehvet barındıran günahlara yönelik uyarı niteliği taşıyan bir cehennem tasviri olduğunu söylemektedir (Şengür, 2021).



Görsel 14. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1500, Panel üzerine yağlı boya, 220 ×389 cm, İspanya

Kaynak: (<http-13>)



Görsel 15. Hieronymus Bosch, Dünyevi Zevkler Bahçesi, 1500, Dış Panel

Kaynak: (<http-14>)

Johannes Gutenberg'in 1450 yılında modern matbaayı keşfinden kısa bir süre sonra Avrupa'da kitap süsleme ve resimleme sanatı yaygınlaşarak Rönesans etkisi altında özgün baskıresim örnekleri ortaya çıkmıştır (Yalçın, 2012, s.13). Albrecht Dürer'in 15. yy.'da İtalyan Rönesansı'ndan esinlenerek yaptığı ölüm, mahşer, savaş gibi dini konuları ele aldığı anlatımcı resimleri bu döneme ait bilinen en önemli baskıresim örneklerindendir (Yalçın, 2012). Aynı döneme ait Ars Moriendi (Ölümün Sanatı) ise bilinen ilk kitap illüstrasyonlarından. Kitap iyi ölmenin sırlarını ele alarak konu ile ilgili resimli anlatımlara yer vermektedir (Görsel 16.).

Yazılı edebiyatın görsel anlatılarla desteklenmesi amacıyla ağaç baskı tekniğinin yaygın bir biçimde 19. yy.'a kadar kitap illüstrasyonlarında kullanıldığı bilinmektedir. Bu görsel anlatılarla yazıların okuyucu zihninde canlandığı imgelerin detaylandırılması amaçlanmaktadır. Bu dönemde yazının yaygın kullanımına rağmen görsellerin yazılardan daha ön planda olduğu anlatı örnekleri üreilmeye devam etmektedir. Hogarth'ın bakır levha üzerine vernik ve asit kullanarak yaptığı baskı resimlerde görsel bir anlatımla dönemini eleştiren gülünç illüstrasyonlara yer verilmektedir. “Hogarth'ın yazı eşliğindeki resimleri çağının illüstrasyon anlayışından o kadar farklıydı ki, yaptıklarına ayrı bir ad bulundu: "karikatür" (bire bir sözcük anlamıyla "kötü taklit"). O ise tiyatro işlevini yerine getirdiğini düşünüyordu” (Görsel 17) (Cantek, 2014, s.32). Tarihte basılan ilk çizgi-romanın yaratıcısı Rodolphe Töpffer 1827'de yarattığı “Histoire de Mr. Vieux Bois” isimli karikatür serisinde İngiliz ressam Hogarth'tan esinlenmiştir (Puluç, 2022, s.11). 1842 yılında çizgi-roman “The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck” şeklinde İngilizceye çevrilmiştir. Görsel öyküleme yöntemine ilk kez bu kadar yakın biçimde ortaya konulmuş bu eserde bir kurgu karakterin aşk hayatını konu alarak bir kadına romantik duygular beslemesi üzerine çıktığı yolda karşılaştığı çeşitli engeller ve başından geçen maceralar ilahi anlatıcı bakış açısı ile anlatılmaktadır (Görsel 18.). Dünyanın her bir yanından çizgi-roman ekollerinin çeşitli özelliklerine sahip olmakla birlikte gelişen teknoloji sayesinde çizgi-romanlar günümüzdeki hâline evrilmiş ve görsel kültür öğeleri olmuşlardır.



Görsel 16. Ars Moriendi, 1487–1488, Ağaç baskı

Kaynak: (http-15)



Görsel 17. Hogarth, The Rake's Progress, 1750

Kaynak: (<http-16>)

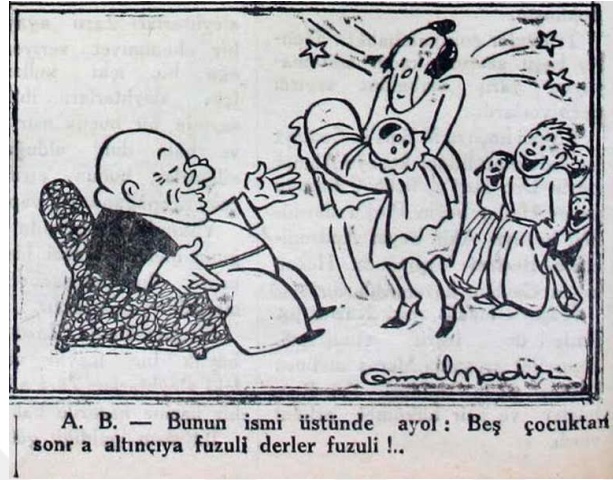


Görsel 18. The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck, 1842

Kaynak: (<http-17>)

Batı sanatından Türk sanatına gelindiğinde-görsel öykülemenin temeli Osmanlı döneminde yapılan minyatürlere ve dönemin kitaplarında yer alan görsel anlatılara dayanır (Puluç, 2022). Minyatürler dönemin toplumsal yapısını ve kültürel değerlerini yansıtan hikâyeler anlatmaktadır. Tanrıku (2020, s.11)'nin belirttiği gibi Osmanlı minyatür sanatında “saray yaşamı, dini olaylar, günlük hayattan kesitler, şenlikler, geçit alayları minyatürlerde işlenen konular arasındadır.” Bu minyatürlerde karakter, olay, mekân ve zaman gibi hikâye unsurları uyumlu bir bütün olarak görselleştirilmiş fakat perspektif, derinlik, ışık ve gölge gibi tasarım

ögelerinden yararlanılmamıştır. Türkiye’de ilk çizgi-roman temellerinin atılması ise 1930lu yılları bulmuş, ilk karikatür örneği bu yıllarda Cemal Nadir Güler’in Posta gazetesinde yayımlanan Amcabey serisi olmuştur (Görsel 19.) (Cantek, 2014, Puluç, 2022).



Görsel 19. Cemal Nadir Güler, Amcabey Serisi, 1930-1940

Kaynak: (http-18)

Karikatürlerden ilham alınarak hareketin merkeze alındığı çizgi filmler ortaya çıkmış, 1925 yılından itibaren Disney stüdyolarının kurulmasıyla birlikte çocuk masalları canlandırma sinemasına aktarılmıştır (Şenler, 2005). Bu animasyonlarda saniyede 24 karenin kullanıldığı çizimlerden yararlanılmış ve zaman zaman bu kare sayılarında azaltmalar yapılmıştır (Lim, 2019). 2000li yılların başından itibaren görsel öykülemeye dijital animasyon yaygınlaşarak PIXAR, DreamWorks gibi şirketlerin yapımları öne çıkmıştır (Şenler, 2005). Günümüzde ise birden çok animasyon stüdyosunun bir arada yer aldığı projeler görülmekte, bu projelerde teknik bakımından oldukça zengin bir çeşitlilik göze çarpmaktadır. Örneğin, Netflix projesi Love Death and Robots hikâye anlatıcılığının görsel şölen hâline getirildiği etkileyici öykülere yer vermektedir. Buna benzer olarak Disney, Star Wars: Visions ile farklı animasyon stüdyolarının öyküleme stillerindeki çeşitliliği gözler önüne sermiştir.

Özetle tarih öncesi dönemden bu yana insanlar anlatmak istediği şeyleri dışı vurabilmek adına ellerindeki imkanları kullanmış, yeni imkanlar yaratmak için çabalamış ve sahip olunan teknolojiyi bu amaç için kullanmaya ve geliştirmeye devam etmişlerdir. Resim sanatı, oyma ve kabartmalar, seramik, mozaik, geleneksel sanatlar, özgün baskı sanatı gibi sanat türlerine fotoğraf ve sinema gibi çağdaş sanat türleri eklenince hikâye anlatmanın çeşitli yeni yolları keşfedilmiştir. Günümüzde ise teknolojiye gelişmelerin etkisiyle görsel öykülemenin

uygulanabileceği alanlar artmakta, internet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte görsel öyküler çoklu ortamlar aracılığı ile daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Nitekim görsel öykülerin bu gelişimlere etkisini farklı öyküleme türlerine yansımalarıyla görmek mümkündür.

2.2 Görsel Öyküleme Türleri

Görsel öyküleme, hikâyeyi farklı şekillerde uygulama ve izleyiciye aktarma açısından ‘durağan görsel öyküleme’, ‘hareketli görsel öyküleme’ ve ‘etkileşimli görsel öyküleme’ olmak üzere üç başlık altında sınıflandırılır.

2.2.1 Durağan Görsel Öyküleme

Durağan görsel öyküleme; bir öykünün görsellerle belirli bir yüzeye aktarılmasıyla olay akışını izleyicinin gözüyle takip edebileceği bir biçimde sunan ürünleri kapsayan görsel öyküleme türüdür (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Durağan görsel öyküleme örnekleri mağara resimlerinden tablolara, minyatürlere çizgi-romanlara kadar geniş alanlara yayılabilmektedir. Bu görsel öyküleme türünde anlık hareketlerin karakter formlarına yansıtılması ile devingenlik hissettirilebilmekte, birden fazla sahenin aktarılmasıyla hareketin sekanslar içerisindeki değişimi görsellere yansıtılarak hareket akışı sağlanabilmektedir. Ayrıca bu öyküleme, bir andan başka bir ana geçiş yaparken iki an arasında kalan boşlukları izleyicinin kendi zihninde doldurmasına ve hayal gücünü kullanmasına olanak tanınmaktadır (Tanrıku, 2020, s.15).

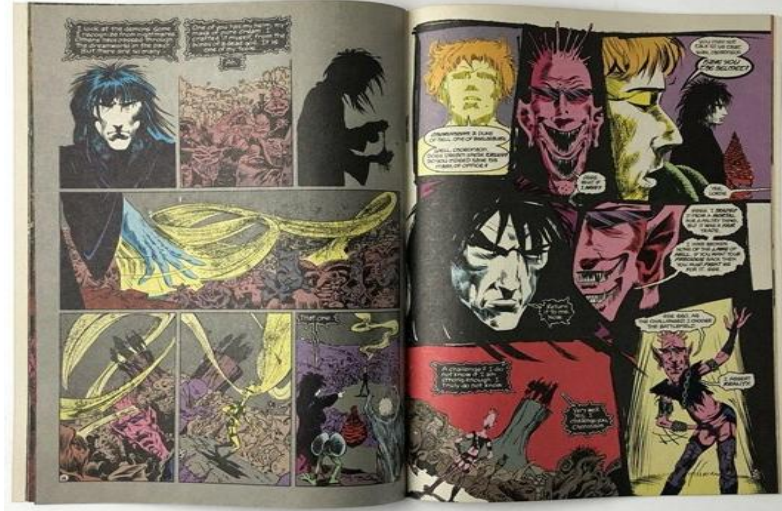
Durağan görsel öykülemelere gösterilebilecek örnekler arasında ilk akla gelen çizgi romanlardır. Dünyada çeşitli bölgelere göre şekillenen çizgi roman ekolleri bulunmakta, her ekolün kendine has niteliklerinden söz edilmektedir. Amerikan-İngiliz ekolü, Fransız-Belçika ekolü, İtalya ekolü ve Japon ekolü başlıca çizgi roman ekolleri olarak bilinmektedir (Puluç, 2022). Her ekolün farklı biçimsel özelliklere sahip stil ve tekniklerden yararlandığı görülmektedir. Bir konu sınırlaması bulunmasa da her ekolün bulunduğu bölgede yaşanan olaylardan esinlendiği görülmüştür. Örneğin; Amerikan-İngiliz ekolünün 1940-1950 yılları arasında politika, savaş, suç ve dedektiflik, vahşi batı gibi konular çoğunlukla rağbet görürken, 1960 ve sonrasında çocuklar için de uygun olabilecek, sorumluluk bilinci ve adalet gibi kavramların işlendiği süper kahramanları konu alan çizgi romanlar (Görsel 20) popülerleşmiştir (Puluç, 2022). Bu çizgi romanlarda aksiyonlu anları vurgulamak için ses efekti, abartılı anatomi ve yüz ifadeleri, sık konuşma balonları ve detaylı mekân çizimleri kullanılmıştır. 1980 sonrasında ise Allan Moore’un kaleminden Watchmen ve Neil Gaiman’ın yazdığı Sandman gibi edebi yönü ağırlıklı olan grafik romanlar ortaya çıkmıştır. Ekolün klasikleşmiş

örneklerinden farklı olarak Sandman romanında önemli karakterlere özgü farklı biçimsel özelliklere sahip konuşma balonları, panel düzenlemeleri ve font kullanımları tercih edilmiştir (Görsel 21.).



Görsel 20. Stan Lee, The Amazing Spider-Man, 1963

Kaynak: (<http-19>)

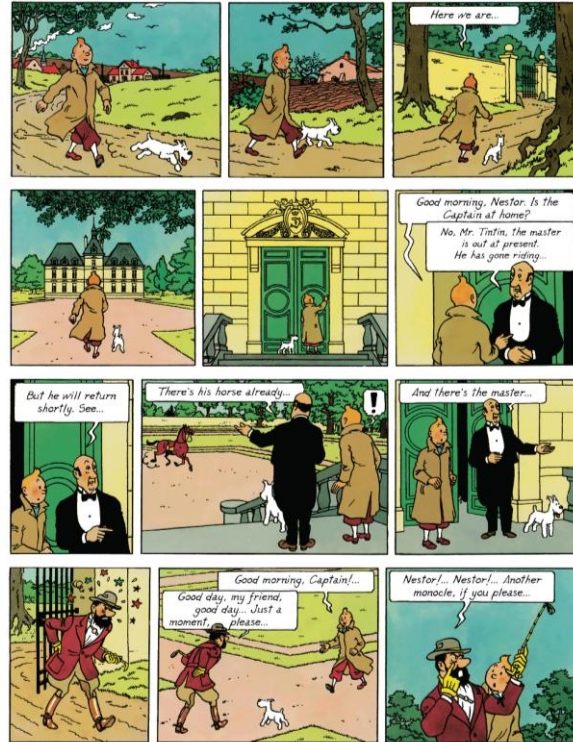


Görsel 21. Neil Gaiman, Sandman, 1989, New York, DC Comics

Kaynak: (<http-20>)

Fransız-Belçika ekolünde çizgi romanlar, ‘tasarlanmış bantlar’ veya ‘resimli bantlar’ anlamına gelen ‘bande dessinée’ olarak adlandırılmaktadır (Cantek, 2014). Genellikle dört sıra hâlinde

dizilen panellere detaylı mekân çizimleri ve karakterleriyle dikkat çeken bande dessinée öyküleri gerçekçi stilde macera, karikatüristik stilde komedi, hayvan ve şaka çizgi romanları olmak üzere alt türlere ayrılmaktadır (Puluç, 2022). Ekolün biçimsel özelliklerini taşıyan önemli örneklerinden biri dilimize “Tenten’in Maceraları” olarak çevrilen “Le Journal de Tintin” serisidir (Görsel 22.). Amerikan-İngiliz ekolünün aksine Fransız-Belçika ve İtalyan ekolleri öncelikle çocuklara hitap eden çizgi romanlar çıkarmış, daha sonra yetişkin kitleye yönelik türler geliştirmiştir. “Fumetto” olarak adlandırılan İtalyan çizgi romanları uzun yıllar boyunca vahşi batı temasını ele almış, daha sonra yetişkinler için üretilen karanlık çizgi romanlar anlamına gelen “fumetto neri” adında bir tür ortaya çıkmıştır (Puluç, 2022). Çizgi roman ekolleri arasında en çok türe sahip olan ekol ise Japon ekolüdür. Japon ekolünde yer alan ve “manga” olarak adlandırılan çizgi romanlar içerdiği konular ve hitap ettiği kitlelerin her biri için farklı bir türe ayrılmaktadır. Mangalar genellikle siyah-beyaz, sağdan sola takip edilen, karakterlerin büyük gözleri olan ince uzun figürler olarak stilize edilmesi ile ayırt edilen çizgi romanlardır. Amerikan-İngiliz ekolünde olduğu gibi Japon mangalarında da aksiyon sahnelerini vurgulamak için ses efektleri kullanılmaktadır (Görsel 23.).



Görsel 22. Hergé, The Adventures of Tintin, The Seven Crystal Balls, 1948

Kaynak: (http-21)

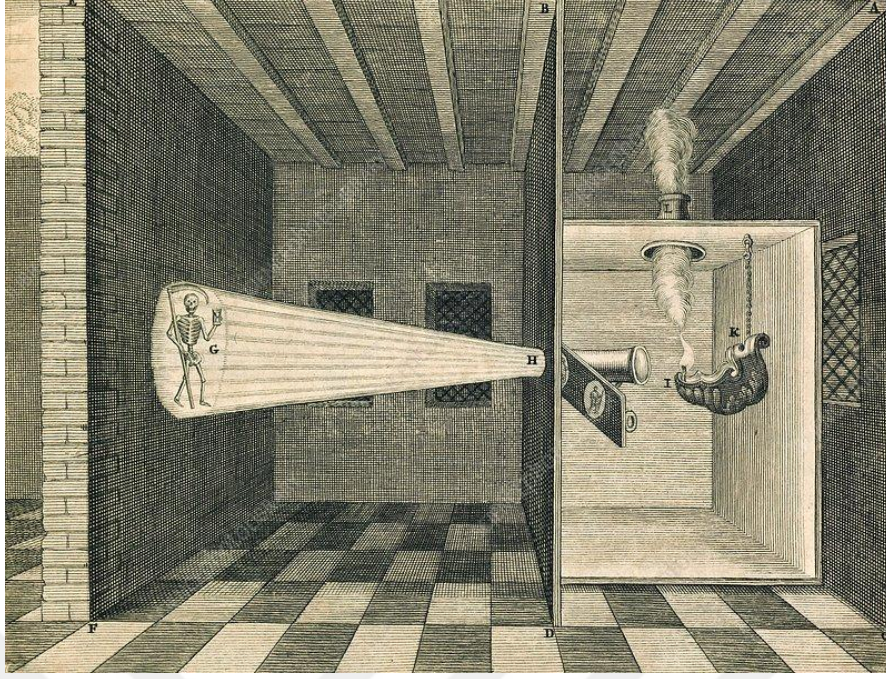


Görsel 23. Gege Akutami, Jujutsu Kaisen, Shueisha Weekly Shonen Jump

Kaynak: (http-22)

2.2.2 Hareketli Görsel Öyküleme

Hareketli görsel öyküleme, pek çok durağan görselin birbiri ardına sıralanmış biçimde gösterimi ile oluşmaktadır (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Bu öyküleme Flipbook, iki ve üç boyutlu animasyonları; kil figürlerin, kukla ve dekorların kullanıldığı stop-motion animasyonları; televizyon ve sinema gibi pek çok görüntüleme aracını içermektedir. Sinema ve animasyon gibi hareketli görsel öyküleme örneklerinde hikâye izleyicinin tanıklık edebileceği bir biçimde sunulmaktadır. Burada görüntünün izleyiciye sunulması amacıyla geliştirilen sihirli fenerden (laterna magica) bahsetmek gerekir (Görsel 24.). 17.yy.'ın başında icat edilen sihirli fener, görüntülerin bir perdeye yansıtılması amacı ile Endüstriyel devrim öncesinde icat edilen ilk projeksiyondur (Taş Alicenap, 2019, s.73). 19.yy. başında ise ardışık görsellerin hızlı bir biçimde görüntülenmesi ile oluşturulan hareketli görüntü illüzyonunun sağlandığı flipbook ve zoetrop gibi canlandırma teknikleri icat edilmiştir (Görsel 25.). Bu örnekler canlandırma sinemasının temelinde yer almaktadır. Sinemanın tarihsel süreçteki gelişiminde de fotoğraftan hareketli görüntüye geçiş üzerine benzer bir mantık söz konusudur. Görsel 26'da yer alan, Edward Muybridge'in on altı karede ele aldığı yarış atının ayaklarının yerden kesilip kesilmediğini sorgulaması ile ortaya çıkardığı durağan görüntüler, animasyon ve sinemanın temelinde yatan hareket kavramını ortaya koymaktadır (Akgül, 2019, s.76).



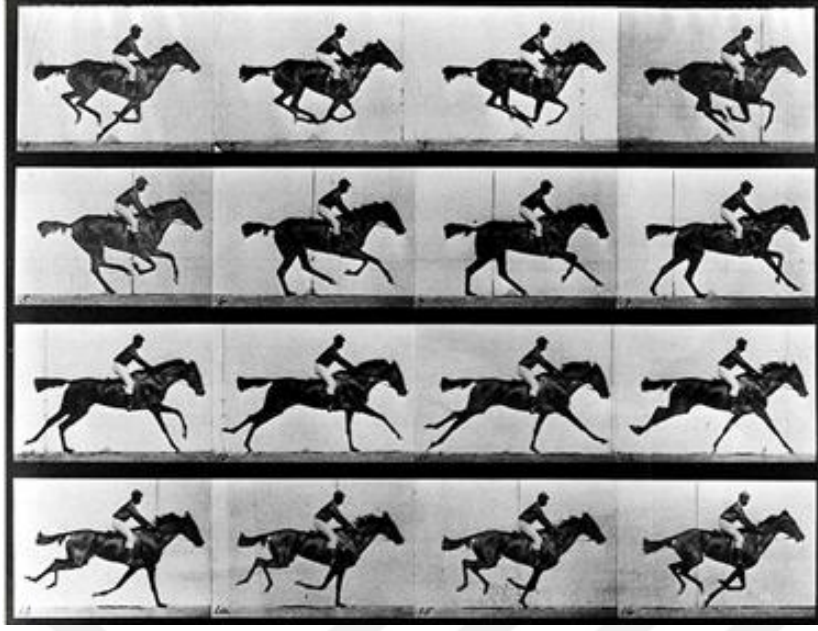
Görsel 24. Magic Lantern, 17.yy.

Kaynak: (<http-23>)



Görsel 25. Zoetrop, 1833, Flipbook, 1868

Kaynak: (<http-24>)



Görsel 26. Eadweard Muybridge, 1878

Kaynak: (<http-24>)

Hareketli görsel öykülemenin işleyişini kavramak adına Ahmet Uluçay’ın 2004 yılına ait “Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak” filmi incelenebilir. Gündelik yaşam içerisinde karakterlerin işlendiği uzun metraj filmde sinemanın işleyişini sorgulayan iki köylü çocuğun ‘resimler kımıldayabilir mi?’ sorusunu problem hâline getirdiği süreç ele alınmaktadır. İmkanların kısıtlı olduğu bir coğrafyada topladıkları film şeritlerini hareket ettirmek için kendi çabalarıyla sıfırdan bir projeksiyon yapmaya çalışırlar. Bu projeksiyonu yaparken sihirli fenere benzer olarak bir ışık kaynağını tahta bir kutuya yerleştirip film şeritlerini mercek önüne koyarak perdeye yansıtmayı amaçlamaktadırlar (Görsel 27.).

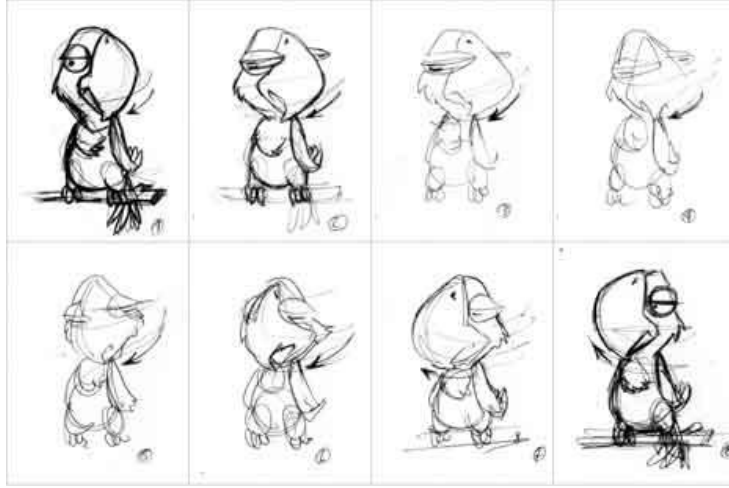


Görsel 27. Ahmet Uluçay, Karpuz Kabuğundan Gemiler Yapmak, 2004

Kaynak: (<http-25>)

Gelişen teknoloji farklı yöntem, teknik ve bakış açılarını hayata geçirmeyi kolaylaştırmakta, artık içerik üretmek ve hikâye anlatmak için sınırsız sayıda imkanlar sunmaktadır. Animasyon yani canlandırma sinemasında da kullanılan yöntemler içerisinde zengin bir çeşitlilik söz konusudur. Animasyonlar; el çizimiyle geleneksel bir teknik kullanılarak yapılan iki boyutlu animasyonlardan üç boyutlu modelleme programları kullanılarak yapılan animasyonlara kadar geniş bir alana yayılmaktadır. İki boyutlu animasyonlarda ana ve ara sahneler yer almakta, hareketin fark edilir değişikliğe sahip olduğu sahneler ana kare (key-frames), iki ana kare arasında kalanlar ise ara kareler (inbetweens) (Görsel 28.) olarak adlandırılmaktadır (Akören, 2018). Ana kareler belirlendikten sonra ara kareler çizilmekte, bir saniyede 24 kare görüntülenmektedir. Yalnızca ana karelerin olduğu veya ara kare sayısının azaltıldığı, çeşitli kadraj hileleri ve uzaklaştırma-yakınlaştırma gibi efektlerden yararlanılarak hareketin elde edildiği sınırlı kare sayısına sahip animasyonlar ise kısıtlı animasyon olarak adlandırılmaktadır (Lim, 2019; Tanrıkulu, 2020). Kısıtlı animasyon, maliyet ve zaman açısından ekonomik ve basit bir teknik olması sebebiyle ilk olarak Japonya ve Amerika’da kullanılmış; çeşitli Japon animelerinde saniye başına 8 kare kullanılırken Amerika’da bazı Disney çizgi filmlerinde saniye başına 12 kare kullanılmıştır (Lim, 2019). Bu teknikte hareket doğal akışından uzaklaşsa da hikâye anlatımı yönünden bir kayıp söz konusu değildir. Karagöz sineması gibi gölge oyunlarında ve 90lı yılların atari oyunları üreten popüler oyun şirketlerinde kısıtlı animasyon tekniği yaygın olarak tercih edilmiştir (Tanrıkulu, 2020, s.65).

Canlandırma tarihi ele alındığında bir diğer yaygın animasyon tekniği de stop-motion tekniğidir. Stop-motion animasyonlarda kil veya kuklalar kullanılmakta, bazı animasyon şirketleri geleneksel ve dijital teknikleri bir arada kullanmaktadır. LAIKA stüdyolarının 2016 yapımı Kubo ve Sihirli Teller örneğinde stop-motion tekniği görsel efektleri üretme sürecinde de kullanılmıştır (Görsel 29.). Bir röportajda LAIKA ekibi (2018), geleneksel yöntemlerle görsel efektleri güçlendirme sürecinden bahsederken hikâyenin mistik ve sihirli temasını vurgulamayı amaçladıklarını belirtmiştir ([http-27](http://27)).



Görsel 28. Keyframe örneği

Kaynak: (http-26)



Görsel 29. Hand-crafted VFX: Making the Visual Effects for Kubo and the Two Strings, LAIKA Studios

Kaynak: (http-27)

2.2.3 Etkileşimli Görsel Öyküleme

Etkileşimli görsel öyküleme, izleyicinin hikâye akışında veya aktarımında rol oynadığı, kritik anlarda sunulan seçimlerle zaman zaman hikâyenin sonuna etki ederek yalnızca bir izleyici olmakla kalmayıp aynı zamanda bir katılımcı hâline geldiği görsel öyküleme ürünlerini kapsamaktadır (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Bu öyküleme türü katılımcılarına kahramanlarla

empati yapmayı, onların yerine geçerek ortak bir deneyim izlenimi yaratmayı amaçlamaktadır. Katılımcı veya izleyicilerin hikâyelere ne denli müdahalelerde bulunabileceği değişkenlik göstermektedir. Katılımcının öykü üzerindeki kontrolü arttıkça kısıtlı etkileşimli öykülemeden yarı kısıtlı etkileşimli öykülemeye doğru bir geçiş yaşanmaktadır (Tanrıkulu, 2020, s.25). Etkileşimli hikâye kitapları, oyun kartları, çeşitli video oyunları ve etkileşimli seriler etkileşimli görsel öyküleme türüne gösterilebilecek örneklerdendir. Günümüzde mobil ve tablet uygulamalarına erişimin artması ile birlikte dijital etkileşimli görsel öykülemeler oldukça popüler hâle gelmiştir. Online ve offline bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar izleyicinin sanal bir şekilde karakterin yerine geçerek hikâyenin merkezinde yer alması ile deneyimin artırıldığı görsel öyküleme örnekleri olmuştur. Örneğin, 2013 yapımı The Last of Us, sahne kesitlerinin (cut-scene) oyun akışının (gameplay) önüne geçmesi ile birlikte her ne kadar bir bilgisayar oyunu olup olmadığı üzerine büyük bir tartışma yaratsa da bu oyun etkileşimli görsel öyküleme örneklerinden biri olarak görülebilir. Bazı video oyunlarında ana hikâyenin yanı sıra tamamlanabilecek yan görevlere de yer verilmektedir. Hikâye anlatmanın yaratıcı bir yolu olan oyunlar izleyicilere çeşitli sürpriz yumurtalarla (easter egg) oyunu oynadıkça keşfedebilecekleri hikâyeye dair detayları da içerisinde barındırmaktadır. Bu terim, bilgisayar oyunu oynayan topluluk tarafından Paskalya bayramına özgü ‘yumurta avına çıkma’ etkinliğinden ilham alınarak ortaya atılmıştır (Syväsalmi, 2024). Bu ‘easter egg’ler bazı oyunlarda farklı medya öğelerine yönelik referanslar barındırabilmektedir. Örneğin, Skyrim’de Star Trek, Star Wars, Alice in Wonderland, Minecraft ve Pac-Man gibi pek çok medyatik öğeye gönderme yapılan sahneler yer almaktadır (Görsel 30 ve 31) (Simpson, 2022). Easter egg benzeri bir terim de ‘lore’ olmuştur. Lore, oyunlarda yer alan, oynanabilen veya oynanamayan (NPC) karakterlerin hikâyelerinin keşfini içeren ipuçlarından ortaya çıkan bilgilerdir (Syväsalmi, 2024). Örneğin, Stardew Valley oyununda karakterlerin yaşantılarına tanıklık edilebilir ve oyun içerisinde bulunan gizli ipuçları ile karakterler hakkında bilgi sahibi olunabilmektedir (Görsel 32). Oyun içerisinde geçen diyaloglar da bazen lore hakkında bilgi verebilmektedir. Aynı zamanda oyunculara yaratıcı seçimler yapabilecekleri imkanlar da sunulmakta, oyuncunun seçimine göre kasabadakilerin tepkileri değişmektedir. The Walking Dead gibi oyuncuların seçimleriyle ilerleyerek öykünün gidişatının değiştirildiği ve alternatif sonlardan birine ulaştırdığı RPG oyunlarında izleyici etkileşimi daha fazladır (Görsel 33). What Remains of Edith Finch oyununda ise yalnızca oyunun/öykünün ilerlemesini sağlayabilen izleyicinin etkileşimi kısıtlanmıştır. Bu oyunda 11 adet öykü anlatılmakta ve her birinde farklı bir sanatsal stil tercih edilmektedir. Öykülerin büyük bir çoğunluğunda birincil şahıs bakış açısı (first person pov) kullanılarak izleyicinin karakterlerle empati kurması amaçlanmıştır (Görsel 34).



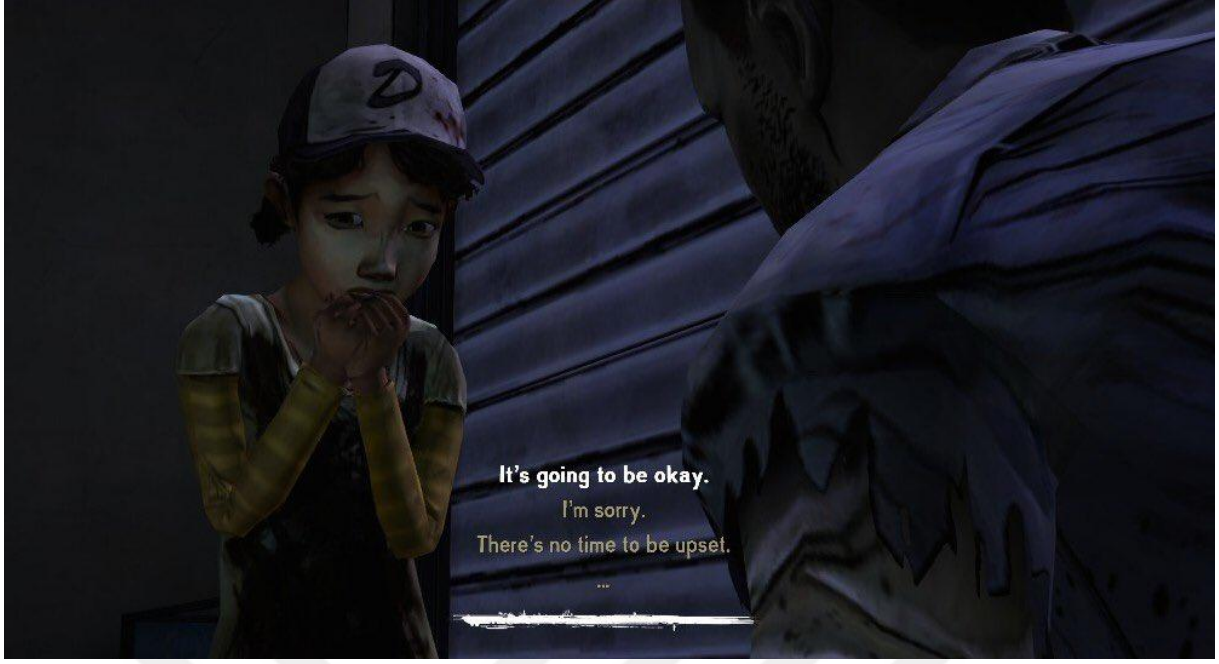
Görsel 30. Elder Scrolls V Skyrim, Pac-Man easter egg, **Görsel 31.** Elder Scrolls V Skyrim, Alice in Wonderland, Tea Party easter egg

Kaynak: (<http-28>)



Görsel 32. Stardew Valley

Kaynak: (<http-29>)



Görsel 33. The Walking Dead

Kaynak: (<http-30>)



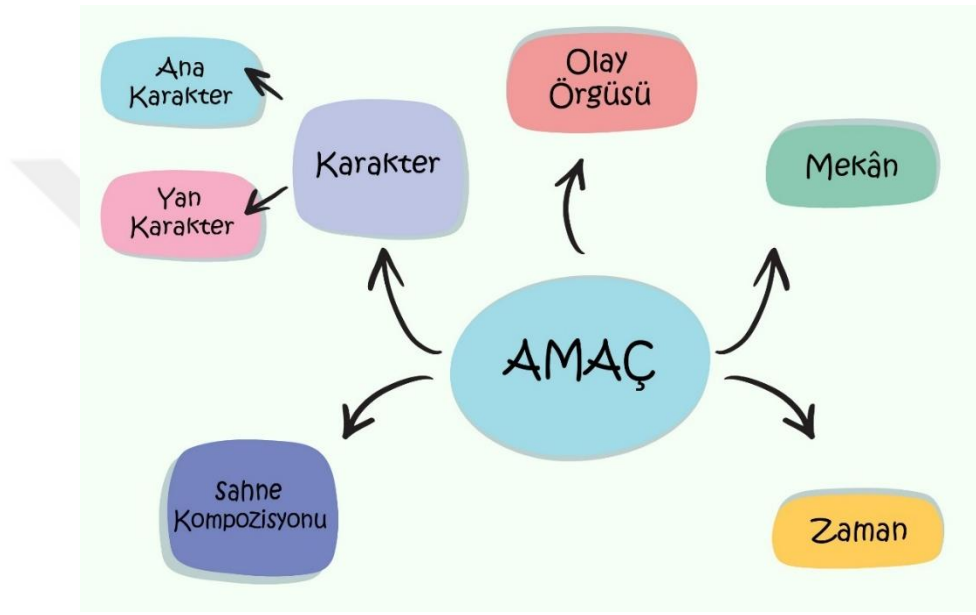
Görsel 34. What Remains of Edith Finch

Kaynak: (<http-31>)

2.3 Görsel Öyküleme Süreci

Görsel öykülemeler; ele alınacak konu, sorun veya durumu belirleme, bir senaryo hazırlama, kullanılacak kaynakları ve materyalleri belirleme, uygulama programlarını belirleme ve öykülemenin yayınlanacağı mecraı belirleme şeklinde beş aşamalı bir süreci kapsamaktadır (Tanrıku, 2020, s.31). Öykü belirlemeden önce temel amaç ve olaylar dizisi belirlenerek bir

konu seçilmeli, daha sonra hikâye unsurları ile desteklenmelidir. Amaç etrafında belirlenen bu unsurlar; olay örgüsü, karakter, mekân, zaman ve kompozisyonudur (Şekil 1.). Öykünün sınırları belirlenerek hitap ettiği kitle ve bu öyküyü anlatmak için hangi görsel öyküleme türünün uygulanması gerektiği sorgulanmalı, senaryonun planlandığı bir yol haritası (storyboard) çizilmelidir. Görsel öyküleme sürecinde fotoğraf, video, ses ve müzik gibi görsel ve işitsel kaynaklardan hangilerinin kullanılacağı belirlenmeli, belirlenen materyal ve kaynaklar uygun program ve tekniklerle öykü akışını yansıtacak bir biçimde bir araya getirilerek hedeflenen kitleye ulaşılacak ortamlarda paylaşılmalıdır.



Şekil 1. Hikâye unsurları

2.3.1 Öyküyü Belirleme

Görsel öyküleme sürecinde öykü, olay örgüsünün merkezini oluşturacak mesaj veya ana fikrin etrafında belirlenen bir temel olarak ele alınmaktadır (Tanrıkulu, 2020, s.32). Öyküyü belirleme aşamasında amaç dahilinde izleyici kitlesi dikkate alınarak izleyicinin dikkatini çekmenin yolları aranmaktadır. Kitlelerin dikkatini çekmek için hikâyeye çatışma adı verilen, çoğunlukla taraflar arasında gerçekleşen gerilimli çekişmeler dahil edilmektedir (Başaran, 2010, s.121). Çatışmalar karakterin hedefine giden yolda karşısına çıkan engel veya zorluklardır (Gökçen, 2023, s.19). Başaran (2010), çatışmaların doğa ve karakter arasında, iki karakter arasında, karakterin kendi iç dünyasında veya karakter ve toplum arasında kurgulanabileceğini belirtmiştir. Öykü temel hatlarıyla belirlendikten sonra karakterin bu engellere tepkileri ile hikâye akışına yön verilmektedir. Olay dizisinde karakterin karşılaştığı çatışma ve ulaştığı

çözümlemeler öykünün mesajını aktarmada önemli rol oynamaktadır. Fakat nitelikli bir öyküleme için bir çatışmanın varlığı her zaman şart değildir. Karakterin hikâye boyunca yaşadığı olaylara bağlı olarak geçirdiği değişimler de nitelikli bir öyküleme örneği olabilmektedir (Danner ve Withrow, 2007; Tanrıku, 2020). Görsel öyküleme ürününde nitelikli bir hikâye kurgusu mevcut ise öyküleme teknik anlamda yetersiz olsa bile aktarılacak istenen mesajı ilettiği için başarılı bir görsel öyküleme örneği olabilir (Tanrıku, 2020, s.32).

2.3.2 Karakter Tasarımı

Karakter tasarımı bir öykünün en önemli unsuru olarak görülmektedir. Öykünün mesaj veya ana fikrini izleyiciye aktarmak için olay örgüsünün merkezindeki karakter ile empati kurmak gerekir. Çünkü hikâyenin mesajı, karakterin hikâye boyunca yaşadığı olaylarda kazandığı deneyimlerle anlamlı bir değişime olan yolculuğunda; engeller karşısında verdiği kararlar ve bu kararların yol açtığı yeni çatışma ve çözümlemelerde izleyiciye aktarılmaktadır (Başaran, 2010). Bir görsel öykülemde karakter aracılığı ile mesajın iletilmesi için karakter tasarımında dikkat edilmesi gereken unsurlar vardır. Bunlardan biri karakterin tasarımında geçmiş öyküsünden (backstory) izler taşımasına özen gösterilmelidir. Örneğin karakterin yüzünde taşıdığı bir yara, o karakterin geçmişinde bir savaş veya kazaya dahil olduğunu ima edebilir (Syväsalmi, 2024). Örneğin Eiichiro Oda'nın 1999 yılında yayınlanan One Piece anime serisinde Zoro karakterinin yaraları veya aynı serinin baş karakteri olan Luffy'nin şapkasının hikâyede önemli bir yeri vardır. 2016 yapımı Kubo ve Sihirli Teller animasyonunda karakterin göz bandı geçmişinde yaşadığı bir kazanın izlerini barındırmaktadır (Görsel 35.). Müzik aletinde kullandığı teller ise ona ailesinden kalan bir miras olarak anlatılmaktadır. Karakterin motivasyonu vurgulanarak duygu ve düşünceleri hikâye akışında karşılaştığı çatışma ve çözümlemelerde neden sonuç ilişkileri ile birlikte ele alınmaktadır. Hikâyenin izleyiciyi sürükleyebilmesi için karakterin duygularının iyi yansıtılması gerekmektedir. Bu da jest ve mimiklerle sağlanmaktadır. Bu yüzden bir karakteri tasarlarken onun farklı yüz ifadelerinin de tasarlanması önemli bir adımdır (Görsel 36). Bir görsel öykülemde önemli karakterlerin tasarımları diğer karakterlerden ayırt edici olmalıdır. Hikâyenin merkezindeki karakter diğerlerinden daha detaylı ve dikkat çekici biçimde görselleştirilmelidir. Çünkü karakter ile ilgili detaylar izleyicinin onu tanımasına ve anlamasına yardımcı olacaktır (Tanrıku, 2020). Yaratıcı yazarlığa başlayanlara bir karakter yaratırken o karaktere özgü bir çanta hayal edip o çantanın içerisinde yer alan eşyaları belirlemeleri önerilmektedir (Arbak, 2022). Yaratıcı yazarlık eğitimi içeriklerinden bir diğerinde Arbak (2023), karakter yaratırken; kıyafet, takı ve

aksesuarlar, karakterin yürüyüşü, konuşması gibi kişilik özellikleri ile ilgili ipuçları veren betimlemelere yer vermenin önemini vurgulamıştır (http-32). Bu betimlemeler karakterin benliğini daha gerçekçi kılmaktadır. Bir karakteri tasarlarlarken de aynı şekilde karakterin üzerinde yer alan aksesuarların onu tanımlaması beklenmektedir. Bryan Lee O'malley'in çizgi roman serisinden uyarlanan 2010 yapımı Scott Pilgrim Dünyaya Karşı filminde ve 2023 yapımı Scott Pilgrim Takes Off animasyonunda Ramona karakterinin dikkat çekici tasarımı (saç, kıyafet, aksesuar ve eşyaları), hikâye akışı ile bağlantılı bir şekilde karakteri tanıtmaya yardımcı olmuştur (Görsel 37).



Görsel 35. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Karakter tasarımı 1



Görsel 36. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Karakter tasarımı 2



Görsel 37. Scott Pilgrim çizgi roman, film ve animasyonundan Ramona Flowers karakter tasarımı, Bryan Lee O'malley

2.3.3 Sahne Kompozisyonu

Bir görsel öykünün etkileyici olabilmesi için izleyicinin hikâye akışını kolay takip edebilmesini sağlamak önemlidir. Olay akışının görselleştirildiği sahne kompozisyonu izleyicilerin dikkatini toplayarak bir sonraki karenin tahmin edilmesini sağlamaktadır (Tanrıkulu, 2020). Çizgi roman panellerinde, animasyon ve film sahnelerinde veya video oyunlarında karşımıza çıkan cut-scene bölümlerinde sahne kompozisyonu kurgulanırken belirli kadraj çizgilerinden (Görsel 38.) yararlanılmaktadır (Jackson, 2010). Sahne kompozisyonu belirlenirken yaygın olarak simetrik denge, merkezi denge ve asimetrik denge kullanılmakta, dengeye yönelik tercihler görsel anlatımı kuvvetlendirmektedir (Durukan, 2020). Öykünün görselleştirilmesinde sahne açılarına ve karakterin mekân içerisinde nasıl konumlandığına dikkat edilerek sahne kompozisyonu kurgulanmaktadır. Uzak plan, orta plan ve yakın plan yerleştirmelerinden yararlanılarak hikâyenin etkileyiciliği ve dramatikliği üzerine düzenlemeler yapılabilir (Tanrıkulu, 2020). Bu yerleştirmelerle birlikte vurgulanmak istenen hikâye unsurunun (karakter, mekân veya geçen zaman gibi) dikkat çekiciliği artmaktadır.



Görsel 38. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Sahne yerleştirmeleri

2.3.4 Arka Plan Tasarımı

Görsel öykülerde zaman zaman karakterlerin ve hikâyenin mekândan bağımsız ilerlediği, arka planın belli belirsiz çizildiği sahneler yer verilir. Bu durumda arka planın görsel efektlerle odaktan çıkarıldığı ya da ses efektleri ile desteklendiği görülür. Mekânın hikâyede önemli bir etken olduğu sahnelerde figürleri yerleştirmeden önce bir mekân tasarımı farklı açılardan ele alınır. Karakterin belirli sınırlar içerisinde konumlandırılması ile kurgulanan mekân, sınırlılıktan doğan yaratıcılığın kullanıldığı olay akışını destekleyen bir hikâye unsurudur. Karakterin eylemleri ile mekânın nesnelerinin ilişkilendirildiği öykülerde akılda kalıcılık artar. Mekân ve karakter arasında beklenmedik bir uyumsuzluk meydana gelirse olayların absürt yönü vurgulanarak mekânda çatışma ve uzlaşmalara yer verilebilir. Bu anlamda mekân tasarımı olay örgüsünde yer alan neden-sonuç ilişkilerinde etken veya yardımcı etken olarak görülür. Arka plan ile ilişkilendirilen sahnelerde mekânın nesneleri birincil amaçlarında veya birincil amaçlarının dışında kullanılabilir. Örneğin 2007 yapımı Ratatuy animasyonunda mutfakta geçen sahnelerde yer alan mutfak eşyaları hem birincil amacında (yemek yapmak için) hem de aksiyonlu sahnelerde farklı amaçlarda (kamuflej veya saklanmak için) kullanılmıştır (Görsel 39.). 2010 yapımı Karmakarışık animasyonunda Rapunzel karakterinin kendini savunmak için bir tavayı silah gibi kullanması medya yapımlarında pek çok kez karşımıza çıkan bir örnektir (Görsel 40.).



Görsel 39. Ratatouille, 2007

Kaynak: (http-33)



Görsel 40. Tangled, 2010,

Kaynak: (<http>-34)

2.3.5 Storyboard (Sahne Taslağı)

Görsel öyküleme kurgulamanın en önemli aşamalarından biri storyboard yani sahne taslağı oluşturmaktır. Sahne taslakları hikâyenin kurgulanmasında ve görselleştirilmesinde yol haritası oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Storyboard, zihindeki olay akışının somutlaştırılarak hangi sahnelere yer verilmesi gerektiğini, nasıl bir sahne kompozisyonu ile daha ilgi çekici bir anlatımın mümkün olduğunu ve ilk taslaklardan alınan geri bildirim sayesinde nelerin düzenlenmesi veya değiştirilmesi gerektiğini kavramaya yardımcı olur. Sahne taslakları küçük taslak (thumbnail), kaba taslak (rough pass) ve ayrıntılı taslaklar (cleanups) olmak üzere üçe ayrılır. (Tanrıkulu, 2020). Küçük taslaklar sahne açılarını, karakter yerleştirmelerini ve hikâye akışını kurgulamak için basitçe çizilen ilk taslaklardır. Kaba taslaklarda karakter tasarımları ve mekân biraz daha belli edilmektedir. Ayrıntılı taslaklarda ise kaba taslaklarda görülen çoklu çizgiler temizlenerek sanat tasarım öğelerine yer verilir ve detaylandırılır. Sonuçta ortaya çıkacak işe en yakın olan taslaklar ayrıntılı taslaklardır. Örneğin; Kubo ve Sihirli Teller adlı küçük taslaklarda ‘nasıl bir yerleştirme yapılırsa hikâyenin akılda kalıcılığı sağlanmış olur?’ sorusuna yanıt aranmıştır (Görsel 41.). Küçük taslaklardan alınan geri bildirimlerle birlikte kaba taslaklar düzenlenmiştir (Görsel 42.). Ayrıntılı taslaklarda ve konsept tasarımlarda ise filmde kullanılacak görsel dil detaylandırılmıştır (Görsel 43). Kubo ve Sihirli Teller bir stop-motion animasyon olduğu için kaba taslaklarda kullanılan sahneler çekilerek süreç ilerletilmiştir. Ayrıntılı taslaklar ve konsept tasarımlar ise stop-motion tekniği ile kuvvetlendirilen görsel efektlerin planlanmasında etkili olmuştur.



Görsel 43. The Art of Kubo and the Two Strings, Emily Haynes & Travis Knight, 2016, Ayrıntılı taslak storyboard

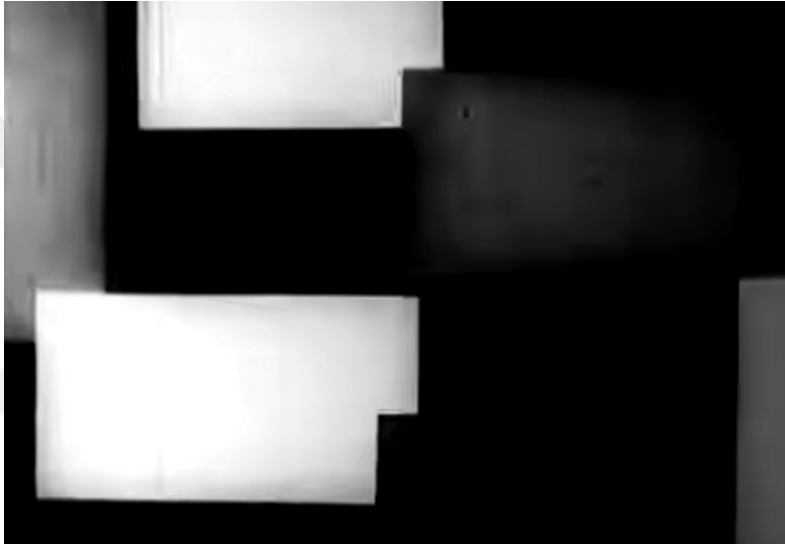
2.4 Görsel Öykülemenin Kullanım Alanları

Görsel öykülemeler; hikâye anlatmanın yaratıcı ve eğlenceli yönlerini göstermek, alıcıya mesaj iletmek, bir fikri benimsetmek veya istendik bir davranışı kazandırmak gibi çeşitli amaçlar için kullanılmaktadır. Hikâyeler görsel bir biçimde izleyiciye sunulduğunda daha akılda kalıcı olmaktadır (Deniston Trochta, 2003). Bu bağlamda görselleştirilmiş hikâyeler eğlence ve sanat, toplumsal ve sosyal farkındalık oluşturma, satış pazarlama ve reklamcılık, içerik üreticiliği ve eğitim gibi pek çok alanda kullanılmaktadır.

2.4.1 Eğlence Sektörü ve Sanat

Eğlence alanına yönelik görsel öykülemeler; tiyatro, RPG (role playing game), FRP (fantastic role play), bilgisayar oyunları, öykülü kart oyunları gibi hem dijital hem de geleneksel yöntemleri içerisinde barındıran oldukça geniş bir alanı kapsayabilmektedir. Eğlence sektörü denildiğinde akla ilk gelen örneklerden biri sinemadır. Çoğunlukla eğlence amacına hizmet eden sinema örneği “ana akım sinema” olarak adlandırılmış, 1920’li yıllardan itibaren ana akım sinemaya tepki olarak sanatsal yönü ağırlıklı olan çeşitli film akımları ortaya çıkmıştır (Yılmaz, 2011). Bir mesajı iletme ve izleyici için kabul edilir veya anlaşılır kılma amacı taşımak yerine sanatsal dışavurumunu salt estetik kaygılarla filme alan sanat yönetmenlerinin filmleri ‘sanatsal

görsel öykülemeler' olarak nitelendirilebilir. Fütürizm, Kübizm, Dadaizm, Oluşumlar (happenings) gibi akımlar sanat yönetmenlerince benimsenmiş, ana akım (main stream) sinemadan uzaklaşarak hikâye anlatmanın yeni ve farklı yollarının arandığı deneysel film, avangart sinema, bağımsız sinema ve yeraltı sineması gibi örnekler ortaya çıkmıştır (Yılmaz, 2011). Örneğin Hans Richter 1921 yapımı Rhythmus filmi ile ana akım sinema karşıtı bakış açısını kübist bir yaklaşımla sunmuştur. Richter (1921), deneysel filmlerinde belirli bir yönlendirmeye sahip olmadan geometrik şekillerin kendi öykülerini hareket unsuru ile anlatabileceklerini ileri sürmüştür (Görsel 44.). Alışlagelmiş öyküleme örneklerinden farklı olarak bu filmlerde öyküleme öğelerinin sınırları ihlal edilmekte; ana fikir, amaç, olay örgüsü gibi kavramlar geri planda bırakılarak görsel anlatıma odaklanılmaktadır.



Görsel 44. Hans Richter, Rhythmus, 1921

Kaynak: ([http-35](http://35))

2.4.2 Toplumsal ve Sosyal Farkındalık Oluşturma

Küreselleşme ve sanayileşmenin artmasıyla doğal, maddi ve manevi tahrip söz konusu olmakla birlikte bio-çeşitlilik, tarım, enerji, sağlık ve ekosistem kaynaklarının korunmasına ve yoksullukla mücadele edilmesine yönelik toplumsal ve sosyal sorumluluk bilinci gündeme gelmiştir (Bozkurt, 2009). Toplumsal konuların ele alındığı sosyal sorumluluk projelerinin amacı toplumu bilinçlendirerek farkındalık düzeyini artırmaktır. Görsel öyküleme yöntemi duygulara hitap eden bir yöntem olması sebebiyle sosyal sorumluluk projelerinde yaygın bir yöntem olmuştur. Bu yöntem izleyicileri hikâyenin ana karakterine empati duymaya iterek göz ardı ettikleri veya hakkında yeterince bilgi sahibi olmadıkları sorunları fark etmeleri için

kullanılmaktadır. Örneğin, 2018 yılında Greenpeace kapsamında yapılmış sosyal sorumluluk projesi olan “Odama Bir Orangutan Girmiş” hikâyesi oldukça ses getirmiştir. Bu öykülemde Palm yağı elde etmek için ormanların tahrip edilmesine karşı farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır (Görsel 45.). Bu tahribin sonucunda orangutanların gördüğü zararı vurgulamak için bir orangutan yavrusunun çocuğun odasını işgal ederek Palm yağı kullanılan ürünlere saldırdığı gösterilmektedir. Bu görsel hikâye, çocuğun orangutan yavrusu ile konuşarak empati kurması ve ona yardım etmeye karar vermesi ile sonuçlanmaktadır. Bu hikâye daha sonra orangutanlar ve yağmur ormanları hakkında bilgiler içeren bilinçlendirici bir illüstratif çocuk kitabına dönüştürülmüştür (Görsel 46.).

Spencer Susser’ın 2021 yılında yazıp yönettiği HSI (Humane Society International) projesi Save Ralph dünya çapında çok ses getiren örneklerden biri olmuştur. Bu görsel öyküde bir deney hayvanı kişileştirme kullanılarak Tavşan Ralph adında bir karaktere dönüştürülmüştür. Tavşan Ralph karakteri, empati kurulabilir bir kahramana dönüştürülerek kozmetik markaların hayvanlar üzerinde denenmesine karşı farkındalık oluşmasını sağlamıştır. Bu kısa öykünün arka planında bulunan ve karakterin etkileşim kurduğu nesneler, hayvanlar üzerinde deney yapan markaların ürünleri hakkında ipuçları vermektedir (Görsel 47.).



Görsel 45. Greenpeace, Odama Bir Orangutan Girmiş, 2018

Kaynak: ([http-36](http://36))



Görsel 46. There's a Rang-tan in My Bedroom, James Sellick & Frann, Preston-Gannon, 2019

Kaynak: (<http-37>)



Görsel 47. Save Ralph, Humane Society International, 2021

Kaynak: (<http-38>)

2.4.3 Satış Pazarlama ve Reklamcılık

Çeşitli kurum ve markalar, görsel öyküleme yöntemini ürün veya imaj tanıtımı yaptıkları reklamlarda kullanmaktadır. Reklam şirketleri izleyiciyi potansiyel bir tüketici olarak görmekte ve markanın müşterisi olmaya ikna etmek için çalışmaktadır. Toplumun belirli bir ürünü satın alma potansiyeli yüksek olan kesimine hitap etmesi bir hedef kitlenin varlığından söz ettirmektedir. Reklam yazarları hedef kitlenin birincil talep (ürün ve hizmete yönelik tüketici

talebi) ve seçici talep (aynı ürünü üreten firmalar arasından öne çıkıp tercih edilmek) oluşturmaya yönelik stratejiler geliştirmektedir (Elden, 2016). Örneğin Leo Burnett doğal drama stratejisi ile samimi bir şekilde ürün ve tüketici etkileşimini yansıtmayı amaçlamıştır (Elden, 2016). Burnett reklamların sıcak bir görsel anlatımdan yararlanarak üreticinin ürünü neden ürettiğini ve tüketicinin neden satın alması gerektiğini belirtmesinin önemini vurgulamıştır. Marka ve ürün tanıtımının yaygın olarak tercih edilen bir yolu da reklamlarında maskot kullanmaktır. Reklamlarda kullanılan maskotların marka kimliğine ve tanınırlığına başarı sağladığı bilinmektedir (Demireli vd., 2014).

[...] karakterlerin yer aldığı öyküler vardır. Tüketicuyu/hedef kitleyi duygusal olarak etkileyerek ve tüketicinin reklamdaki bu karakterleri ile özdeşleşmesini sağlayarak söz konusu ürün ya da hizmete karşı talep oluşturulması yoluna gidilir [...] (Elden, 2016).

Bu karakterler insanlarda pozitif hisler yaratmayı ve reklam metninin/sloganının izleyici için daha akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır. Burnett'in 1950li yıllarda Kellog's mısır gevreği markası için tasarladığı Tony the Tiger karakteri bu anlamda başarılı örneklerden biri olmuştur (Görsel 48.).



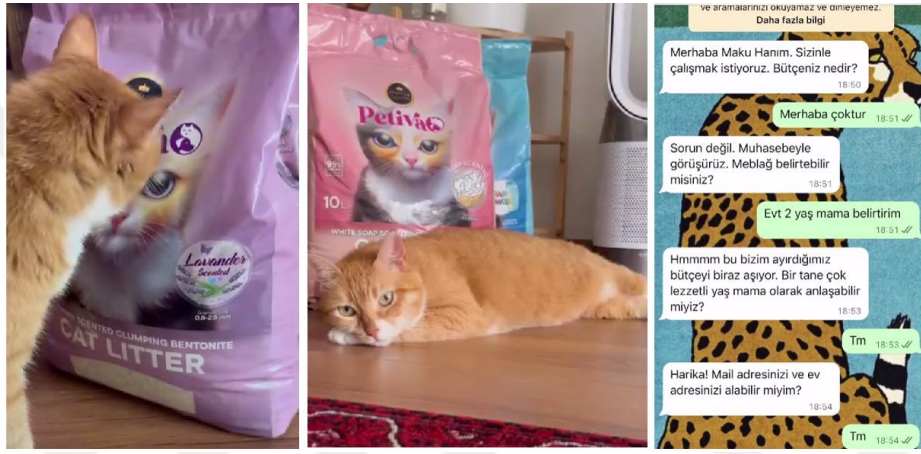
Görsel 48. Leo Burnett, Tony the Tiger, 1950

Kaynak: (http-39)

İnternet kullanımının yaygınlaştığı çağda artık reklam ve marka görünürlüğü internet kullanıcılarının geçmiş verilerinden elde edilen algoritmalar sayesinde bireylere özel olarak şekillenebilmektedir.

Yeni medya araçları kullanımı beceresine sahip, bu araçlar vasıtası ile içerik oluşturan, oluşturduğu içeriği paylaşan ve kendilerine ait bir hedef kitleye sahip olan yeni tüketiciler, reklamcılık açısından değerlendirildiğinde markaların hedef kitlelerine ulaşabilmesi için önemli bir konumda yer almaktadır (Bazarcı ve Mutlu, 2017).

Bir pazarlama alanı olarak internet ortamları tüketicilerin güvenli alışveriş ihtiyacından yola çıkarak gerçek kullanıcı deneyiminin önemi artmıştır. Öyle ki bu gereksinimden doğan yeni bir meslek grubu ortaya çıkmıştır. Öncelikle sanal alışveriş uygulamaları gerçek kullanıcı deneyimine yönelik puanlama ve yorumları sergilemeye başlamış, daha sonra bu uygulamadan esinlenilerek yeni bir pazarlama stratejisi ortaya çıkmıştır. Çeşitli toplulukların benimsediği internet figürlerinin kullanıldığı bu strateji yaygınlaşmakta, markalar tanınmış figür, içerik üreticisi veya “influencer” olarak bilinen kullanıcılarla iş birliği yaparak ürün veya hizmetlerini tanıtmaktadır. Reklam altyapısı üzerine kurgulanmış bu tanıtım videolarında öyküsel anlatımlara da yer verilmektedir (Görsel 49.).



Görsel 49. Beybilendin isimli Instagram kullanıcısının işbirlikli reklam videosu

2.4.4 İçerik Üreticiliği

Dijital teknolojilerin yaygın kullanıma dayalı gelişimi sayesinde internet kullanıcıları yalnızca içerik tüketen (content consumer) değil, aynı zamanda kolayca içerik üreten (content creator) kullanıcılara dönüşebilmektedir. İçerik üreticiliği 2010’lu yıllardan itibaren YouTube platformu ile hayatımıza girerek günümüzde Instagram ve TikTok gibi uygulamalarda popülerliğini sürdürmektedir. Henry Jenkins, ‘Benimle hazırlan’ (get ready with me), ‘Benimle ders çalış’ (study with me) gibi ‘Benimle’ akımlarının başlattığı etkileşimlerden yola çıkarak katılımcı kültür kavramını ortaya koymuştur (Eyrek, 2022). Yaşamak için sosyalleşmeye ihtiyaç duyan insanların pandemi döneminden itibaren internet ortamlarına daha çok yönelerek ‘Hikâye zamanı’ (story time), ‘Benim yaşam öyküm’ (story of my life) veya ‘Hayatımı çiziyorum’ (draw my life) gibi çeşitli akımları sürdürdükleri gözlemlenmektedir (Görsel 50.). Bu içeriklerde kullanılan öyküsel anlatım kullanılan platformların medyatik yapısı gereği görsellerle desteklenmektedir. Bu platformlarda bir kullanıcının popülerleşen bir içeriğini başka kullanıcıların basit animasyon tekniği ile görselleştirdiği akımlara da yer verilmektedir.

Bu akımların yanı sıra içerik üreticileri çeşitli görsel, çizim, video, yazı ve ses gibi kaynaklardan yararlanarak gerçek veya kurgu karakterlerle kendilerine özgü öyküleme stillerini ortaya koymaktadır.



Görsel 50. JaidenAnimations isimli YouTuber'ın iki boyutlu görsel öykülemesi

Kaynak: ([http-41](http://41))

2.4.5 Eğitim

Görsel öyküleme; estetik gelişim ve yaratıcılığı artırmayı sağlayan bir yöntem olmanın yanı sıra aktarılan bilgilerin akılda kalıcılığını güçlendiren bir yöntemdir (Deniston-Trochta, 2003). Eğitim alanında görsel öyküleme yöntemi hem eğitim materyali tasarlamada hem de öğretim yöntem ve tekniklerine uygun etkinliklerde kullanılmaktadır. Yapılan araştırmalara göre görsel öykülemeler en çok 4., 6., ve 7. sınıflarda, Türkçe ve Fen Bilgisi derslerinde kullanılmaktadır (Çakır ve Ünal, 2023). Örnek olay canlandırmaları, storyboard uygulamaları ve web2 araçları arasında yer alan iki boyutlu animasyonlar ve ders kitapları görsel öykülemenin eğitim materyalleri ve öğretim yöntemlerine dahil edildiği örneklerdir. Eğitim materyalleri arasında müfredata uygun bir biçimde düzenlenen ders kitaplarında metinleri destekleyici illüstrasyonlar yer almaktadır. Ders kitaplarının merak ve öğrenme duygusunu geliştirir nitelikte olması gerekmektedir (Kılıç, 2003). Bu niteliğin sağlanması adına çocuk psikolojisi göz önünde bulundurularak metni açıklayıcı, tamamlayıcı, anlam genişletici resimler kullanılmaktadır (Türkben, 2019). Görsel öykülemelerin estetiği geliştirme ve yaratıcılığı artırma işlevi ders kitaplarında kullanılan illüstrasyonlarda bir yeterlik düzeyi olarak belirlenmiştir (Kılıç, 2003, Türkben, 2019).

2.5 Sanat Eğitimi ve Görsel Öyküleme

Sanat eğitiminde görsel öykülemenin katkısını irdelemek için öncelikle çocuğun çizgisel gelişim evrelerini incelemek yararlı olabilir. Çizgisel gelişim sürecinde yer alan karalama evresi çocuğun resim çizmeye yönelik ilk girişimidir. Linderman, karalama evresini “isimsiz karalamalar”, “kontrollü karalamalar” ve “isimlendirilen karalamalar” olmak üzere üç basamakta incelemiştir. Çocuk ilk kez “isimlendirilen karalamalar” basamağında karaladığı imgelere anlamlar bularak hikâye oluşturmaya başlar. Şema öncesi evrede ise çocuk çizimlerinde hikâyelere, mekân algısına, taban çizgisine ve oran orantıya önem vermektedir (Aykaç vd., 2019, s.83). Çizdiği resimlerle hikâye anlatma eğiliminde olan çocuk resim çizmeyi oyun olarak görmekte, oluşturulan imgeler ise birer iletişim aracı olarak yorumlanmaktadır. Öyküleme ve görselleştirme, anlamlandırma ve yorumlama ile gelişmekte, bu bağlamda okul öncesi çocuk kitaplarında eğlenceli ve yaratıcılığı besleyen çizimlere yer verilmektedir. Örgün eğitim hayatının başlangıcında olan öğrencilerin ders kitaplarında da çocuğun merak duygusunu uyandırabilecek ve onları resim çizmeye teşvik edebilecek nitelikte illüstrasyonlar kullanılmaktadır (Kılıç, 2006).

Aykaç vd. (2019), bu süreci şu şekilde açıklamıştır:

“Bir kompozisyon tasarlama sürecinde, bir şey yaratmak için merak etmek ve hayal etmek, iki önemli unsur olarak karşımıza çıkar. (...) Masal, öykü gibi bir olayın görselleştirerek anlatılması, çocukların dikkatlerini çekmek ve ilgilerini yoğunlaştırmak açısından, hayali varlıklar ve onların çevresiyle olan ilişkileri arasında öğretici zıtlıkları ön plana çıkarır. Bu anlatılardaki olay örgüsü ile kendi deneyimleri arasında bağlar kurabilmeleri için onlara fırsatlar sunar ve farkında olmasalar bile bu anlatıları simgesel bir nesne ya da başka bir şeye dönüştürmelerine yardımcı olur” (s. 100).

1956 yılında Bloom’un önderlik ettiği bir grup eğitimci; bilişsel, duyuşsal ve psikomotor beceri alanlarını sınıfladıkları bir taksonomi geliştirmiş, 2001 yılında ise çağın gerekliliklerine uygun olarak taksonomi yeniden düzenlenmiştir (Tutkun, 2012). Öğretim programının amaçları belirlenirken bu sınıflamanın esasları benimsenmiş, Görsel Sanatlar Dersi öğretim programının kazanımları bilişsel, duyuşsal ve devinişsel (psikomotor) becerileri geliştirecek şekilde kategorize edilmiştir (Tataroğlu, 2011). Görsel Sanatlar Dersi kazanımları; Görsel İletişim ve Biçimlendirme, Sanat Eleştirisi ve Estetik, Kültürel Miras olmak üzere üç öğrenme alanına ayrılmaktadır. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı’nın Görsel İletişim ve Biçimlendirme alanında yer alan; G.1.1.4., G.6.1.3., G.6.1.4., G.7.1.3. ve G.8.1.4. kazanımlarında sözlü edebiyattan esinlenme, sözlü edebiyattan yola çıkarak görsel tasarım oluşturma, karikatür

çizme ve hikâye görselleştirme etkinlikleri örnek gösterilmektedir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018). Güzel Sanatlar Lisesi İmgesel Resim Dersi Öğretim Programı'nda geçen “Bu dersin temeli; zihinde kurgulanan bir durumun, olayın, hareketin ya da düşüncenin görsel olarak ifade edilmesidir” cümlesi öğrencilerin hayal gücünü ve yaratıcılıklarını geliştirmede imgesel resmin önemini vurgulamaktadır (MEB, 2018, s.3). Bu bağlamda öyküsel bir bütünlüğün kurgulanarak anlatımcı bir biçimde görselleştirilmesi sanat eğitimi için gerekli görülmektedir.

2.6 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öyküleme

Sanat eğitimi alanına yönelik öğrenme ve öğretme yaklaşımları ele alındığında öyküleme yöntemi; deneyimleri paylaşmayı kolaylaştıran, yaratıcılığı artıran, yorumlamayı geliştiren ve öğrenmeyi akılda kalıcı kılan nitelikleri ile vurgulanmaktadır (Mamur ve Özsoy, 2019). Bu nitelikler bir önceki başlıkta belirtilen Görsel Sanatlar Dersi kazanımlarını sağlamaya uygundur. Dolayısıyla görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öyküleme bir öğrenme metodu ve öğrenim yaklaşımı olarak kullanılabilir. Rifà-Valls (2011), görsel öyküleme yöntemini sanat eğitimcisi yetiştirme sürecinde öğrenci portfolyolar üzerinden görsel pedagoji bağlamında incelemiş, yapısökümcü hikâye anlatıcılığı örneklerine yer verilen araştırmada öz-farkındalık üzerine sorgulamalar yapılmıştır. Duncum'a göre (2022), görsel iletiler; izleyen ve izlenen arasında bir etkileşimin söz konusu olduğu kültürel öğelerdir. Görsel pedagojiye göre görsel iletilerin retorik yapıda duygulara hitap ederek izleyicide bir his uyandırma veya izleyiciyi ikna etme niteliği vurgulanmaktadır (Bedir Erişti, 2022). Görsel öyküleme yöntemi; görsellerin retoriğe dayalı, anlatımcı, duygu ve deneyimlerle ilişkilendirilen ve ikna edici yapısından ötürü görsel pedagojiye dayandırılmaktadır. Sanat eğitimi ve sanat eğitimcisi yetiştirme sürecinde görsel kültür olgusu görsel anlatılarla ilişkilendirilmektedir. Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öyküleme etkinlikleri görsel pedagojinin temelinde yatan görsel retoriğe dayalı kavramsal sorgulamaların meslek sahasında gerçekleştirilecek uygulamalara bir uzantısı olarak görülebilir.

Klein (2010), hizmet öncesi görsel sanat öğretmenleri ile yaptığı bir araştırmada fanzin (zine) tasarımlarında görsel öykülemeyi yararlanmış. Katılımcıların mesleğe yönelik bakış açılarını konu aldıkları araştırmada yazı, şiir, karikatür ve çeşitli görsel iletilerin yer aldığı el yapımı dergiler olarak tanımlayabileceğimiz fanzinlerin görsel sanatlar öğretmen eğitimine katkıları vurgulanmıştır. Bu katkılar; hikâye anlatıcılığını geliştirmek, kendini ifade edebilmeyi kolaylaştırmak, iş birliği yapabilmek ve öğretmen kimliği inşasını başlatmaktır.

Türkiye’de ise görsel sanatlar öğretmen eğitiminde storyboard uygulamasını gerçekleştiren Arslan (2023), bir önceki araştırmayla benzer şekilde görsel sanatlar öğretmen adaylarının storyboard örneklerinden yola çıkarak aldıkları eğitime yönelik bakış açılarını ve öğretmenlik mesleğine yönelik görüşlerini sorgulamıştır. Bu araştırmalarda yer alan uygulamalar yöntem ve teknik bakımından görsel öyküleme başlığı altında kapsamlı bir uygulamaya örnek olabilecek niteliktedir.

2.7 İlgili Araştırmalar

Bu başlıkta, alanyazında yer alan ulusal ve uluslararası araştırmalara bir arada yer verilmiş olup bu araştırmalar ters kronolojik (günümüzden geçmişe) şekilde sıralanmıştır.

Arslan (2023), “Görsel Sanatlar Öğrencilerinin Bakışıyla Okulda Bir Gün: Storyboard Uygulaması” başlıklı makalesinde Resim-İş Öğretmenliği Grafik Tasarımı Anasanat Dalı öğrencilerinin okul yaşantılarından bir günü ele aldıkları storyboard çalışmalarından yola çıkarak okula bakış açılarını ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmanın bir diğer amacı da storyboard yönteminin bir görsel anlatı tekniği olarak kazandırdığı deneyimlerin öğrenci görüşlerine yansımalarını gözlemlemektir. Araştırmanın modeli nitel araştırmadır. Resim-İş Öğretmenliği programında lisans eğitimi gören altı Grafik Tasarımı Anasanat Dalı öğrencisi bu araştırmanın çalışma grubunu oluşturmaktadır. Öğrencilerin yapmış olduğu storyboard çalışmaları ve öğrenciler ile gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler bu araştırmanın verilerini oluşturmaktadır. Veriler tümevarımsal analize tabi tutularak bilgisayar ortamına aktarılmış ve NVIVO 11 programı ile analize hazır hâle getirilmiş, araştırma sorularına yönelik veriler kodlanarak temalandırılmıştır. Analiz sonucunda “okula bakış açısı”, “okul yaşantısının görselleştirilmesi”, ve “storyboard deneyimine yönelik görüşler” olmak üzere üç ana tema ve bu temalardan görselleştirme uygulamasının ele alındığı ana temaya bağlı olmak üzere “hikayeleştirme”, “görselleştirme”, “imge seçimi” gibi alt temalar ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin okul yaşantısına yönelik bakış açılarını yansıttıkları storyboard çalışmalarında yaratıcılık, deneyimler, deneyimlerin derinlemesine anlamlandırması ve sanatsal yöntemlerle ifade edilmesi üzerine kazanım ve katkılar vurgulanmıştır. Sonuç olarak anlatıyı hikayeleştirme ve görselleştirme sürecinin sosyal becerilere, öğrenme motivasyonuna ve iş birlikçi çalışmaya yönelik katkıları ortaya koyulmuş, görsel sanatlar eğitiminde storyboard gibi yenilikçi ve etkileşimli yöntemlerin geribildirime dayalı olarak artırılması önerilmiştir.

Baharuddin vd. (2023), “Yaratıcı Süreç: Tasarım Temelli Düşünme ile Görsel Öykülemenin Geliştirilmesi” başlıklı makalede tasarım temelli düşünme ve görsel öyküleme yöntemlerinin bir arada kullanılarak Malezya eğitiminde sınırlı olan görsel anlatım tekniklerinin geliştirilmesi

ve müfredat için yenilikçi önerilerin desteklenmesini amaçlamıştır. Eğitimde görsel öykülemeyi daha etkili hâle getirmek; yaratıcılığı beslemek, katılım için teşvik artırmak ve hikâye anlatımını geliştirmek gibi alt amaçlara hizmet eden araştırma, iletişim tasarımı ve yeni yaklaşımların kullanılmasını ve görsel anlatı ile izleyici arasındaki bağın kuvvetlendirilmesini hedeflemektedir. Araştırma bir nitel araştırma olup durum çalışması olarak desenlenmiştir. İlkokul düzeyinde bir grup öğrenci araştırmanın katılımcılarını oluşturmaktadır. Likert ölçeği ile küçük bir ön test yapılarak elde edilen katılımcı öğrenci görüşleri ve internet ortamlarından çoklu ortam özelliği taşıyan uygulamalardan biri olan TikTok platformu üzerinde gözlemlenen katılımcı öğrenci davranışları bu araştırmanın verilerini oluşturmaktadır. Tasarım temelli düşünmede yer alan “problem çözme”, “empati kurma”, “yenilikçi düşünme” yaklaşımları görsel öykülemelerin iletişimi güçlendiren, insan deneyimine ve duygularına hitap eden yönleri ile birlikte ele alınarak iki yöntem arasındaki sinerji vurgulanmıştır. Hikâye anlatımının; karakter, zaman, mekân, çatışma, çözüm gibi temel unsurlarının tasarım sürecine entegre edildiği uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Bulgular, sosyal medya içeriğinde ve kullanıcı geri bildirimlerinde görsel hikâye anlatımını kullanarak ilkökul öğrencileri için bir bilim müfredatı geliştirme ihtiyacını ortaya koymuştur. Sonuç olarak görsel öyküleme ve tasarım temelli düşünme yöntemlerinin bir arada kullanıldığı bu araştırma ilkökul öğrencilerine yönelik çoklu medya eğitim içeriği hazırlamak için gerekli unsurları vurgulayarak gelecekteki eğitim araştırmalarına örnek olma niteliği taşımaktadır.

Nanay (2023), “Öykü Resimler” başlıklı makalesinde görsellerin hikâye anlatma potansiyeline odaklanarak izleyici deneyimi bağlamında hangi anlatılara dönüştüklerini ve hangi işlevlere hizmet ettiklerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Bu araştırma öyküleme yönteminden yararlanılan bir nitel araştırma olarak desenlenmiştir. Görsel incelemeleri ve izleyici görüşleri araştırmanın verilerini oluşturmaktadır. Araştırmanın ilk aşamasında öyküleme ve felsefe arasında ilişkilendirmelere yer verilmiş, anlatılar felsefi bağlamda sorgulanmıştır. İkinci aşamada metinlerarası okumalardan yararlanılmış ve görseller felsefi bağlamda izleyici hayal gücü ile ilişkilendirilerek görsellerin öyküsel anlamlandırılması üzerine araştırma derinleştirilmiştir. İzleyici deneyiminden ortaya koyulan yorumlamalar ve felsefeye dayalı okumalarla birlikte görseller üzerinden analitik çözümlemeler gerçekleştirilmiş, görsel sanatların bireysel ve toplumsal olarak yorumlanması üzerine farklılıklar ele alınmıştır. Görsel anlatılarda; hareket, karakter özellikleri, nesne ve mekân gibi betimlemelerin, izleyicinin hayal gücündeki karşılıklarını bularak hikâyenin yorumlanmasını sağladığı görülmüştür. Sonuç olarak yorumlama ve anlamlandırma süreçlerinde hikâye anlatmanın önemi vurgulanmış,

görsel öykülerin izleyici ve eser arasındaki etkileşimi artırarak anlatı ve estetik arasındaki ilişkiyi keşfetmelerine olanak tanıdığı ileri sürülmüştür. Ayrıca sanatın sosyal ve kültürel bağlamına yönelik kimlik, toplum ve toplumsal söylemlere dair örneklendirmelerle birlikte görsel anlatılar görsel kültür ile ilişkilendirilmiştir.

Tanrikulu'nun (2020), "Etkileşimli Görsel Öykülerin İnternet Ortamında Kullanımı ve Bir Uygulama Örneği" başlıklı sanatta yeterlik tezinde görsel öyküleme kavramının tarihsel gelişimi ile birlikte ele alınarak hareketlendirilmiş etkileşimli görsel öykülerin internet ortamlarındaki kullanım alanlarının örneklendirilmesi ve sağladığı olanakların incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın bir diğer amacı da sosyal sorumluluk projelerinden biri olan "Robot El" projesine yönelik bir görsel öykülemenin uygulanabilirliğini araştırmaktır. Araştırma nitel bir araştırma olup öyküleme yönteminin kullanıldığı sanat temelli araştırmadır. Daha önce yapılmış görsel öyküleme örnekleri üzerine yapılan okumalar, araştırmacının bireysel öyküleme uygulaması sürecinde aldığı notlar ve ortaya koyduğu sanatsal ürünler araştırmanın verilerini oluşturmaktadır. Veri analizi biçimsel çözümlemelerle ortaya çıkan görsel okuma ve metafor analizi ile sağlanmıştır. Araştırmacı bireysel sorgulamaya dönüştürdüğü araştırmanın tek katılımcısıdır. Sonuç olarak hareketli görsel öykülemenin teknolojik yeniliklerle birlikte sağladığı olanaklar incelenmiş, farkındalık yaratma projesi kapsamında etkileşimli animasyon uygulaması gerçekleştirilerek hareketli görsel öykülemenin izleyicide oluşturduğu etkiyi artırdığı çıkarımına ulaşılmıştır. Reklamcılık ve eğitim-öğretim alanlarının yanı sıra sosyal sorumluluk projeleri ve farkındalık oluşturma amaçlandığı çalışmalarda da görsel öyküleme yönteminin etkili olabileceği vurgulanmıştır. Araştırma internet ortamlarında kullanılan etkileşimli görsel öykülerin; iş birliği ve sosyal beceriler, kritik düşünme ve anlama, katılım ve erişilebilirlik, yaratıcılığı destekleme ve dijital becerilerin gelişimi üzerine katkılarını ortaya koymuştur.

Erdoğan (2019), "Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Hareketli (Pop-Up) Kitapların Kullanımı" başlıklı yüksek lisans tezinde mitolojik öyküler konulu alan hareketli kitaplarla öğretimin öğrenciler üzerindeki etkilerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma nitel bir araştırma olup eylem araştırması olarak desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu ilköğretim 4. Sınıf düzeyinde 17 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada veri toplama araçları olarak; öğrenci bilgi formu, araştırmacı günlüğü, sanatsal çalışmalar, çalışmalara yönelik hikâye ve yansıtıcı yazılar ve bağımsız gözlemci görüşme formu kullanılmıştır. Veriler derinlemesine incelemeye tabi tutulmuş, içerik analizine başvurulmuştur. Sonuç olarak mitolojik öykülerin görselleştirilmesinin öğrencilerin sanatsal gelişimine ve yaratıcılığa katkı sağladığı ortaya

çıkması, benzer uygulamaların Görsel Sanatlar dersinde uygulanmasına yönelik öneriler getirilmiştir.

Özen (2019), “Neden Hikâye Anlatırız? Fotoğrafta Görsel Hikâye Anlatımı Üzerine Notlar” başlıklı yüksek lisans tezinde görsel hikâye anlatımını tarihsel gelişimi ve nedenleri ile ele alarak görsel öyküleme ve fotoğraf pratiği ilişkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma modeli nitel araştırma olup sanat temelli araştırma yöntemlerinden fotoğraf olarak desenlenmiştir. Araştırmacı bireysel sorgulamaya dönüştürdüğü araştırmanın tek katılımcısıdır. Araştırmacı görsel hikâye anlatımının kendi çalışmaları üzerine yansımalarını üç yıl boyunca üzerinde çalıştığı “İda: Bir Dağın Hikâyesi” isimli fotoğraf serisinde yer alan on iki görselin anlattığı hikâyeler üzerinden incelemiştir. Araştırma Kazdağları, Bahçedere Köyü’nde gerçekleştirilmiş, araştırmacının şehirden kasabaya göç konusunu gözlemlediği coğrafik sosyolojik sorgulamalarını bireysel sorgulamasına dahil ettiği görülmüştür. Araştırma fotoğraf günlüğü tutulup kişisel notlar alınarak yürütülmüştür. Fotoğrafın bir yöntem olarak kullanılabilirliği üzerine bir sorgulamanın başlatıldığı çalışmada fotoğraflar ve bu fotoğraflar üzerine alınan kişisel notlar veri niteliğindedir. İnsan ve doğa ilişkisini konu alan fotoğrafların anlatıldığı öyküler, insanlarla kurulan iletişim ve kamera yoluyla coğrafya keşfinden ortaya çıkan deneyimler yorumlanmıştır. Araştırmacı sonuç bölümünde, ‘fotoğraf yöntemi ile görsel öyküleme’ deneyiminin araştırma sorularını yanıtlamadığını belirterek deneyimin kendisinde oluşturduğu duyguları raporlandırmıştır.

Alexandra (2017), “Kelimelerden Fazlası: İşbirlikli Görsel Etnografi” başlıklı makalesinde İrlanda’da yaşayan göçmenlerin otobiyografik sorgulamalarını gerçekleştirebileceği bir sanat pratiği olarak görsel öyküleme yolu ile kendilerini ifade edebilmelerini amaçlamaktadır. Araştırmanın bir diğer amacı da antropoloji araştırmalarında dijital öykülemeye yer verilebilirliğin bir örneğini oluşturmaktır. Araştırmanın modeli nitel araştırma olup sanat temelli araştırma yöntemlerinden görsel öyküleme araştırmasıdır. Araştırma Temmuz 2007-Nisan 2010 arasında gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubunda 7 kadın 6 erkek olmak üzere 13 göçmen yer almaktadır. Katılımcılar çizim, fotoğraf, ses ve videolardan oluşan 250 görsel oluşturmuştur. Sonuç olarak araştırma katılımcıların görsel, ses ve video kullanarak ortaya koyduğu sanatsal çalışmalar azınlık olmanın ortak deneyimlerinin temsil edilmesini ve azınlık grupların savunulmasını sağlamıştır. Katılımcılar göçmen işgücü rejimlerini sorgulamış ve işçi, ebeveyn, kültürel vatandaş, aktivist ve sanatçı olarak yeni bir çevreye uyum sağlamanın kendi deneyimlerindeki yansımalarını aktarmayı başarmıştır. Araştırma görsel etnografide öyküleme yönteminin kullanılabileceğini kanıtlamıştır. Literatürde yer alan görsel antropoloji

arařtırmalarında görsel öyküleme ve dijital öykülemenin yeterince kullanılmadıđı vurgulanmıř, gelecek arařtırmalarda bu yöntemlerin dahil edildiđi sorgulamaların artması gerektiđi önerilmiřtir.

Huang vd.’nin (2016), “Görsel Öyküleme” bařlıklı makalesinde sekanslı görsel anlatıların kodlanıp yazı diline dönüřtürölerek elde edilen kelimelerden yeni görsel öyküler elde etmek amaçlanmaktadır. Arařtırma nicel ve nitel veri toplama yöntemlerinin bir arada kullanıldıđı karma yöntem olarak desenlenmiřtir. Flickr’den alınan 210.817 fotođrafın yer aldıđı 10.117 albüm ve bu albümlerde yer alan fotođraflara eřlik eden açıklamalar, MTurk üzerinden gerçek kullanıcıların fotođraflara yönelik etiketleme ve betimlemeleri, görsellerin yapay zekâ tarafından betimlemeleri, gerçek kullanıcıların katıldıđı anketler arařtırmanın verilerini oluřtırmaktadır. Veriler kategorize edilerek BLEU ve METEOR otomatik metrikleri ile insan yargılarını kapsayan verilerin korelasyonu hesaplanmıřtır. NLP (duyu-dil programlama) ve bilgisayarlı görü tekniklerinden yararlanılmıř, veriler kelime kodlara dönüřtürölerek analiz edilmiřtir. MS COCO veri setinde görsel verilerin yazı verilerine dönüřtürölerek ortaya çıkan kodların hikâyeleřtirmeye uygunluđu test edilmiř, 3.000 otomatik hikâye oluřturulmuř ve insan yargıları ile oluřturulan hikâyelerle karřılařtırılmıřtır. Test edilen korelasyon oranlarına yönelik iyileřtirmeler yapılmıř, sonuç olarak yapay zekâ ile oluřturulan görsellerin anlatıyı insan yargısına daha yakın bir dil kullanarak desteklemesi sađlanmış, sekanslı görsellerden yazıya ve yazılı hikâyeden görsele dönüřtürölün görsel yaratım sürecini geliřtirmiř, görsel öyküleme görevi için güçlü bir temel oluřturularak metrik sistemlerle ilerleyen süreç deđerlendirilmiřtir.

Rifâ-Valls (2011), “Öđrenci Portfolyolarında Görsel Öyküleme Denemeleri: Hizmet Öncesi Öđretmen Eđitimine Yönelik Görsel Pedagoji Anlatıları” bařlıklı makalesinde görsel öykülemenin ve sanat temelli öyküleme arařtırmalarının öđretmen eđitimine yansımalarını ele almıřtır. Arařtırmada görsel öykülemenin görsel eleřtirel pedagoji ile iliřkilendirilerek sanat eđitimi ve hizmet öncesi öđretmen eđitiminde kullanılmasıının önemini ortaya koymak amaçlanmıřtır. Arařtırmanın bir diđer amacı da görsel öyküleme kullanımının bir sanat temelli arařtırma yöntemi olarak kiřisel sorgulamalarda ve öđrenme süreçlerinde yeniden yapılandırılmasını sađlamaktır. Arařtırma yöntemi nitel olup sanat temelli arařtırma yöntemlerinden öyküsel inceleme arařtırması olarak belirlenmiřtir. Arařtırmanın katılımcıları üç öđretmen adayından oluřmaktadır. Öđrenci portfolyoları, taslak çalıřmalar, öđrenci ve arařtırmacı notları arařtırmanın verilerini oluřtırmaktadır. Veriler öykü analizi ile çözümlenmiř, katılımcı alıntıları ile desteklenerek yorumlanmıřtır. Sonuç olarak farklı hikâyelerin yer aldıđı üç portfolyo örneđinden ilkinde; öđrenme sürecinin yeniden

yapılandırılmasında sanatın rolünün otobiyografik yansımalarla bütünleştirildiği anlatıya yer verilmiş, dikiş ve örgü geleneğinin aktarıldığı bir miras niteliğinde materyal kültür öğelerine yansıyan kadın kimliği ele alınmıştır. İkinci örnekte yer alan portfolyoda; opera ve sinema üzerine yoğunlaşan anlatı ile çoklu ortamların metinlerarasılığına ve yapısökümcü özelliğine değinilmiş, hikâyelerin bozulup yeniden kurularak sinemaya aktarıldığı etkinliklere yer verilmiştir. Son örnekte ise çoklu okuryazarlık ile öyküsel öğrenme yöntemi ilişkilendirilerek sanal katılımcıların etkileşimlerinden doğan deneyimlerin sürece kattığı öz farkındalık yansımalarından bahsedilmiştir. Görsel öyküleme; otobiyografi, metinlerarasılık, yapısökümcülük, öz ve meta değerlendirmeye yönelik ve çoklu okuryazarlık alanlarında yeniden yapılandırılarak yorumlanmış, görsel eleştirel pedagoji perspektifine göre yeniden konumlandırılarak sanat eğitiminde eleştirel yaklaşımlara hizmet eden rollerde kullanılabileceği vurgulanmıştır.

Pimenta ve Poovaiah (2010), “Görsel Öykülemeyi Tanımlamak” başlıklı makalesinde görsel öykülemeye uygun bir tanım sunmayı ve görsel öyküleme türlerini açıklamayı amaçlamıştır. İllüstrasyonlar, çizgi-romanlar, animasyonlar ve tarihsel resimleme gibi pek çok görsel ürünün konu alındığı geçmiş araştırmalarda fark edilen bir terim eksikliğinden yola çıkılarak “Görsel Öyküleme” terimine ve bu örneklerin uygulama ve görüntüleme farklılıklarına göre kategorize edilmesine ihtiyaç duyulduğu ileri sürülmüştür. Temelinde öyküleme amacına hizmet etmesi sebebi ile bu ürünlerin ‘görsel anlatılar’ olarak ele alınması önerilmektedir. Görsel öyküleme ve alt türlerini tanımlamayı hedefleyen bu araştırmanın modeli nitel araştırma yöntemlerinden bütünleştirici literatür araştırması olarak desenlenmiştir. Araştırmada doküman analizi ile veriler toplanmış, araştırmacı konu üzerine tüm araştırmaları ele almak yerine farklı bakış açılarını ve düşünceleri incelemiştir. Veri analizi sürecinde alanyazında yer alan araştırmalarda ortak bir nokta olarak ‘hikayelerin görseller yoluyla anlatılması’ üzerine odaklanılmış, birleştirici bir yaklaşımla görsel öyküleme tanımı açıklanmış, uygulama ve aktarılma şeklinde yer alan farklılıklara göre alt türleri belirlenerek durağan görsel öyküleme, hareketli görsel öyküleme ve etkileşimli görsel öyküleme olmak üzere üç alt başlıkta sistematik bir şekilde kategorize edilmiştir. Sonuç olarak görsel öykülemenin bütünleştirici bir araştırma sürecinde tanımlanma ihtiyacı belirtilmiş, ortaya çıkan tanımları ve görsel öyküleme yöntemini öğrencilerin akademik araştırma süreçlerinde kullanabileceği vurgulanmıştır.

Deniston-Trochta (2003), “Bir Pedagoji Olarak Hikâye Anlatıcılığının Önemi” başlıklı makalesinde öğrencilerin estetik deneyimini estetik öğretimi için kullanarak estetik deneyimi hikâyeler aracılığı ile keşfetme amacına odaklanmıştır. Araştırma estetik öğretiminde çağdaş

sanat eğitimi yaklaşımlarından öyküleme yöntemini konu almaktadır. Araştırmacının kendi anı ve deneyimlerinden, gözlemlerinden ve ikincil kaynaklardan duyduğu anılardan yola çıkarak bir sonuca ulaşmayı hedeflediği araştırma nitel araştırma yöntemlerinden öyküsel inceleme olarak desenlenmiştir. Araştırmacının anlattığı öyküler sistematik olarak veri elde etme ve analiz sürecinde kullanılmıştır. Verilerin analizinde anlatılar tematik olarak analiz edilip genel çerçeve ortaya konulmuş, anlam yaratma ve araştırma süreci beraber yapılandırılmıştır. Araştırmanın sonuç bölümünde öğrenci deneyimini ve öğrenci için neyin anlamlı olduğunu göz önünde bulundurmanın sağlıklı bir öğrenme ortamı ve öğrenci-öğretmen iletişimini sağladığı çıkarımına ulaşılmıştır. Araştırmacı deneyim ve anılardan yola çıkarak estetik deneyimler ve düşüncelerin karşılıklı olarak paylaşılmasının ders ortamında sınıf içerisindeki dinamiği iyileştirdiğini vurgulamıştır. Öğrencilerin kendilerini ifade etme yöntemi olarak görsel öykülemeden yararlanması ile öğretmen ve öğrenciler arasında daha güçlü bir iletişimin sağlandığı belirtilmiştir. Sanatsal üretim sürecinde görsel öyküleme, öğrencilerin tasarım sürecinin biçimsel yönüne yansımakta ve estetiği anlamlandırmaya yardımcı bir anlatım yolu olarak kullanmalarını sağlamaktadır.

Ewert (2000), “Görsel Öykülemeyi Okumak: Art Spiegelman’ın Maus – Hayatta Kalanın Öyküsü” başlıklı makalesinde Spiegelman’ın kişisel öyküleme yoluyla yazdığı otobiyografik çizgi-romanı inceleyerek bir çözümleme ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma modeli nitel araştırma yöntemlerinden eser analizi ve arşiv araştırması olarak kurgulanmıştır. Spiegelman’ın kişisel öyküleri ve çizim stili araştırmanın verilerini oluşturmaktadır. Veri analizi biçimsel çözümlemelerle ortaya çıkan görsel okuma ve metafor analizi ile sağlanmıştır. Araştırmanın sonuç bölümünde hayvan alegorisinden yararlanmayı tercih eden Spiegelman’ın Almanya’da vuku bulan soykırımı eleştirel bir şekilde ele aldığı grafik romanda dönem özelliklerini kendi duyguları üzerinden izleyiciye başarılı bir şekilde yansıttığı vurgulanmış, görsel öyküleme yöntemi ile yazılı anlatımın güçlendirilerek duyguyu artırdığına dair Spiegelman eserinin önemli bir örnek niteliği taşıdığı belirtilmiştir.

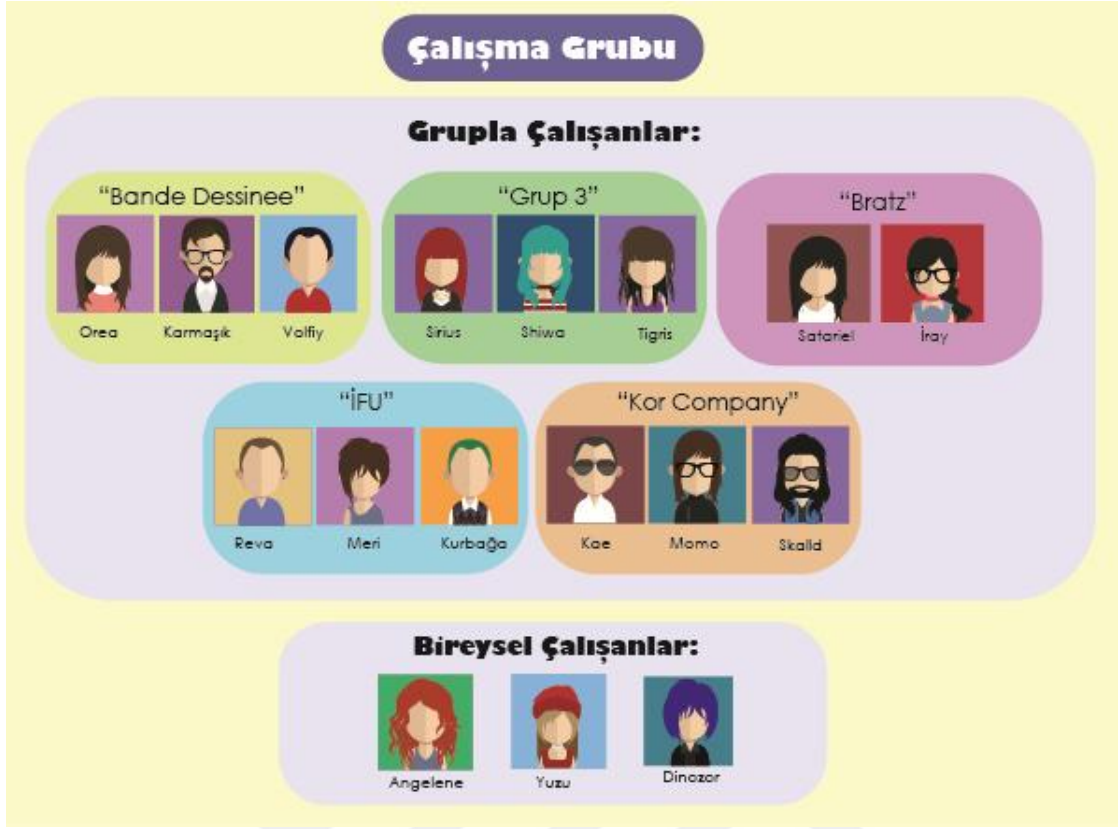
3 YÖNTEM

3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması içerisinde yer alan iç-içe tekli durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışması; güncel olgu veya olayların kendi doğal ortamında ele alındığı, içerik ve olgu arasında belirli bir sınır barındırmayan durumlarda tercih edilen görgül araştırma yöntemidir (Şimşek ve Yıldırım, 2021, s.301). Durum çalışması araştırmacıya olaylara dahil olmadan onları derinlemesine ele alıp anlama ve bireyler üzerindeki etki ya da ilişkisi üzerine çıkarımda bulunma olanağı tanımaktadır (Ersoy ve Saban, 2019, s.140). Tekli durum çalışmasında yalnızca bir durum incelenmekte olup iç içe tekli durum çalışmasında ise bir durum birden fazla ve farklı veri analizi ile ele alınmaktadır (Şen ve Yıldırım, 2022). Bu çerçevede bu araştırmada görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin kullanılması durumu ele alınıp görsel öykülemenin öğretmen adaylarının kişisel ve mesleki gelişimleri ve sanatsal uygulama deneyimleri üzerindeki etkisi birden çok veri toplama araçlarıyla yoluyla ele alınıp derinlemesine incelenmiştir.

3.2 Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu 2023-2024 öğretim yılı bahar döneminde Resim-İş Öğretmenliği Lisans Programında Grafik Tasarım II dersini alan 2.sınıf görsel sanatlar öğretmen adayları oluşturmaktadır. Bu çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örneklem yöntemlerinden tipik durum örnekleme kullanılmıştır Şimşek ve Yıldırım (2021, s.118-119)'e göre tipik durum seçiminde yeniliğin tanıtılmak istendiği alan veya konu ile ilgili veri tabanları, araştırma sonuçları ve bilgi sahibi bireylerden destek alınır ve konu hakkında bilgi sahibi olmayanların bilgilendirilmesi amaçlanır. Bu araştırmada bu örneklemin tercih edilmesinde Görsel Sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin öğretmen adayları tarafından derinlemesine keşfedilmesinin amaçlanması etkili olmuştur. Araştırmanın çalışma grubunda ;10'u kız, 7'si erkek olmak üzere toplam 17 öğretmen adayı yer almaktadır. Öğretmen adaylarının görsel temsilleri ve oluşturdukları gruplar Şekil 2'de gösterilmektedir.



Şekil 2. Araştırmaya katılan öğretmen adayları

3.3 Araştırma Süreci

Araştırma, 2023-2024 öğretim yılı Güz döneminde alanyazın taramasıyla başlamış olup Bahar döneminde gerçekleştirilen uygulama süreciyle tamamlanmıştır. Araştırmanın Güz döneminde alanyazın incelemesiyle görsel öykülemenin tarihsel gelişimi ele alınmış, görsel öyküleme uygulamaları incelenerek sanat eğitiminde görsel öykülemenin kullanılabilirliğine yönelik bilgiler ortaya çıkarılmıştır. Alanyazına yönelik yapılan bu incelemeler araştırmada görsel öyküleme etkinliklerinin geliştirilmesine ışık tutmuştur. Bahar dönemine gelindiğinde ise Grafik Tasarım II dersini alan öğretmen adaylarıyla uygulama aşamasına geçilmiştir. Araştırmanın uygulama aşamasında alanyazında da bahsedildiği üzere görsel öykülemenin yaratıcılığı geliştirme ve sanatsal ifadeyi güçlendirme özellikleri dikkate alınarak “Yap-boz Öyküleme” (EK 1) ve “Görsel Öyküleme” (EK 2) isimli iki öğrenme etkinliği geliştirilmiştir. Bu etkinlikler tablo 1’de yer aldığı gibi 8 haftalık süreci kapsayan şekilde uygulanmıştır.

Tablo 1. *Araştırma süreci*

Hafta/Tarih	İçerik	Özet	Veri Seti
Hafta 1 20.03.2024	Sunum Örnek makale inceleme	Storyboard sunumu yapıldı, Arslan'ın (2023), “Görsel Sanatlar Öğrencilerinin Bakışıyla Okulda Bir Gün: Storyboard Uygulaması” başlıklı makalesi incelendi öğretmen adayları storyboard hakkında fikirlerini paylaştı, öğretmen adayları kendilerine birer rumuz belirledi.	AGF
Hafta 2 27.03.2024	Storyboard etkinliği	“Yap-boz Öyküleme” isimli storyboard etkinliğin yönergesi dağıtıldı, öğretmen adayları yönergeye uyarak hikâye planlarını oluşturdu. Öğretmen adaylarına günlük formu dağıtılarak (ÖGF) etkinlik başlangıcındaki fikirleri soruldu.	AGF ÖGF
Vize Haftası 03.04.2024	-	Öğretmen adaylarının hikâye ve taslak çalışmaları toplandı, ders yapılmadı	AGF
Hafta 3 17.04.2024	Storyboard etkinliği	Öğretmen adaylarına geri bildirim verildi, öğretmen adayları öğretim elemanından ve arkadaşlarından yardım alarak çalışmalarına devam etti. Bazı öğretmen adayları çalışmalarına baştan başladı.	AGF
Hafta 4 24.04.2024	Storyboard etkinliği	Öğretmen adayları çalışmalarını detaylandırdı ve renklendirdi. Ders sonunda öğretmen adaylarına etkinlik değerlendirme formu (EDF) dağıtılarak etkinlik sonundaki fikirleri soruldu.	EDF AGF
Hafta 5 08.05.2024	Storyboard etkinliği	Öğretmen adaylarının bir kısmı çalışmalarını teslim etti, bir kısmı çalışmalarına devam etti.	AGF

Hafta 6	Sunum	Görsel öyküleme sunumu yapıldı, görsel öyküleme çeşitleri örneklerle incelendi, “Görsel Öyküleme” etkinliğinin yönergesi dağıtıldı. Öğretmen adaylarından üçerli veya ikiserli grup oluşturmaları istendi, birkaç kişi bireysel çalışmayı tercih etti. Öğretmen adaylarına günlük formu dağıtılarak (ÖGF) etkinlik başlangıcındaki fikirleri soruldu. Telifi dersine her gruptan bir temsilci katılarak grup arkadaşlarını ve grup isimlerini yazdırdı. Öğretmen adayları seçtikleri görsel öyküleme türünü, çalışma tekniğini ve konularını açıkladı.	AGF
15.05.2024	Görsel öyküleme etkinliği		ÖGF
18.05.2024	Telifi dersi		AGF
Hafta 7	Görsel öyküleme etkinliği	Öğretmen adayları görsel öyküleme çalışmalarının gidişatını göstererek çalışmalarına devam etti. Ders sonunda öğretmen adaylarına etkinlik değerlendirme formu (EDF) dağıtılarak etkinlik sonundaki fikirleri soruldu.	EDF
22.05.2024			AGF
Hafta 8	Öğretmen adaylarının sunumları	Öğretmen adayları atölye projeksiyonuna yansıttıkları görsel öyküleme çalışmalarını sundu, birbirlerinin çalışmalarını yorumladı, öğretim elemanı dereceli puanlama anahtarını inceleyerek öğretmen adaylarına şeffaf bir değerlendirme süreci oluşturdu. Ders sonunda öğretmen adaylarına ders değerlendirme formu (DDF) dağıtılarak süreç sonundaki fikirleri soruldu.	DDF
Final Haftası	Değerlendirme		AGF
05.06.2024			

3.4 Veri Toplama Tekniđi ve Aracı

Bu arařtırmanın veri toplama ařamasında gözlem, günlükler, sanatsal alıřmalar ve deđerlendirme formlarından yararlanılmıřtır. Gözlem, bir ortamda oluřan davranıřları tanımlama amacı taşıyan bir yöntemdir (řimřek ve Yıldırım, 2021, s.174). Bu arařtırmada öđretmen adaylarının görsel öyküleme yöntemini ders sürecinde nasıl algıladıkları, sanatsal alıřmalarına bu yöntemi nasıl yansıttıklarına dair atölye ortamı gözlemlenmiř, öđretmen adaylarının görsel öyküleme tekniđine yönelik tasarladıkları sanatsal alıřmalar toplanmıřtır. Ayrıca arařtırmada yarı yapılandırılmıř soruların yer aldıđı görüşme formlarından yararlanılmıřtır. Yarı yapılandırılmıř görüşme, alıřma grubuna görüşme formunda yer alan önceden belirlenmiř soruların yöneltilmesi ve daha detaylı bilgi edinmek için ek sorular geliřtirilmesi ile gerekleřtirilen görüşmelerdir (řimřek ve Yıldırım, 2021, s.130). Sanatsal alıřmalar ve günlükler doküman incelemeye tabi tutulmuřtur. Doküman inceleme; görsel, yazılı ve fiziksel materyallerin arařtırma verileri olarak incelenmesidir (Durdu ve Özden, 2016). Bu arařtırmada öđretmen adaylarına; ders sürecinde dolduracakları günlük formları (ÖGF), “Yap-boz Öyküleme” ve “Görsel Öyküleme” etkinliklerinin sonunda etkinlik deđerlendirme formları (EDF) ve arařtırma sonunda tüm süreci deđerlendirebilecekleri ders deđerlendirme formu (DDF) dađıtılmıřtır. Arařtırmacı gözlem formu (AGF) ve sanatsal alıřmalarla birlikte veri eřitliliđi artırılmıřtır.

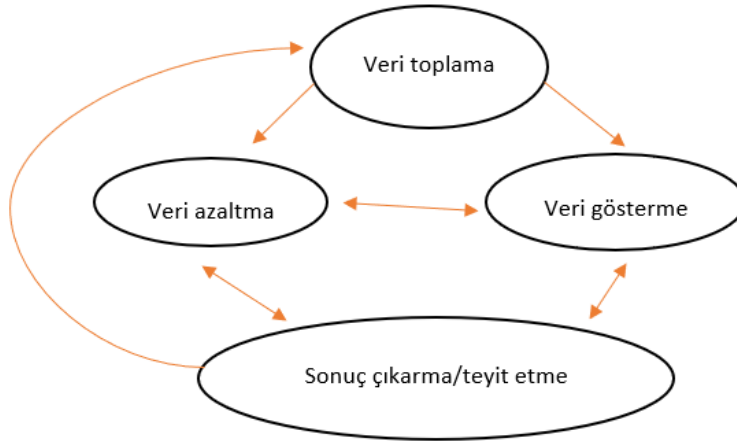
3.5 Veri Analizi

Nitel arařtırmalarda veri analizi süreci; “tekrarlar, döngüler, keřifler ve yaratıcılık ieren bir süreç” olarak betimlenmektedir (řen ve Yıldırım, 2022). Nitel verinin deřifre edilmesinde arařtırmacılar ierik analizi ve betimsel analize bařvurmaktadır (Durdu ve Özden, 2016). Betimsel analiz; arařtırma sorularına göre önceden belirlenen kavramsal ereveye göre verilerin belirli temalar altına yerleřtirildiđi tümdengelim yolunun izlendiđi bir analiz türüdür (řen ve Yıldırım, 2022). İerik analizi ise; derinlemesine inceleme gerektiren eřitli veri gruplarının incelenebileceđi, kodlardan yola ıkarak temalara ulařılan bir yöntemi esasa alan tümevarımsal bir yöntemin izlendiđi analiz türüdür (Durdu ve Özden, 2016; řen ve Yıldırım, 2022). Bu arařtırmada ise hem betimsel hem de ierik analizi yöntemleri birlikte kullanılmıř olup kodlama řeması oluřturulmuřtur. Arařtırmada gözlem, doküman incelemesi ve deđerlendirme formları yoluyla elde edilen veriler öncelikle “kiřisel geliřim”, “mesleki geliřim” ve “sanatsal geliřim” üzerine etkilerin sorgulandıđı alt sorunlar merkeze alınarak

sınıflandırılmış, daha sonra içerik analizi yoluyla kodlar ve temalara ulaşarak veriler çözümlenmiştir. Bu araştırmanın veri analizi sürecinde aşağıda yer alan adımlar izlenmiştir:

- 1- Analizi yapılacak verilerin seçilmesi,
- 2- Verilerin araştırma alt sorularına göre sınıflandırılması
- 3- Kodlama şemasının oluşturulması,
- 4- Tema ve üst temaların belirlenmesi,
- 5- Kodlama şemasının değerlendirilmesi ve gerekli değişikliklerin yapılması
- 6- Bulguların yorumlanıp doğrudan alıntılarla sunulması.

Araştırmanın analiz sürecinin bir görselini ortaya çıkarmak amacıyla Miles ve Huberman (1994)'ın nitel veri sürecini görsel sunuma dönüştürmeye yönelik yaklaşımı benimsenmiş olup araştırmanın raporlanmasını kolaylaştırmıştır (Şekil 3.).



Şekil 3. Nitel veri analiz süreci (Miles ve Huberman, 1994)

3.5 Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

Güvenirlik (reliability) ve geçerlik (validity) terimi; nitel ve nicel araştırmalarda veriyi ölçmenin ve yorumlamanın geçerli ve görgül yollarla test edilebilirliğinin sorgulandığını göstermekte, belirli kurallar çerçevesinde analize tabi tutularak bilgi doğruluğunun sağlandığı görülmektedir (Şen ve Yıldırım, 2022). Bu araştırmada da kurallar çerçevesinde hareket edilmiş olup “Etik Kurul İzin Belgesi” imzalatılarak etik kurul izni alınmıştır (EK-1.). Öğretmen adaylarının gönüllü katılımı sağlanmış, gönüllülük esasında bilgilendirilerek “Araştırma Gönüllü Katılım Formu” imzalatılmıştır (EK-2.). Öğretmen adaylarının kişisel bilgilerinin gizliliği esasında kod isimler kullanılmıştır. Araştırma verilerinin gizliliğine özen gösterilmiştir. Araştırmanın geçerli ve güvenilir olması gözetilmiş; veri toplama araçları geçerliği ve

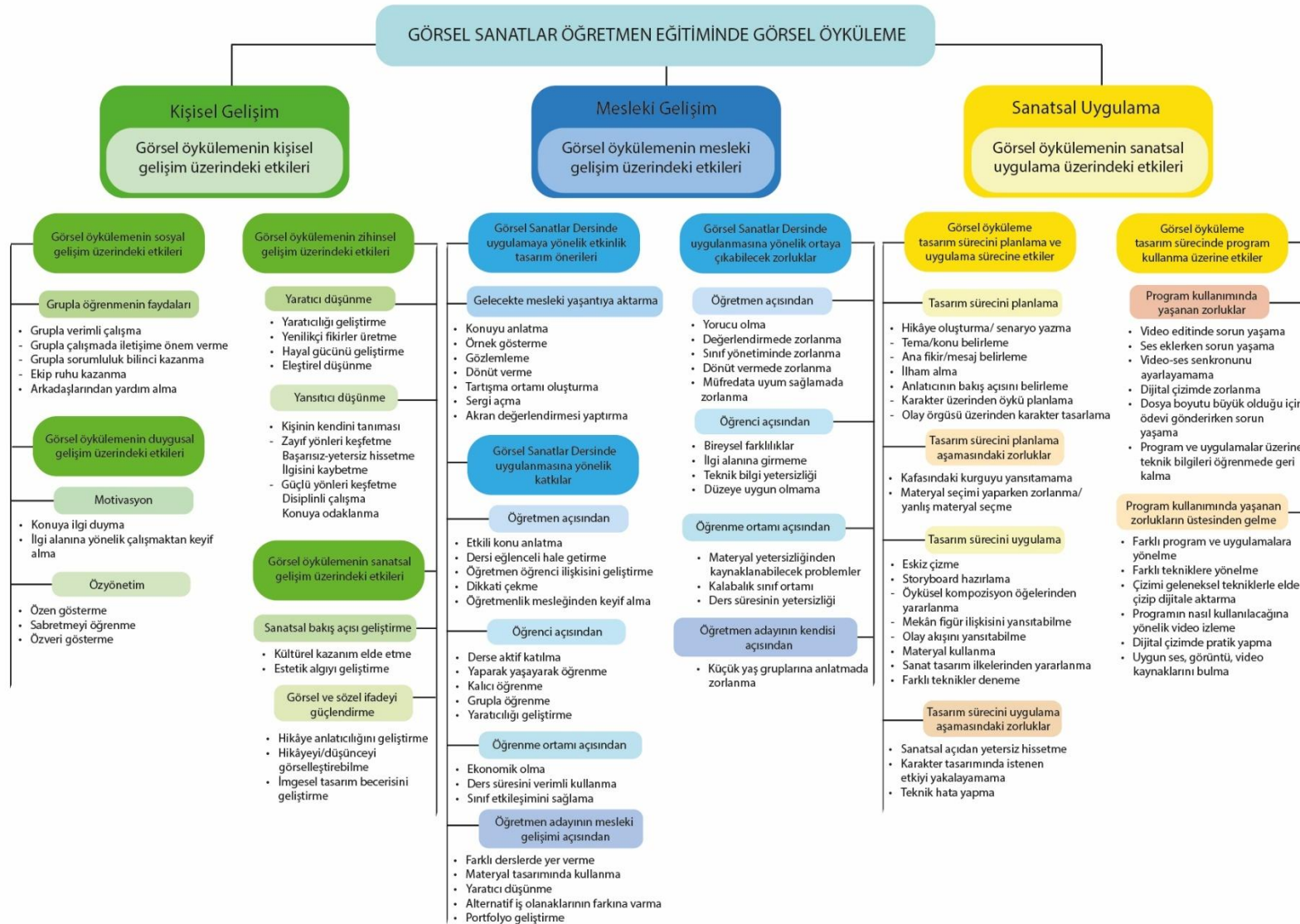
güvenirliđi sađlamak adına sanatsal alıřmalar, gnlkler, gzlem ve grřme formları ile eřitlendirilmiřtir. Veri toplama srecinde iki farklı uzmanın grřlerinden faydalanılarak etkinlikler geliřtirilmiř ve grřme formlarında yer alan sorular dzenlenmiřtir. Verilerin tekrar edilirliliđi ve tutarlılıđı gz nnde bulundurulmuřtur. Analiz sreci arařtırmacı ve danıřman ile beraber yrtlmř olup tutarlılık esasa alınarak veriler zerine ortak yorumlar belirlenmiřtir. Bu ortak yorumlardan yola ıkılarak kodlara ulařılmıř, kodların verilere uygunluđu tartıřılarak kod řeması yeniden dzenlenmiřtir. Bylece analiz srecinin objektifliđi ve dođruluđu artırılmıřtır. Bylece arařtırma betimsel sonuların tesine gtrlerek geerlik ve gvenirlik glendirilmeye alıřılmıřtır. Tm bu sreler sonunda, arařtırmanın geerlik ve gvenirliđi gvence altına alınmıř olup, etik ilkeler erevesinde hareket edildiđi bilgisi paylařılmıřtır.

3.6 Arařtırmacının Rol

Bu arařtırmada arařtırmacı “katılımcı olarak gzlemci” rol stlenmiřtir. Katılımcı olarak gzlemci; arařtırmacının gzlemci rolnn daha n planda olduđu, katılımcıların dıřarıdan bir yesiymiř gibi onları uzaktan izleyerek notlar alıp veri elde ettiđi gzlem biimidir (řen ve Yıldırım, 2022, s. 409). Bu arařtırmanın uygulama ařamasında katılımcılar, arařtırmacının sreci gzlemlediđinden haberdar bir řekilde etkinliklere katılım sađlamıřlardır. 8 hafta sren etkinliklerin gzlem srecinde đretmen adaylarının tasarımı srecini planlama ve uygulama ařamaları gzlemlenmiř olup notlar alınmıřtır. Arařtırmacı gzlem sreci boyunca objektif davranmaya ve đretmen adaylarının kendi tasarımı srelerine mdahale etmemeye zen gstermiřtir.

4 BULGULAR

Arařtırmada verilerin analizi yoluyla grsel yklemenin; ‘kiřisel geliřim’, ‘mesleki geliřim’ ve ‘sanatsal uygulama’ zerindeki etkilerine iliřkin  ana temaya ulařılmıřtır. řekil 4’te bu temalar ve bunlara iliřkin alt tema ve kodlar genel bir ervede sunulmuřtur.



Şekil 4. Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öyküleme Verilerine Genel Bakış

4.1 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öykülemenin Kişisel Gelişim Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin kişisel gelişim üzerindeki etkileri sosyal, zihinsel, duygusal ve sanatsal gelişim olmak üzere dört alt tema altında incelenmiştir.

4.1.1 Görsel Öykülemenin Sosyal Gelişim Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin öğretmen adaylarının sosyal gelişim üzerindeki etkilerine ilişkin kod ve alt kodlar tablo 2.1’de sunulmuştur.

Tablo 2.1 *Görsel öykülemenin sosyal gelişim üzerindeki etkileri*

Grupla öğrenmenin faydaları

- Grupla verimli çalışma
 - Grupla çalışmada iletişime önem verme
 - Grupla sorumluluk bilinci kazanma
 - Ekip ruhu kazanma
 - Arkadaşlarından yardım alma
-

Araştırma kapsamında gerçekleşen ‘Yap-boz Öyküleme’ ve ‘Görsel Öyküleme’ isimli etkinliklerde grupla öğrenmenin faydalarına yönelik bulgular ortaya çıkmıştır. Görsel öyküleme etkinliğine geçiş öncesinde, öğretmen adaylarına storyboard tekniği detaylı biçimde aktarılmış ve katılımcıların kendi storyboard çalışmalarını yapabildikleri “Yap-Boz Öyküleme” isimli uygulamalı etkinlik gerçekleştirilmiştir. Öğretmen adayları, bir görsel öyküleme ürünü tasarımına başlamadan önce, bu etkinlik aracılığıyla storyboard oluşturma sürecini deneyimleyerek ilk çalışmalarında kazandıkları deneyimlerden yararlanmışlardır. Böylece ‘Görsel Öyküleme’ etkinliğinde öğretmen adayları iki veya üçer kişilik gruplara ayrılarak çalışmaya başlamıştır.

Görsel öyküleme sürecinde gruplara ayrılmanın öğretmen adaylarının birlikte fikir üretme, gruba uyum sağlama, grupla çalışmada iletişime önem verme, demokratik iş bölümü yaparak grupta sorumluluk bilinci kazanma ve karşılaştıkları sorunlara birlikte

çözüm arayarak ekip ruhunu deneyimleme açısından sosyal gelişimleri üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Bu duruma ilişkin görüşlerden bazıları şöyledir:

Grubumla ortak fikirler üzerinden hareket ettik. Bu işimizi kolaylaştırdı. Her yeni fikir ikimizin süzgecinden geçip değerlendirildi (Satariel, DDF).

Çıkan sorunlara rağmen takım ruhunu bozmadık, son ana kadar yetiştirmeye çalıştık (İray, DDF).

Grup içerisinde hızlı ve verimli bir şekilde çalıştığımızı düşünüyorum. Planladık, eksiklik varsa topladık ve yaptık herkes çalıştı ve hızlıca hallettik süperdi yani (Kae, DDF).

Grubumla çalışmada iletişimi ve netliğin önemini anladım bir projede çalışma arkadaşlarımda önemini anladım (Skalld, DDF).

Bazı öğretmen adayları grupla birlikte çalışma fikrini ve uyum sağlama sürecini zamanla gerçekleştirmeye çalışmışlardır. Örneğin, Volfiy bu durumu şöyle açıklamıştır: “Başlarken çok zorlandım ve ekip arkadaşlarıma yardımım çok az oldu. Ama bir süre sonra uyum sağladım. Alışma sürecim uzun da olsa eninde sonunda yaptığım işte grubumla ilerleme kaydettik” (Volfiy, DDF). Volfiy’in grup arkadaşlarıyla olan iletişimi araştırmacının günlüğüne şöyle yansımıştır:

Karmaşık, Orea ve Volfiy henüz bir grup adı bile belirlememişler. Genel olarak Karmaşık rumuzlu öğretmen adayının tek başına ilerlemesi grup dinamiğini sorguluyor. Grup üyeleri, ders programları uyumlu olmadığı için henüz ders dışında bir toplanma gerçekleştirmediğini belirtti. Bu yüzden planlama yapmakta zorlandıkları görülüyor. Bu grup için biraz endişeleniyorum açıkçası. (AGF, 15.05.2024). Karmaşık, Orea ve Volfiy grup adını Bande Dessinee olarak belirlediğini söyledi. Öğretmen adayları grubun adını koyarken Fransız-Belçika çizgi roman ekolüne bir göndermede bulunmuş ve tıpkı bu ekolde olduğu gibi görev dağılımını üç kişilik bir ekip içerisinde figür-mekân çizimi, sayfa düzeni, kapak tasarımı ve renklendirme olarak bölüştürmüşler. Hikâyenin senaryosunu ise birlikte belirlemişler (AGF, 18.05.2024). Bande Dessinee grubu da çalışmalarına tam gaz devam ediyor. Bu grup için başta biraz endişelenmişim ama şimdi beraber daha iyi çalıştıklarını görüyorum. (AGF, 22.05.2024).

Bazı öğretmen adayları etkinliğin uygulama sürecinde bireysel çalıştıkları sırada başka arkadaşlarından yardım aldıklarını belirtmişlerdir. Örneğin bu durumu Reva, “başarısız olduğum noktayı tekrar deneyerek, hocalarımdan ve arkadaşlarımdan yardım alarak bu durumun üstesinden geldim” şeklinde ifade ederken Kurbağa, “uygulamada zorlandığım anlarda internetten ve uygulamayı iyi bilen birkaç arkadaşımdan yardım alarak üstesinden geldim” biçimde yorumlamıştır (DDF). Böylece grupla öğrenmek kadar bireysel çalışma

sürecinde arkadaşlarından yardım almanın da sosyal gelişime olumlu etkileri olduğu söylenebilir.

4.1.2 Görsel öykülemenin Zihinsel Gelişim Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin öğretmen adaylarının zihinsel gelişimi üzerindeki etkilerine ilişkin kodlar ve alt kodlar tablo 2.2’de sunulmuştur.

Tablo 2.2 *Görsel öykülemenin zihinsel gelişim üzerindeki etkileri*

Yaratıcılığı geliştirme

- Yenilikçi fikirler üretme
- Hayal gücünü geliştirme
- Eleştirel düşünme

Yansıtıcı düşünme

- Kişinin kendini tanıması
 - Zayıf yönleri keşfetme
 - Başarısız-yetersiz hissetme
 - İlgisini kaybetme
 - Güçlü yönleri keşfetme
 - Disiplinli çalışma
 - Konuya odaklanma
-

Öğretmen adayları görsel öyküleme etkinlikleriyle yenilikçi fikirler ürettiklerini, hayal gücünü geliştirdiklerini ve eleştirel düşünmeye başladıklarını söyleyerek zihinsel gelişime yönelik yaratıcılığa vurgu yapmışlardır. Örneğin, bu görüşlerden bazıları şöyledir:

Ders süreci yoğun ve öğretici geçti. Hayal ürünlerimizi yansıttığımız çalışmalar için güzel eğlenceli geçen haftalardı. ... İmgesel yönümü, hayal kurmayı, fantastik, mistik şeylere olan tutkumu daha zevkli hale getirdi. Hayal gücümüzü kullanmaya çok ihtiyacımız vardı grafik alanında hayal gücümüzü biraz sınırlamak zorunda kaldığımız projelerden ziyade özgünce düşünüp hareket edebildiğimiz bu etkinlikler ileriye dönük proje geliştirme konusunda daha hevesli ve heyecan verici hale geldi (Satariel, DDF).

Çok keyifliydi hikâye yazma ve derinleştirme kısmı, etkinlikte oldukça özgür bırakılmamız çok iyi oldu hayal gücümü istediğim gibi yansıtabilme fırsatı sağladı oldukça eğlendiğim bir çalışma oldu (Yuzu, EDF 24.04.2024).

Görsel öyküleme yaratıcı düşünmemde ve yenilikçi fikirleri üretmemde etkili oldu. (Orea, DDF). Düşünme ve üretme açısından bizi geliştiren ve yaratıcılığımızı besleyen bir etkinlikti (Reva, ÖGF 27.03.2024).

Bugünkü etkinliğin beni mutlu eden yönleri karakter tasarımı çok sevmemden ötürü kendimi kasmadan istediğim kelimeler dahilinde kendime ait bir dünya oluşturmamdı. Öncelikle hayal gücümün sınırlarını zorladım (Satariel ÖGF 27.03.2024).

Daha yaratıcı fikirler edinmeme ve olağan dışı kurgular düşünmeme sebep olan bir etkinlik oldu. Olağan durumların dışında düşünmek beni eğlendirdi (Tigris, ÖGF 27.03.2024).

Çok keyifliydi hikâye yazma ve derinleştirme kısmı, etkinlikte oldukça özgür bırakılmamız çok iyi oldu...Hayal gücümü istediğim gibi yansıtabilme fırsatı sağladı oldukça eğlendiğim bir çalışma oldu (Yuzu, EDF 24.04.2024).

Öğretmen adayları yaratıcılık ve hayal gücünden yararlanma deneyimini istedikleri konuyu seçmekte özgür olmaları ile ilişkilendirmiştir. Momo, Kae ve Karmaşık bu durumdan memnun olduğunu belirtirken (ÖGF 27.03.2024) Skalld, bu durumun ilk etkinlikte kendisi için negatif deneyimlere yol açtığını, ikinci etkinlikte ise pozitif etkileri olduğunu belirtmiştir.

Süreçte ilk etkinlikte bu kadar özgür bırakılması benim açımdan kötü oldu aklım çok karıştı. Ama diğer etkinlikte özgür bırakılması daha güzel oldu aklımızdaki her şeyi yapabildik (Skalld, DDF).

Zihinsel gelişime ilişkin bir diğer öne çıkan kod ise yansıtıcı düşünmedir. Bazı öğretmen adayları güçlü ve zayıf yönlerini keşfederek süreç içerisinde kendilerini tanıma fırsatı bulduklarından bahsetmiştir. Örneğin bazıları süreç içerisinde başarısız veya yetersiz hissetme, zamanı etkili kullanamama, kaygılı olma, karamsarlığa kapılma, ilgisini kaybetme gibi deneyimleri zayıf yönleriyle ilişkilendirmişlerdir.

Resimsel anlamda kendimi böyle bir proje için yeterli göremiyorum. İşin sonunda içime sinmemesinden korkuyorum birazcık (ÖGF 27.03.2024).

Aslında en başında çok keyifliydi keyifli olduğu için çok hızlı ve hevesli başladım ama bu kadar hızlı başladığım için bunalmam ve sıkılmam da hızlı oldu (Momo, DDF).

Hikâye yazmak, yaratıcılık kısmı vs. çok zevkliydi ama yeterli olup olmaması kısmı endişelendirdi (Meri, ÖGF 27.03.2024) “Birinci etkinlikteki herhangi bir sorunu çözdüğümü düşünmüyorum yani çözmek için çabaladım ancak sonuçtan mutlu değilim (Meri, DDF).

İşi tek başıma yaptım. Süreç boyunca zaman yönetimimi pek iyi yapamadım. Arkadaşlarım renklendirmeye başlamışken ben hala çizim aşamasındaydım. Bu alanda kendimi kötü değerlendiririm. Fakat sonrasında elimi çok hızlandırmam sonucu çoğu kişiden önce

bitirdim. Hatta özensiz de değil gayet özenli yaptım. Yani ilk yarıda kötü son yarıda iyiydim diyebilirim. Beni tek ve en çok zorlayan şey her zaman zaman yönetimiydi. Sürekli başlamayı erteledim iki etkinlikte de. Sıkıştığım zaman da aşırı stres oldum ve çevremi fazlasıyla bunalttım. Fakat zar zor iki etkinlikte de üstesinden geldim. İlk etkinlikte bir türlü başlayamamak, ikinci etkinlikte de istediğim etkiyi yansıtamamak beni zorladı (Angelene, DDF).

Öğretmen adaylarının süreçte yaşadıkları bu zorluklar araştırmacının günlüğüne şöyle yansımıştır:

Öğretmen adaylarından bazıları konu için çok heyecanlandıklarını dile getirirken Shiwa ve Sirius görsel öyküleme konusuyla ilgilenmediklerini belirterek katılımın zorunlu olup olmadığını sordu. Açıkçası oldukça çekimser görünüyorlar” (AGF, 20.03.2024). “Sınıfın geneli etkinliklere ilgilerini sürdürürken Skalld ve Meri sürecin başında konuyla çok ilgili olmalarına rağmen şu an ilgilerini yitirmiş gibiler. Shiwa ve Sirius ise tam tersine sürecin başında ilgisizken şu an oldukça ilgili görünüyorlar. Araştırıyor, fikir üretiyor ve birbirlerine önerilerde bulunuyorlar (AGF, 24.04.2024).

Bazı öğretmen adayları detaylara dikkat etmenin, problemlerin üzerine gitmenin, kontrollü ve işi ciddiye alarak çalışmanın ise disiplini ve konuya odaklanmayı sağladığını ileri sürerek güçlü yönleriyle ilişkilendirmişlerdir. Bu etkilere ilişkin görüşlerden bazıları şöyledir;

Bireysel olan çalışma üzerinde gerçekten başarılı bir sonuç elde ettiğimi düşünüyorum. Özgün ve kendi ürettiğim karakterler ve senaryo, hikâye akışı açısından da birbirleri ile çok uyumlu. Başta hikâye kurgulama (giriş, gelişme, sonuç) ve bunları resmedeceğim karelere bölüp ona göre hareket etmek düşünsel ve pratiklik açısından çok geliştirdi (İray, DDF).

[...] ders süreci oldukça süratli ve yorucuydu. Sürenin kısıtlı olması ve detay gerektiren konu başlıklarını bu kısıtlı sürede bitirmemiz gerektiğini ele alarak diyebilirim ki gerçekten ‘çalışarak’ konuları yetiştirebildim. Kendimi şu şekilde değerlendirebilirim; oldukça işi ciddiye aldığım için detaylara inmek zorunda kaldım ve işleyişi hoşuma gittiği için kontrolü sağlamaya çalıştığımı söyleyebilirim (Karmaşık, DDF).

Hikâyeleştirme, ortak çalışma ve görselleştirme yöntemlerini deneyimledim ve eksiklerimi fark edip bunları gidermek üzerine çalıştım. Başarısız olduğum noktalarda tekrar denedim. (Reva, DDF).

4.1.3 Görsel Öykülemenin Duygusal Gelişim Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin öğretmen adaylarının duygusal gelişim üzerindeki etkilerine ilişkin kodlar ve alt kodlar tablo 2.3’te sunulmuştur.

Tablo 2.3 Görsel öykülemenin duygusal gelişim üzerindeki etkileri

Motivasyon

- Konuya ilgi duyma
- İlgi alanına yönelik çalışmaktan keyif alma

Özyönetim

- Özen gösterme
 - Sabretmeyi öğrenme
 - Özveri gösterme
-

Öğretmen adaylarından bazıları görsel öyküleme etkinlikleri sürecinde konuya ilgi duyduklarını ve ilgi alanına yönelik çalışmaktan keyif aldıklarını söyleyerek motivasyonlarının arttığı vurgulamışlardır. Örneğin;

Etkinliği ilk duyduğumda hoşuma gitti ve heyecanlandım diyebilirim çünkü yaptığımız işlerden sıkılmıştım diyebilirim. Karakter düşünme hikâyemi ne tarzda olacağını kafamda şekillendirme aşamalarının çok keyifli olacağını düşünüyorum endişelendiren tek şey istediğim gibi yapamama korkusu onun dışında çok keyifli bir çalışma olacağını düşünüyorum (Kurbağa, ÖGF 27.03.2024).

Farklı ve sürükleyici bir çalışma animasyona da ilgim olduğundan hikâyeyi eğlenerek yazdım (İray, ÖGF 27.03.2024).

Konu olarak ilgimi çeken ve uygulama sürecinde beni heyecanlandıran bir süreçti (Volfiy, DDF).

Beni memnun eden tarafı ilgilenmek istediğim şeyleri derste de yapacak olmam. ... Yeni farklı işler yapıyor olmamız ilgimi arttırdı (Orea, ÖGF 27.03.2024)

Karakter tasarlamak, öykü yaratmak gibi şeyler genel olarak çok keyifli etkinliğin geneli bu şeyler çok keyifli... Beyin açıcı bir etkinlik farklı ilgi alanları keşfi aslında sadece bunlar bile yeterli çok keyifliydi (Momo, ÖGF 27.03.2024). Yapmak istediğim şeyleri yapıyorum bir şeyler düşünüp fikir bulup kayda alabilmek çok keyifli. Bu çalışmayı yapmak ödev gibi hissettirmiyor çünkü çok eğlenip keyif alıyorum (Momo, ÖGF 15.05.2024). Yeni şeyler kattığını fazlaca hissettiğim 6 haftaydı. Daha önce bu kadar keyifli ödevlerim olmamıştı. Kendimi değerlendirmekle başlayayım. Aslında resimle eşit derece sevdiğim bi alanda çalışma yapmış olduk serbest olması ve ödev için bunu yapıyor olmak beni çok keyiflendirdi. Ödevin her aşamasında mutluydum diyebilirim (Momo, DDF).

Öğretmen adaylarının konuya ilgili olmaları araştırmacının günlüğüne şöyle yansımıştır:

Her öğretmen adayının kendine özgü farklı düşünme, öyküleme ve görselleştirme stilleri var. Bu da süreçteki deneyimlerini ve izleyecekleri yolu farklı kılıyor. Birbirlerine yazdıkları öyküleri anlatanlar yorum ve önerilerini paylaşıyor. Çoğunluğu konu ile ilgili görünüyor. Umarım bu ilgileri sürecin devamında azalmaz (AGF 27.03.2024).

Öğretmen adaylarından bazıları görsel öykülemeye yönelik çalışmalar yapmak istediklerini ama daha önce cesaret edemediklerini, ders süresince yaptıkları etkinlikler sayesinde harekete geçtiklerini belirtmiştir. Öğretmen adaylarının derse motive olmaya yönelik düşünceleri şu şekildedir:

Hikâye yazmak, kurgulamak, kendim yazıp kendim çizmem beni daha heyecanlandırdı ve daha fazlasına teşvik etti (Satariel, ÖGF 27.03.2024).

[...] İlgilendiğim çizgi-film, animasyon hobime ciddi anlamda adım atabilmemi sağladı. Bana kalsaydı uzun bir süre daha adım atamayabilirdim. İlgilendiğim alana adım atmama yardımcı oldu (Dinozor, ÖGF 27.03.2024).

Görsel öykülemenin duygusal gelişime ilişkin bir diğer kod ise özyönetimdir. Öğretmen adayları uygulama sürecinde sabırlı olmayı, özen göstermeyi ve özveri göstermeyi deneyimlediklerinden bahsetmişlerdir. Örneğin;

Görsel öyküleme sürecinde beni en çok zorlayan kısım zaman yönetimiydi. Süre konusunda zorlandım. Neredeyse her gün uzun bir süremi bu çalışmaya ayırmak durumunda kaldım. Her gün kütüphaneye gidip çalıştım (Dinozor, EDF 22.05.2024). Zaman yönetimi konusunda bilinçlendim. Sorunun üstesinden gelmek için kendime ayırdığım vakitlerden fedakârlık etmem gerekti (Dinozor, DDF).

Stop motion ve storyboard genel olarak ilgi alanlarımda oldu için bu alanda çalışmalar yapmak bana iyi geldi. Tabi aynı kareyi çok fazla çizmek ve her resmi bir sürü çekmek ne kadar yorsa ve hayattan soğutsa da yine de final işi bitmiş halde görünce hissettirdiği tatmin duygusu bambaşka. Yani bireysel gelişimde deli gibi sabretmeyi öğretiyor (Angelene, DDF).

Bireysel olarak çalışma sürem uzundu bu da bana uzun soluklu çalışmalarda daha metanetli olma duygusunu kazandırdı (Orea, DDF).

4.1.4 Görsel Öykülemenin Sanatsal Gelişim Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin öğretmen adaylarının sanatsal gelişimi üzerindeki etkilerine ilişkin kodlar ve alt kodlar tablo 2.4'te sunulmuştur.

Tablo 2.4 *Görsel öykülemenin sanatsal gelişim üzerindeki etkileri*

Sanatsal bakış açısı geliştirme

- Kültürel kazanım elde etme
- Estetik algıyı geliştirme

Görsel ve sözel ifadeyi güçlendirme

- Hikâye anlatıcılığını geliştirme
 - Düşünceyi görselleştirebilme
 - İmgesel tasarım becerisini geliştirme
-

Öğretmen adayları görsel öyküleme etkinliklerinin sanatsal gelişime ilişkin etkilerinden bahsederken kültürel kazanım ve estetik algı üzerinden sanatsal bakış açısı geliştirmeye değinmiştir. Süreç içerisinde hikâye anlatıcılığını geliştirme, düşünceyi görselleştirebilme ve imgesel tasarım becerisini geliştirme gibi görsel ve sözel ifadeyi güçlendirmeye yönelik etkilerinden de bahsetmişlerdir. Bu konuda öğretmen adaylarından bazılarının görüşleri şöyledir:

Herhangi bir filmi, diziyi izlerken düz izlemektense sanatsal açıdan izlediğimiz şeyi anlayabilmemizi sağlar. Bu yüzden farklı sanat alanlarından da ilham almamızı kolaylaştırır (Angelene, DDF).

Grafik ve resim açısından el yeteneğimi ve çizimsel / düşünsel-hayal etme pratikliğimi baya arttıran bir çalışma oldu. İmgesel yeteneğimi son derece geliştirdi. Hayal gücü açısından çok geliştirdim. Gayet verimliydi. Her öğrenciye farklı bakış açıları ve farklı bir deneyim kazandırdığını düşünüyorum. İlgi alanının eğlendiği ve yeteneğini geliştirdiği çok yönlü bir çalışmaydı. Ayrıca eleştirel analiz yeteneğimizi geliştirdi. Görsel ve sözel ifade yeteneğimizi arttırdı (İray, DDF).

Hikâyeleştirebilme ve etkili görsel ifadeleştirme konusunda epey geliştirdi [...] kurgu yapabilme becerimi geliştirdiğini düşünüyorum (Yuzu, ÖGF 27.03.2024).

Düşünüp ürettiğim hikâyeyi görselleştirmek için neler yapmam gerektiğini öğrendim Storyboard hazırlama, hikâye kurgulama, karakter tasarımı yaparken nelere dikkat etmem gerektiğini öğrendim (Reva, ÖGF 27.03.2024).

Görsel öyküleme, görsel düşünme ve algılama yeteneğimi geliştirdi. Farklı perspektiflerden bakabilmeyi detayları fark edebilmeyi soyut düşüncelerimi görsel olarak ifade etmeyi öğrendim (Orea, DDF).

Artık kafamda canlanan hikâye, öykü, bir olayı resmetme yeteneğimi geliştirdiğini düşünüyorum. Hayal gücümü kullanmak ve bunları somut bir şekilde görmek imgesel yönümü kuvvetlendirdi (Satariel, DDF).

4.2 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öykülemenin Mesleki Gelişim Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin mesleki gelişim üzerindeki etkileri incelendiğinde; Görsel Sanatlar Dersinde uygulamaya yönelik etkinlik tasarım önerileri, katkılar ve ortaya çıkabilecek zorluklar olmak üzere üç alt temaya ulaşılmıştır.

4.2.1 Görsel Öykülemeyi Görsel Sanatlar dersinde uygulamaya yönelik etkinlik tasarım önerileri

Görsel öykülemeyi görsel Görsel Sanatlar Dersinde uygulamaya yönelik etkinlik tasarım önerilerine ilişkin kod ve alt kodlar tablo 3.1’de sunulmuştur.

Tablo 3.1 *Görsel Sanatlar Dersinde uygulamaya yönelik etkinlik tasarım önerileri*

Gelecekte mesleki yaşantıya aktarma

- Konuyu anlatma
 - Örnek gösterme
 - Gözlemleme
 - Dönüt verme
 - Tartışma ortamı oluşturma
 - Sergi açma
 - Akran değerlendirmesi yaptırma
-

Öğretmen adayları bu araştırmada uygulanan görsel öyküleme etkinliklerini ileride kendi mesleki yaşantılarına nasıl aktarabileceklerine yönelik fikirler geliştirmişlerdir. Bunlar arasında konuyu anlatma, örnek gösterme, gözlemleme, dönüt verme, tartışma ortamı oluşturma, sergi açma ve akran değerlendirmesi yaptırma gibi öğrenme ve öğretme sürecini içeren ifadeler yer almıştır. Bunlara ilişkin görüşlerden bazıları şöyledir:

Çalışmayı çocuklara açıklamak zor olabilir, bu yüzden günlük hayattan ve izledikleri çizgi filmlerden örnek göstererek veya bu konu hakkında örnek teşkil edecek kısa videolar izlettirerek çocukların konuya daha iyi hâkim olmasını sağladım. Sonrasında ilham aşamasında örnek ve yardımcı olurum. Grup varsa gruba uygun hareket etmelerini sağladım. Son olarak tartışma ortamı oluşturur, hem öğrencilerin birbirlerinin çalışmalarını yorumlamalarını sağladım, hem de kendim değerlendirirdim. Bu şekilde öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmelerini sağlayabilirdim (İray, DDF).

Örnek çizgi film karakterleri veya sahnelerini gösterip öğrencilerden ilk önce taklit etmelerini ister, sonra ne hissettikleri hakkında tartışma ortamı oluşturup konuyu anlatırdım. Ardından öğrencilere yapacakları işin sonunda ‘sergi’nin de olduğunu söyleyip motivasyonlarını arttırırdım (Karmaşık, DDF).

Storyboard etkinliğini uygulardım. Çünkü çocukların küçüklüklerinden beri hikâye ve öykülere adapte olması onların bu konuda daha yaratıcı olmalarını sağlayabilir. Böylece yabancılik çekmezler ve hayal güçlerini iyi yansıtabileceklerini düşünüyorum (Tigris, DDF).

Öğrencilerin Türkçe dersiyle bağdaştırarak o derste yazdıkları bir hikâyeyi inceleyip kısaltmalarını veya azaltmalarını isteyerek bu hikâye üzerine düşünüp hayal kurmalarını ister daha sonraki derste ise karelemeyi anlatarak bunları görselleştirmelerini isterdim (Shiwa, DDF).

Anlatmak istediğim konuları çizgi roman halinde öğrencilerime bir kurgu üzerinden sunabilirdim. Kendileri ile özdeşleşebilecek karakterlere yer verip kendilerini de derse ve anlatılmak istenen dersin içerisinde tutabilirdim. Böylelikle hem eğlenceli bir ders anlatımı ve bilginin kolayca öğrenebilme potansiyeli artabilirdi (Satariel, DDF).

4.2.2 Görsel Öykülemenin Görsel Sanatlar Dersinde Uygulanmasına Yönelik Katkıları

Görsel öykülemenin Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik katkılara ilişkin kodlar ve alt kodlar tablo 3.2’de sunulmuştur.

Tablo 3.2 *Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik katkılar*

Öğretmen açısından

- Etkili konu anlatma
- Dersi eğlenceli hâle getirme
- Öğretmen öğrenci ilişkisini geliştirme
- Dikkati çekme
- Öğretmenlik mesleğinden keyif alma

Öğrenci açısından

- Derse aktif katılma
- Yaparak yaşayarak öğrenme
- Kalıcı öğrenme
- Grupla öğrenme
- Yaratıcılığı geliştirme

Öğrenme ortamı açısından

- Ekonomik olma
- Ders süresini verimli kullanma
- Sınıf etkileşimini sağlama

Öğretmen adayının mesleki gelişimi açısından

- Farklı derslerde yer verme
- Materyal tasarımında kullanma
- Yaratıcı düşünme
- Alternatif iş olanaklarının farkına varma
- Portfolyo geliştirme

Öğretmen adayları görsel öykülemenin Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasının nasıl katkılar sağlayacağına yönelik görüşler sunmuşlardır. Bu katkılar; öğretmen, öğrenci, öğrenme ortamı ve öğretmen adayının mesleki gelişimi açısından ele alınmıştır. Öğretmen açısından; etkili konu anlatma, dersi eğlenceli hâle getirme, öğretmen öğrenci ilişkisini geliştirme, dikkati çekme ve öğretmenlik mesleğinden keyif alma gibi katkılardan bahsedilmiştir. Öğrenci açısından da derse aktif katılma, yaparak yaşayarak öğrenme, kalıcı öğrenme, grupla öğrenme ve yaratıcılığı geliştirme gibi katkılar olabileceği söylenmiştir. Bu ifadelerden bazıları şöyledir:

Özellikle günümüz gençlerinde dikkat dağınıklığı ve okuduğunu anlayamama problemleri çok fazla görüldüğünden görsel elemanların kullanılması öğrencinin dikkatini sabit tutar. Öğrencinin aktif derse katılımı görsel öyküleme ile sağlanabilir. Bu da şuna yol açar; Öğrencinin dikkati, dersi dinleme ve anlama, sınavda başarı, yüksek not, motivasyon, daha fazla çalışma isteği... (Angelene, DDF).

Öğrenci üzerinde daha kalıcı bir öğrenme sağlar. Yaparak ve yaşayarak öğrendiği için öğrencinin derse ilgisini artırır. Kendi problemlerini çözümlemesini ve buna bağlı sorunların üstesinden gelmeyi öğrenir. Grup çalışması yaparak arkadaşlarıyla sağlıklı iletişim kurar. Öğrencilere etkili bir öğrenme yöntemiyle eğitim verir. Yaparak-yaşayarak öğrettiği için daha kalıcı bir öğrenme sağlar. Kalıcı öğrenme sağlama ihtimali diğer öğrenme türlerine göre daha yüksektir (Dinozor, DDF).

Çocukların ilgilerini çekebilecek ve severek yapabilecekleri bir çalışma olduğunu düşünüyorum. Öğrencilerin hayal gücü ve yaratıcı düşüncelerini geliştirir. Ayrıca anlatımları da güçlendiğinden dolayı kendilerini daha iyi ifade etmelerini sağlar. Sınıf yaratıcılığını geliştirir ve öğrencileri iş birliğine teşvik eder (İray, DDF).

Öğretmen açısından konuyu anlattıktan sonra çalışmaların yüksek bölümü öğrencinin hayal gücüne kaldığı için öğretmen açısından anlatmak süreç daha kolay olabilir (Meri, DDF).

Öğrencileri gözlemlemede, kurdukları hikayelerden anlar ve hayal güçleri hakkında çıkarımlarda bulunmasına katkı sağlar. Birden fazla öğrenme alanına katkıda bulunur. Diğer dersler ile ilişkilendirebilir. Öğrencilerin hayal güçlerine katkıda bulunur (Shiwa, DDF).

Görsel öyküleme öğrencilerin hikâye anlatma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Hikâye yapılarını karakter gelişimini ve olay örgüsünü anlamalarını sağlar. Dolayısıyla edebiyat dersiyle doğrudan ilişkilidir. Görsel öyküleme karmaşık kavramları ve olayları görsel olarak anlatarak öğrencilerin bu bilgileri daha iyi anlamalarına ve hafızalarında tutmalarına yardımcı olur. Grup çalışmaları sırasında görsel öyküleme kullanmak öğrencilerin birlikte çalışarak hikâye yaratmalarını sağlar. Öğrenciler birlikte çalışarak görsel öyküler oluşturabilir ve bu süreçte işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirirler. Dikkat çeker ve motivasyonu artırır. Görsel öğeler öğrencilerin dikkatini çeker ve öğrenme sürecine olan ilgiyi artırır. Kültürel farkındalığı da artırır. Görsel öyküleri ve perspektifleri tanıtabilir. Bu, öğrencilerin kültürel farkındalıklarını ve empati yeteneklerini artırır. Görsel öyküleme ayrıca hafızayı da güçlendirir bilgilerin daha kolay hatırlanmasını sağlar. Resimler ve grafikler metinlerden daha kalıcıdır ve bilgilerin uzun süre hafızada kalmasına yardımcı olur (Orea, DDF).

Öğretmen ve öğrenci arasındaki ilişkiyi güçlendirir ve başarı oranlarını artırır. Gerek öğrencinin yeteneğini geliştirmesi gerek öğretmenin anlatımını güçlendirmesi açısından katkı sağlar (Karmaşık, DDF).

Öğretmen adayları ayrıca öğrenme ortamı açısından; ekonomik olma, ders süresini verimli kullanma ve sınıf etkileşimini sağlama gibi katkıları olduğundan da bahsetmiştir. Örneğin;

Daha akılda kalıcı ve daha ilgi çekici ayrıca anlamı görselleştirerek kolaylaştırabilir. Hazırlaması zahmetli olsa da sınıfın dikkatini çekmek için harika ve farklı sınıflara tekrar tekrar kullanılabilir yararlı bir öğretim materyali edinilmesini sağlar. Tekrarlanabilir, bilgileri pekiştirebilir, dikkat çekici ve akılda kalıcı olabilir, konuyu daha anlaşılması kolay bir hale getirebilir (Kae, DDF).

Kalıcı öğrenmeyi sağlar. Hızlı öğrenmeyi sağlar. Öğrencinin ilgisini aktif tutar. Sunuş yoluyla öğretimde kolaylık sağlar. Etkili bir öğretme yöntemidir. Zamandan tasarruf sağlar. Konuyu kavramsal olarak öğretmeye katkı sağlar. Sınıf ortamında etkileşimi artırır. Az alanda çok iş yaptırmaya yardımcı olur (Tigris, DDF).

İlgili ders için materyal tasarımlarında bol bol kullanılabileceğini düşünüyorum, Öte yandan çalışma yapraklarında da kullanılması öğrenciler için dikkat çekici araçlar olabilir. Öğrenciler için güdüleyici araçlar olarak kullanılabilir, üstelik dikkat çekici görsel kullanımı çocuklar için hayal güçlerini besleyebilen bir araç olacaktır. Ders anlatımı kolaylaştırır,

öğretmenin ifade edebilme yeteneğini kolaylaştırır. Öğrencileri kolay bir şekilde derse bağlayabilir. Dersin boş kısımlarında çizgi roman, belgesel veya çeşitli görsel öyküleme ürünlerini kullanarak vakitlerini doldurabilir. Öğrenme açısından kolaylaştırıcı bir faktördür. Anlatılmak istenen bilgi doğrudan kolay ve eğlenceli şekilde verilebilir (Satariel, DDF).

Öğretmen adayları görsel öykülemenin kendi mesleki gelişimleri açısından; farklı derslerde yer verme, materyal tasarımında kullanma, yaratıcı düşünme, alternatif iş olanaklarının farkına varma ve portfolyo geliştirme gibi katkıları olduğunu belirtmiştir. Bu görüşlerden bazıları şu şekildedir:

Beni memnun eden noktaları sanatsal anlamda portfolyoma yeni ve ilgi çekici alanlar katıyor olmam (Angelene, ÖGF 10.05.2024). Storyboard üzerinden gidecek olursak; bir konuyu belli bir zaman aralığında nasıl en etkili anlatırız, çarpıcı noktaları nasıl vurgularız bunu öğrenmemizi sağlıyor bence. Stop motionda da benzer şekilde anlatılan konuda neyin uzun neyin kısa tutulması gerektiğini öğrenmemizi sağlıyor. Bu alanlarda öğretmenliğe hazırlıyor. Formasyon derslerinde ders planı oluştururken bu tarz görsel öykülemeler ile anlatım teknikleri kullanılabilir, temel tasarım dersinde çalışma çeşitliliği olsun diye bu tarz ödevler verilebilir. Dijital medya dersinde de reklam çalışması gibi örnekler vermek ve sunmak için görsel öyküleme yöntemleri kullanılabilir (Angelene, DDF).

Bir resim-iş öğretmeni adayı olarak mesleğime çok yönlü bakabilmemi sağladı. Öğretmenliğin yanında bir grafik ajansında veya bir çizgi film stüdyosunda da iş imkanları doğurabileceğini gösterdi. Okuduğum bölümde sadece öğretmenlik değil çok çeşitli sanatsal alanlarda çalışabileceğimi, gelişebileceğimi öğretti. Artık yeni işlere daha açık olacağım. Kendimi her alanda geliştirebileceğimi, ne okursam okuyayım istediğim her alana yönelebileceğimi öğretti (Dinozor, DDF).

Görsel öyküleme yaratıcı düşünmemde ve yenilikçi fikirleri üretmemde etkili oldu. Bu özelliklerin medya ve eğlence sektörlerinde avantaj sağladığımı düşünüyorum. Ayrıca şu an kitap resimleme üzerinde çalışıyorum. Bu alanda kendimi geliştirmeme olanak sağladı. Görsel öyküleme etkinliklerinin kullanılması gelişimimiz açısından çok geliştirici oldu. Kendi açımdan sanatsal ve mesleki anlamda çok şey kattı. Ayrıca farklı çalışmalar da gördüğüm için tecrübe edindim (Orea, DDF). [...] genel olarak da çocuklara yönelik çalışıyorum. Bu etkinlikte de çocuk temalı çalışacağım ve bu da beni daha fazla tecrübelendirecek (Orea, ÖGF 27.03.2024). Dijital ortamda daha fazla geliştığimi düşünüyorum, portfolyoma ekleyeceğim nitelikli çalışmalar yaptığımı düşünüyorum (Orea, ÖGF 15.05.2024).

İleride grafik alanında çizgi roman, storyboard veya animasyon çalışmalarında korkmadan yer alacağımı ve bu konular üzerinde kendimi daha çok geliştirip ilerleyebileceğimi düşünüyorum (Satariel, DDF).

Skalld ise diğer öğretmen adaylarının aksine görsel öykülemeyi kendi mesleki gelişimi açısından faydasız bulduğunu belirtmiştir.

Bu etkinliklerin ilerideki mesleğime katkıda bulunacağını düşünmüyorum. Çünkü hedeflerimde öyküleme ile alakalı bir meslek yok. [...] (DDF).

4.2.3 Görsel Sanatlar Dersinde Uygulanmasına Yönelik Ortaya Çıkabilecek Zorluklar

Görsel öykülemenin Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik ortaya çıkabilecek zorluklara ilişkin kodlar ve alt kodlar tablo 3.3'te sunulmuştur.

Tablo 3.3 *Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik ortaya çıkabilecek zorluklar*

Öğretmen açısından

- Yorucu olma
- Değerlendirmede zorlanma
- Sınıf yönetiminde zorlanma
- Dönüt vermede zorlanma
- Müfredata uyum sağlamada zorlanma

Öğrenci açısından

- Bireysel farklılıklar
- İlgi alanına girmeme
- Teknik bilgi yetersizliği
- Düzeye uygun olmama

Öğrenme ortamı açısından

- Materyal yetersizliğinden kaynaklanabilecek problemler
- Kalabalık sınıf ortamı
- Ders süresinin yetersizliği

Öğretmen adayının mesleki gelişimi açısından

- Küçük yaş gruplarına anlatmada zorlanma

Öğretmen adayları görsel öykülemenin Görsel Sanatlar Dersinde uygulanmasına yönelik katkılarının yanı sıra ortaya çıkabilecek olası zorluklara da değinmişlerdir. Öğretmen

açısından; yorucu olma, değerlendirmede zorlanma, sınıf yönetiminde zorlanma, dönüt vermede zorlanma ve müfredata uyum sağlamada zorlanma gibi olasılıklardan söz edilmiştir. Öğrenci açısından; bireysel farklılıklara yönelik zorlanma, ilgi alanına girmeme, teknik bilgi yetersizliği ve düzeye uygun olmama gibi olası zorluklar dile getirilmiştir. Öğrenme ortamı açısından; materyal yetersizliğinden kaynaklanabilecek problemler, kalabalık sınıf ortamı ve ders süresinin yetersizliği gibi olası zorluklardan bahsedilmiştir. Öğretmen adayları kendi mesleki gelişimleri açısından ortaya çıkabilecek zorluklarda ise küçük yaş gruplarına anlatmada zorlanabileceklerine değinmişlerdir. Buna göre öğretmen adaylarından bazılarının görüşleri şöyledir;

Süre konusunda sıkıntı yaşanabilir. Çocuklara çok geniş alan vermek onları kararsızlığa itebilir. 40 kişilik bir sınıfta her öğrenciye yetemeyebilir. Süre konusunda öğrenci dikkati konusunda sorunlarla karşılaşabilir. Öğrenci eğer yaşı küçük ise sıkılabilir yapmak istemeyebilir. Sınırsız alandan dolayı kararsızlıkla süre kaybına yol açabilir (Dinozor, DDF)

Zaman alıcı olabilir, çizim yeteneklerindeki farklılıklar, yaratıcılık ve fikir üretme zorluğu yaşatabilir. Malzeme eksikliği ve grup çalışması olursa işbirliği problemi olabilir. Zaman yönetimi açısından zor, öğrencilerin yetenek seviyeleri ilgi ve ilgisizlikleri zorluk çıkarabilir. Yaratıcı süreçte her çocuğa yeterli rehberlik sağlanamayabilir. Müfredata uyum sağlamada zorluklar yaşanabilir. Zaman yönetimi, yeteneklerin farklılığı ve malzeme eksiklikleri gibi zorluklar... (İray, DDF).

Başlarda görsel sembolleri anlamlandırmada zorluk yaşayabilir. Veya görsel semboller ile öyküyü eşleştirmede sıkıntılar yaşayabilir. Görsel semboller anlatırken ve öğrencinin anlamasını sağlamaya çalışırken zaman kaybı yaşayabilir. Öğrenciler için bireysel farklılıklar ekstra enerji kaybına ve dersin işleyiş hızına zarar verebilir (Karmaşık, DDF).

Öğretmen malzeme ve kaynak temini konusunda zorluk yaşayabilir yüksek maliyetli olduğu için. Öğrencilerin bireysel olarak farklı seviyelerde teknik ve yaratıcı becerilere sahip olmaları, öğretmenlerin her öğrenciye yeterli ilgiyi göstermesini zorlaştırabilir. Bu durum sınıf yönetimini zorlaştırabilir. Dijital araçların kullanımı gerektiğinde teknolojik altyapı sorunları ve yazılım problemleri ortaya çıkabilir bu da öğretmenin zorlanmasına neden olur. Grup çalışması sırasında öğrenciler arasında uyumsuzluklar ve iletişim problemleri yaşanabilir. Teknoloji kullanımı sırasında ortaya çıkabilecek sorunlar projelerin aksamasına neden olabilir. Öğrenciler arasında kaynaklara erişimde eşitsizlikler olabilir. Bazı öğrencilerin gerekli teknolojik donanıma sahip olmaması projelerin tamamlanmasını zorlaştırabilir (Orea, DDF).

Görsel sanatlar gibi bir derste kullanılması uzun haftalara yayılabilir haftada 40 dakikalık ders yetersiz olabilir. Sınıf mevcudu çok ise öğrencileri takip etmekte zorlanılabilir. Atölye

harici bir sınıf ortamında görselleştirmekte öğrenciler zorlanabilir. Çizim için sıralara sığamayabilirler (Shiwa, DDF).

4.3 Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öykülemenin Sanatsal Uygulama Üzerindeki Etkileri

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin sanatsal uygulama üzerindeki etkileri incelendiğinde; görsel öykülemenin tasarım ve uygulama sürecine etkileri ve program kullanımına yansımaları olmak üzere iki alt temaya ulaşılmıştır.

4.3.1 Görsel Öyküleme Tasarım Sürecini Planlama ve Uygulama Sürecine Etkiler

Görsel öyküleme tasarım sürecini planlama ve uygulama sürecine etkilerine ilişkin kodlar ve alt kodlar tablo 4.1 sunulmuştur.

Tablo 4.1 *Görsel öyküleme tasarım sürecini planlama ve uygulama sürecine etkiler*

Tasarım sürecini planlama

- Hikâye oluşturma/ senaryo yazma
 - Tema/konu belirleme
 - Ana fikir/mesaj belirleme
- İlham alma
- Anlatıcının bakış açısını belirleme
 - Karakter üzerinden öykü planlama
 - Olay örgüsü üzerinden karakter tasarlama

Tasarım sürecini planlama aşamasındaki zorluklar

- Kafasındaki kurguyu yansıtamama
- Materyal seçimi yaparken zorlanma/ yanlış materyal seçme

Tasarım sürecini uygulama

- Eskiz çizme
- Storyboard hazırlama
 - Öyküsel kompozisyon öğelerinden yararlanma
 - Mekân figür ilişkisini yansıtabilme
 - Olay akışını yansıtabilme
- Materyal kullanma
- Sanat tasarım ilkelerinden yararlanma
- Farklı teknikler deneme

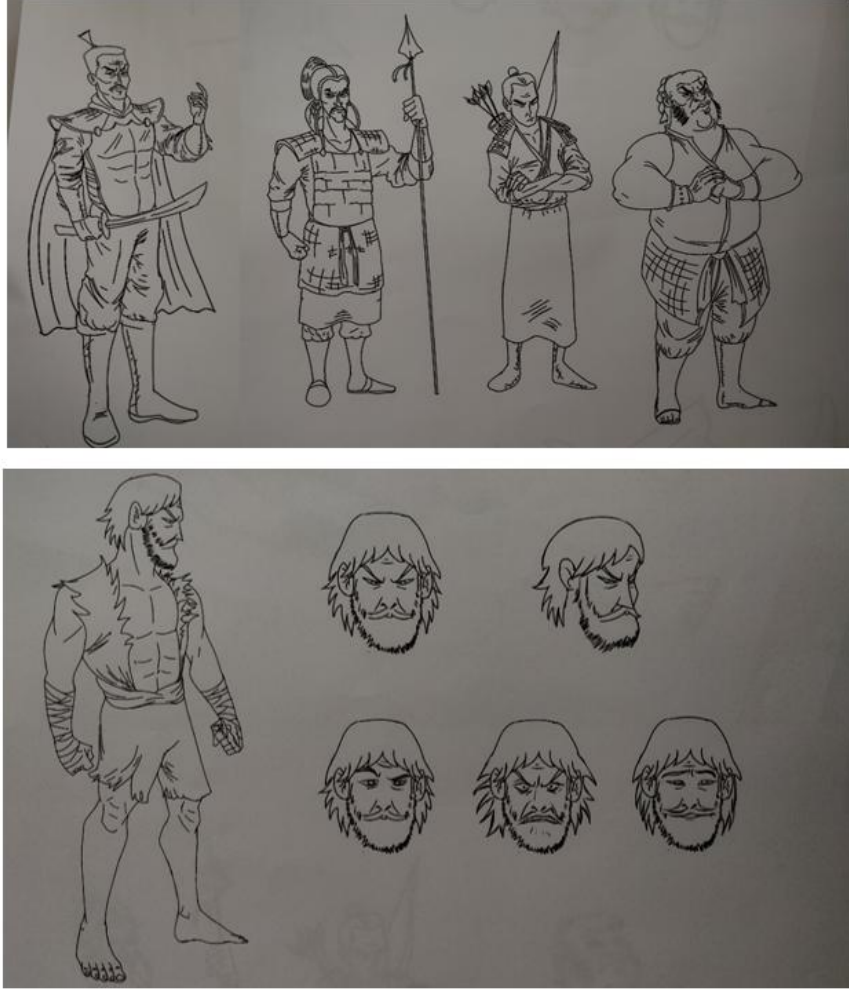
Tasarım sürecini uygulama aşamasındaki zorluklar

- Sanatsal açıdan yetersiz hissetme
 - Karakter tasarımında istenen etkiyi yakalayamama
 - Teknik hata yapma
-

Görsel öyküleme etkinliklerinin sanatsal uygulamaya yönelik etkilerinde tasarım sürecini planlama ve uygulama aşamalarına ve bu aşamalarda yaşanan zorluklara değinilmiştir. Öğretmen adaylarından bazıları önce karakteri tasarlayarak etrafında olay örgüsü kurgularken bazıları ise önce olay örgüsünü kurgulayıp daha sonra karakter tasarımlarını oluşturmayı tercih etmiştir. Karakter tasarımının görsel öykülemedeki önemi storyboard etkinliğinde uygulamalı olarak işlenmiştir. Öğretmen adaylarından bazıları karakter tasarımlarını ayrı olarak etüt etmiştir. Bunlara; Orea, Karmaşık ve Momo'nun karakter etütleri (Görsel 51., 52. ve 53.) örnek gösterilebilir.



Görsel 51. Orea'nın karakter etütleri



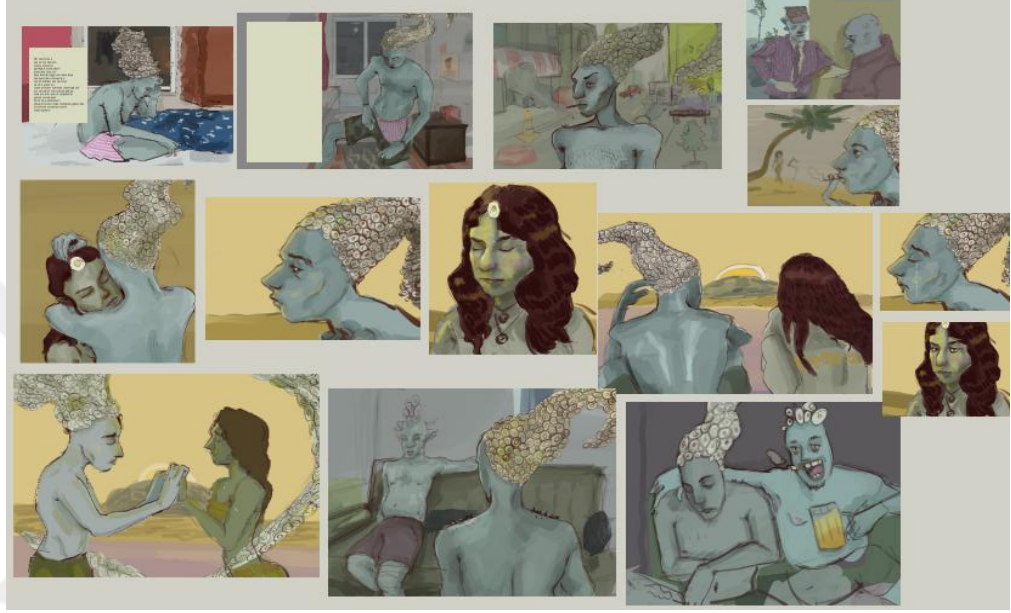
Görsel 52. Karmaşık'ın karakter etütleri



Görsel 53. Momo'nun karakter etütleri

Karakter edütlerine yönelik araştırmacının gözlemleri günlüğüne şöyle yansımıştır:

Momo, karakter etütlerinde insan benzeri yeni bir tür tasarlamış. Hikâyesinde yeni bir evreni kuralları ile birlikte kurgulayarak bir trajedi öyküsü yaratmayı tercih etmiş, olay akışında karakterin çarpıcı iç çatışmalarına yer vermiş, karakter tasarımlarına dikkat çekici özellikler de ekleyerek evrenin farklılığını vurgulamış. Yazdığı öykünün trajik temasına uyarak karakterlerin yüz ifadelerinde duygu yansımalarına dikkat etmeye çalıştığı görülüyor. Yüz ifadeleriyle duyguyu yansıtabilmesi sayesinde izleyici karakter ile empati kurabiliyor (Görsel 54.) (AGF 03.04.2024).



Görsel 54. Momo'nun storyboard çalışmasından kesit

Öğretmen adayları tasarım sürecini planlarken; tema, konu veya ana fikir belirleyerek hikâye oluşturduklarını, bu süreçte izledikleri filmlerden, dizilerden, animasyonlardan, kendi yaşantılarından ve doğadan ilham aldıklarına değinmişlerdir. Örneğin Sirius, 'Yap-boz Öyküleme' isimli storyboard etkinliğinde tasarımını planlarken doğadan ilham aldığını şöyle belirtmiştir;

Elementler kullanılarak su toprak ve ateşi kullandım. Doğum, ölüm gibi konuları ele aldım ... Suyun dala düştüğü anı daha doğru çizmek için su damlasının yavaşlatılmış videosunu çektim. Bu sayede damlanın hacmini ve şeklini daha doğru bir şekilde çizdim (EDF 24.04.2024).

Sirius'un doğadan ilham alması araştırmacı gözlem formuna da yansımış, öğretmen adayı bir su damlasının hareketinin her saniyesini referans alarak animasyon etkisini yakaladığını arkadaşlarına da anlatmıştır (AGF 24.04.2024).

Sirius'un alışmasında (Görsel 55.) doğadan ilham aldığı görünüyor. Sirius karakterin etrafında olay örgüsünü şekillendiren öğrencilerden. Hikâyesine yeryüzüne düşmeye hazırlanan bir su damlasını karakterize ederek başlayan Sirius, daha sonra karakterin başına gelen olayları eklemiş; çeşitli elementler ve engellerle karşılaşmalarını uzak plan açıda görselleştirmeyi tercih etmiştir. Bu alışma bütünüyle incelendiğinde sahne kompozisyonlarında 'side scrolling platform' türü oyunlardan esinlenen bir tarz barındırdığını görüyoruz. Çünkü karakter belirli bir yöne doğru hareket ederek ilerliyor ve kendisini bekleyen maceralarla karşılaşılıyor (AGF 05.06.2024).





Görsel 55. Sirius'un storyboard çalışması

Meri ve İray ise günlük verilerinde bireysel hikâyelerini planlarken kendi çocukluklarına döndüklerini belirtmişlerdir (ÖGF 27.03.2024). Diğer öğretmen adaylarının ise hikâye oluştururken tema belirleme ve ilham almaya yönelik görüşleri şöyledir:

Bazı sahnelerden, halihazırda sevdiğim filmlerin belli başlı en çok ilgimi çeken sahnelerinden etkilenip referans aldım. İsim verecek olursam en çok “City of God” filminin sahnelerinden örnek aldım filme hâkim olan kasvetli ve bunaltıcı hava benim çalışmamla çok benzer geldi (Momo, EDF 24.04.2024).

Bazı karakterlerde Hayao Miyazaki’nin filmlerinden esinlendim. Daha önce anime stili çizim yapmamıştım hiç benim için farklılık oldu ve anime tarzını öğrendim (Yuzu, EDF 24.04.2024).

Orta çağ Avrupa kültürü ve The Witch adlı filminden etkilendim (Skalld, EDF 24.04.2024).

Kung fu dövüş tarzlarını barındıran animasyon filminden; Kung fu Panda, tarihi mekanlardan, giysilerden ve çeşit çeşit müziklerden/şarkılardan etkilendim (Karmaşık, EDF 24.04.2024).

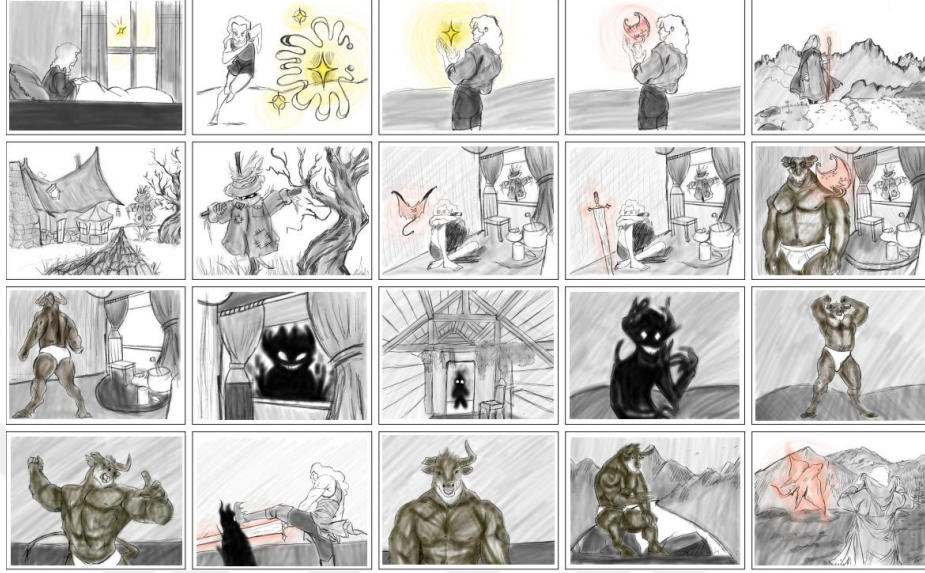
Öğretmen adaylarının ilham aldığı yapımlar sınıf içerisinde geçen konuşmalarda da yer alarak araştırmacı günlüğüne yansımaları şöyledir;

İzledikleri filmlerden, dizilerden, animasyonlardan ilham aldığını söyleyen öğretmen adayları oldu. Örneğin, Karmaşık, çalışmasında Kung Fu Panda animasyonundan esinlendiğini belirtti. Esinlendiği animasyondaki hapisten kaçış sahnelerini referans almış. Shiwa hikâyesinde Pi’nin Yaşamı filminden ilham aldığını söyledi. Yuzu anime/manga tarzını araştırıp ilk kez bu tarzda çalıştığını belirtti. Ruhların Kaçışı filmindeki yaşlı kadın karakterinden esinlendiğini söyledi. Kae ve Dinozor hikâyelerini yazarken Fantastic Role-Play (FRP) oyunlarından esinlendiklerini belirtti. Ayrıca Dinozor bu hafta karakter tasarımına yoğunlaşarak Ejderha’yı herkesçe bilinen ejderha imgesiyle değil de bir Minotor olarak betimlemek istediğini anlattı. Öğretmen adayının karakter tasarımında mitolojiden esinlendiği açıkça görülüyor. Meri de hikayesinde Türk mitolojisinde yer alan hayat ağacını kullanmayı tercih ettiğini belirtti (AGF 17.04.2024).

Değerlendirme sürecinde bu durumun araştırmacı günlüğüne yansımaları şöyledir;

Dinozor çalışmasına (Görsel 56.), flashback bir anı ile başlayarak karakterin geçmişine kısaca yer veriyor ve hikâye güncel zaman dilimine döndüğünde devam ediyor. Karakterin geçmişini gösteren kısa bölümde yanındaki yol arkadaşı ve silahı olan yaratık ile tanışması anlatılırken devamında karşılaştıkları Minotor ile yaşadıkları macera anlatılıyor. Dinozor karakter tasarımında mitolojiden ilham alıp ‘yaşlı ejderha’ karakterini Minotor olarak betimlemeyi tercih etmiş. Olay örgüsünde şaşırtıcı gelişmelere yer vererek hikâyenin ilgi çekiciliğini artırmış. Yuzu’nun storyboard çalışmasında (Görsel 57.) Japon manga ve anime stilinden esinlendiği görülüyor. Çizdiği karakterler ve ele aldığı tema, Miyazaki’nin

klasikleşmiş örneklerini andırıyor. Bu tür animasyon örneklerinin öğrenciler için yol gösterici birer ilham kaynağı olduğu söylenebilir (AGF 05.06.2024).



Görsel 56. Dinozor'un Storyboard çalışması



Görsel 57. Yuzu'nun storyboard çalışması

Görsel öyküleme etkinliğinde gerçekleşen grup çalışmasında da öğretmen adayları ilham aldıkları görsel öyküleme örneklerinden bahsetmişlerdir. Bunlar; bilgisayar oyunları, animasyonlar ve filmler gibi eğlence sektörüne bağlı sosyal sorumluluk projelerine kadar çeşitlilik göstermektedir. Örneğin bir grup, toplumsal konuların merkezinde yer alan veya

kendi hayatlarında tanıdıkları kişilerden esinlendiğini belirtmiştir. Bir başka grup ise, görsel öykülemenin reklamlarda kullanılma şekliyle ilgilendiğini belirtmiş absürt reklamlar yapmak istediklerini söylemiştir. Grupların esinlendikleri örneklerden araştırmacı günlüğünde şöyle bahsedilmektedir;

Bande Dessinee grubu (Volfiy, Karmaşık ve Orea), bir çizgi-roman yapmayı planlıyormuş. Karmaşık, Wall-e animasyonundan esinlenerek bir karakter tasarladıklarını belirtti (AGF 15.05.2024). Kor Company grubu ise (Skalld, Kae ve Momo), var olmayan bir evrenin ürünlerine reklam tasarımı üzerine hareketli görsel öyküleme yapacaklarını belirtti. Kae bu fikri bulurken grubuyla birlikte Rick and Morty çizgi filminden esinlendiklerini söyledi (AGF 08.05.2024).

Reklamlarda görsel öykülemenin kullanılmasına yönelik bakış açılarını sunan grup ilham aldıkları çizgi filmin aslında bir eleştiri niteliği taşımasından etkilendiklerini paylaşmıştır. Bu durum değerlendirme sırasında araştırmacının günlüğüne şöyle yansımıştır;

Kae, Momo ve Skalld iki reklam tasarımı yapıp filme aldıkları görsel öyküleme çalışmalarında Rick and Morty serisinden ilham alarak mizahi yönü ağırlıklı reklamlar yapmış. İlk olarak filmlerin kaçak olarak izlendiği bir site tasarımı yapıp daha sonra arkadaşları ile bu var olmayan siteye reklam çektiklerini belirttiler. Gerçekte var olmayan filmlerin fragmanını da hazırlayıp çalışmalarına ekleyen grup mizahi ve eleştirel bakış açılarını göstermek istemiş. İkinci çalışmalarında Kor-eye ismini verdikleri markanın güneş gözlüğüne yönelik bir reklam tasarlamışlar (Görsel 58.). Reklamda ana karakter evde otururken takım elbiseli şapkalı bir adam kapısını çalıp karaktere güneş gözlüğü veriyor. Karakter güneş gözlüğünü taktığı an kıyafetlerinin de birdenbire değiştiğini, takım elbiseye dönüştüğünü görüyoruz. Bu reklamda karakterin ruh hali gözlüğü takması ile birlikte değişiyor ve dışa dönük sosyalleşme davranışları sergiliyor. Karakterin güneş gözlüğünü evin içerisinde kapalı mekânda takıyor olması, aslında o gözlüğün birincil amacına hizmet etmesine değil de hissettirdiği duyguya daha çok ihtiyacı olduğunu gösteriyor. Siyah beyaz diyalogsuz bu reklam gerçek olsa izleyicinin karakterle empati kurması sağlanarak (sanki aynı deneyimi satın alıyormuşçasına) ürünü satın almak için ikna edebilmiş gibi görünüyor. Birinci reklamda tanıtılan site negatif tepkilerden kurtulmak için (Netflix aboneliği olmayan öğrencinin aşağılanması hatta linç edilmesi) bir çözümmüş gibi gösterilirken ikinci reklamda ise tanıtılan ürün pozitif tepkilere ulaşmak için kullanılabilecek bir araçmış gibi ele alınıyor. Böylelikle Kor grubu bizlere görsel öyküleme yönteminin reklamlarda nasıl kullanıldığını da göstermiş oluyor (AGF 05.06.2024).



Görsel 58. Kor Company grubunun reklam filmi çalışması

İray ve Satariel'in grup çalışması bir mesajı iletme kaygısı taşımasıyla ayırt edici örneklerden biri olmuş, İray bu çalışmada iletmek istedikleri ana fikri şu şekilde açıklamıştır:

Sosyal sorumluluk alanını seçtik. Bu alanı seçme sebebimiz öğrenciler ve öğretmenlerin otizm hakkında bilgilenmelerini istememizdi. Otizmlili bir kız çocuğunun okuldaki günlük yaşamını ele alarak özel çocukların her gün yaşadığı olumsuz – olumlu olayları göstermeyi amaçladık. Böylelikle olayları OSB tanımlı çocukların gözünden de izlemelerini istedik (EDF 22.05.2024).

Bu durumun araştırmacı günlüğüne yansımaları ise şöyledir;

Bratz grubu (İray ve Satariel), otizm öyküsü ile farkındalık oluşturmak istedikleri sosyal sorumluluk videosunu izletti. Bu projede İray'ın otizm spektrumunda yer alan kardeşinden ilham aldıklarını belirttiler. İray kardeşinin müzik alanında çok başarılı olduğunu söyleyerek otizm spektrumunda sanatsal öğrenmelere daha yatkın çocukların da olduğunu vurguladı. ... Öğretim elemanı, İray ve Satariel'e karakteri neden kız çocuğu olarak tasarladıklarını sorunca öğretmen adayları toplumca doğru kabul edilen bir yanlışa parmak basmak istediklerini söylediler. İray kendi kardeşi de dahil olmak üzere otizm spektrumunda yer alan kız çocuklarında daha çok maskeleye yani dürtüsel davranışları bastırmaya çalışarak nöro-tipik davranışları taklit etme durumu gözlemlendiği için kız çocuklarının erkek çocuklardan istatistiksel olarak daha az otizm tanısı aldıklarını söyleyerek bugün bizleri de bilinçlendirmiş oldu. Bu sebeple karakteri bir kız çocuğu olarak tasarlamış ve otizmin erkek çocuklarda daha yaygın görüldüğü yanlışlığına vurgu yapmak istemişler (Görsel 59.) (AGF 05.06.2024).



Görsel 59. Bratz grubunun sosyal sorumluluk temalı animasyon çalışması

Öğretmen adayları ayrıca anlatıcının bakış açısını belirleyerek hikâyeyi birinci tekil şahıs (karakter bakış açısı ile) veya üçüncü tekil şahıs (ilahi bakış açısı ya da anlatıcı ile) dilinden kurgulamayı tercih etmiş, bazı öğretmen adaylarının önce karakter tasarlayıp daha sonra bu karakter üzerinden öykü kurguladığı gözlemlenirken bazı öğretmen adaylarının ise bir olay örgüsü ve evren kurguladıktan sonra karakter tasarımı yaptığı gözlemlenmiştir. Bu durumdan araştırmacı gözlem formunda şöyle bahsedilmiştir:

Öğrencilerden bazıları karakterlere iç ses ve diyaloglar verirken bazıları karakterleri konuşturmadan bir narrator (hikâye anlatıcı) kullanarak öykülerini planlamış. Bu noktada karakter bakış açısı ile 1. şahıs anlatıcı veya tanrısal bakış açısı ile 3. şahıs anlatıcı kullanmak arasında seçim yapmışlar. Örneğin öğretmen adaylarının çoğunluğu tanrısal bakış açısı ve 3. şahıs anlatıcı kullanmayı tercih ederken, Reva 1. şahıs anlatıcı tercih ederek olayları ana karakterin anlattığı bir hikâye kurgulamış. Dinozor ilk olarak bir karakter oluşturup o karaktere bir geçmiş (backstory) yazarken Skalld ve Momo ise olayların geçtiği evreni de kurgulamak istediğini söyleyip hikâye evrenine dair bilgiler vererek kurguya başlamışlar (AGF, 27.03.2024).

Tasarım sürecini planlama aşamasında bazı öğretmen adayları kafasındaki kurguyu hikâyeye yansıtamadıklarını ve uygun materyali planlayamama veya yanlış materyal seçimi sebebiyle zorluklar yaşadıklarını ifade etmiştir. Örneğin;

Başta hikâyeyi yazarken çok kararsız kaldım ama en zorlayıcı kısım eskizlerimi çalışma halime dönüştürmekti. (Skalld, EDF 24.04.2024). [...] çok fazla farklı teknik ve program

denedim ama asla aklımdaki gibi bir şey çıkartamadım ve sonucunda 4 farklı yarım iş ile pes ettim (Skalld, DDF).

Skalld'ın yaşadığı bu zorluklar ve denediği farklı teknikler araştırmacı gözlem formuna şu şekilde yansımıştır:

Skalld, kâğıt üzerine eskizlerle planladığı storyboard çalışmasını dijital ortamda devam ettirmeye karar verdi. Mekânı biraz daha belirginleştirerek hikâyenin olay akışını destekleyen bir mekân algısı oluşturmayı deniyor. Skalld çalışmasını renklendirirken farklı tarzlar deneyip daha sonra mono-chrome bir çalışma yapmaya karar verdiğini belirtti. Gölge yerleri karanlık bırakıp aydınlık kalması gereken yerleri mum ışığının renginde pastel boya efekti ile ışıklandıracaktı (AGF, 24.04.2024). Skalld dijital çalışmaktan vazgeçmiş siyah figürler üzerine pastel ile ışık girerek geleneksel bir teknikle kâğıt üzerinde devam ettirmeye karar vermiş (AGF 08.05.2024). Skalld geçtiğimiz haftalarda dijital ve geleneksel olmak üzere pek çok deneme yapsa da istediği etkiyi tam olarak yakalayamadığı için çalışmasına sürekli yeniden başlıyor. Açıkçası bu durum onu yavaşlatıyor. Nasıl çalışacağına bir türlü karar verememiş olması biraz endişelendirici bir durum. Oysa hikâyeyi oldukça iyi kurgulamıştı, umarım bunu storyboard çalışmasına da yansıtabilir (AGF 15.05.2024).

Benzer zorlukları deneyimleyen bir diğer öğretmen adayının görüşleri şöyledir:

İlk çalışmada beni en çok zorlayan kısım hikâyeyi görsele dökme aşaması kareler arasındaki zamansal ayarını yapamayışımdı bunda zorlanma sebebim hem daha önce yapmamış olmam hem de normalde çizgiroman manga vs de çok ilgim olmadığından bilmediğimden. İkinci etkinlikte görsel açıları ayarlamakta zorlandım neden çünkü istediğim gibi olmuyordu içime sinmiyordu bazı açılar estetik algıma uymuyordu ki zaten çok fazla sahne çektik eklemekten vazgeçtik sonra gibi durumlar çok oldu ilk başta bir karakterin günlük hayatı üzerinden çektik kaykay sürdü yemek yedi gezdi vs. sonrasında talk show tarzı bir şeye çevirdik (Meri, DDF).

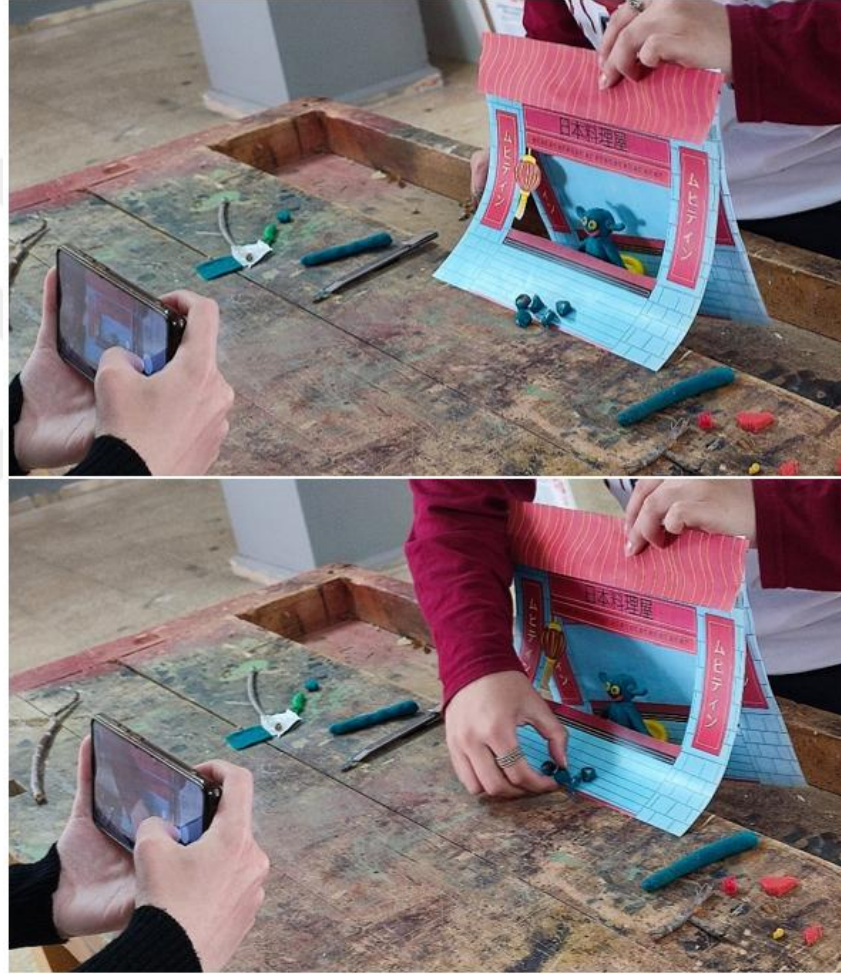
Öğretmen adayları tasarım sürecini uygulama aşamasında materyal kullanma ve farklı teknikler deneme gibi deneyimlerinden bahsetmiştir. Örneğin; Grup 3 (Sirius, Shiwa ve Tigris), stop motion çekmek için aldıkları oyun hamurları kuruyunca kullanamamış ve süreci planlarken hata yaptıklarını fark edip farklı materyaller seçerek iki boyutlu animasyon yapmaya karar verdiklerini açıklamıştır.

Başta stop motion ile başladığımız çalışma hamurdan karakter yapmakla devam etti fakat sabit bir kamera sistemimiz olmadığı için çıkan fotoğraflar hoşumuza gitmedi bu nedenle animasyona geçiş yaptık (Shiwa, EDF 22.05.2024).

Konu belirleme ve senaryo oluşturmada zorlandık. Öncelikle stop motion yapmak istedik fakat video haline getirmekte zorlandık bu nedenle iki boyutlu animasyona karar verdik (Tigris, EDF 22.05.2024).

Bu durumun değerlendirme sürecinde araştırmacı günlüğüne yansımaları şöyledir;

Tigris, Shiwa ve Sirius ilk olarak oyun hamurlarından bir karakter tasarladılar. Daha sonra bu karakterin yemek yaptığı stop motion bir animasyon hazırlamaya karar verdiler. Karakterin çalışabileceği bir sushi barı dijital olarak hazırlayıp çıktısını aldılar. Bu çıktılarından kestikleri imgeleri minik sahne dekorları gibi yerleştirerek figürün içerisinde yer aldığı bir mekân algısı oluşturdular (Görsel 60.). Grup bu noktaya kadar planlı bir şekilde ilerlemelerine rağmen stop-motion tekniğini uygularken zorlandıkları için bu fikirden vazgeçip iki boyutlu bir animasyon yapmaya karar verdi (AGF, 05.06.2024).



Görsel 60. Grup 3'ün stop motion denemeleri

Stop Motion denemeleri yapan bir diğer öğretmen adayı Angelene rumuzlu öğretmen adayıdır.

Angelene, karakter olarak oyuncak ve aksiyon figürlerini kullanmayı tercih etmiş (Görsel 61.). Angelene, mekân olgusunu hissettirmek için de internette yer alan görsel ve ses kaynaklarından yararlanmış. Narrator (anlatıcı) perspektifinden dinlediğimiz öyküde yazılı

metni sese dönüştüren bir uygulama kullanılmış. Çalışmada sahne kompozisyonu planlanırken figür yerleşimlerine dikkat edilmiş fakat kamera açıları bilgisayarın görünmeyeceği bir şekilde ayarlansaydı çalışma daha etkili olabilirdi (AGF 05.06.2024).



Görsel 61. Angelene'in stop motion çalışması

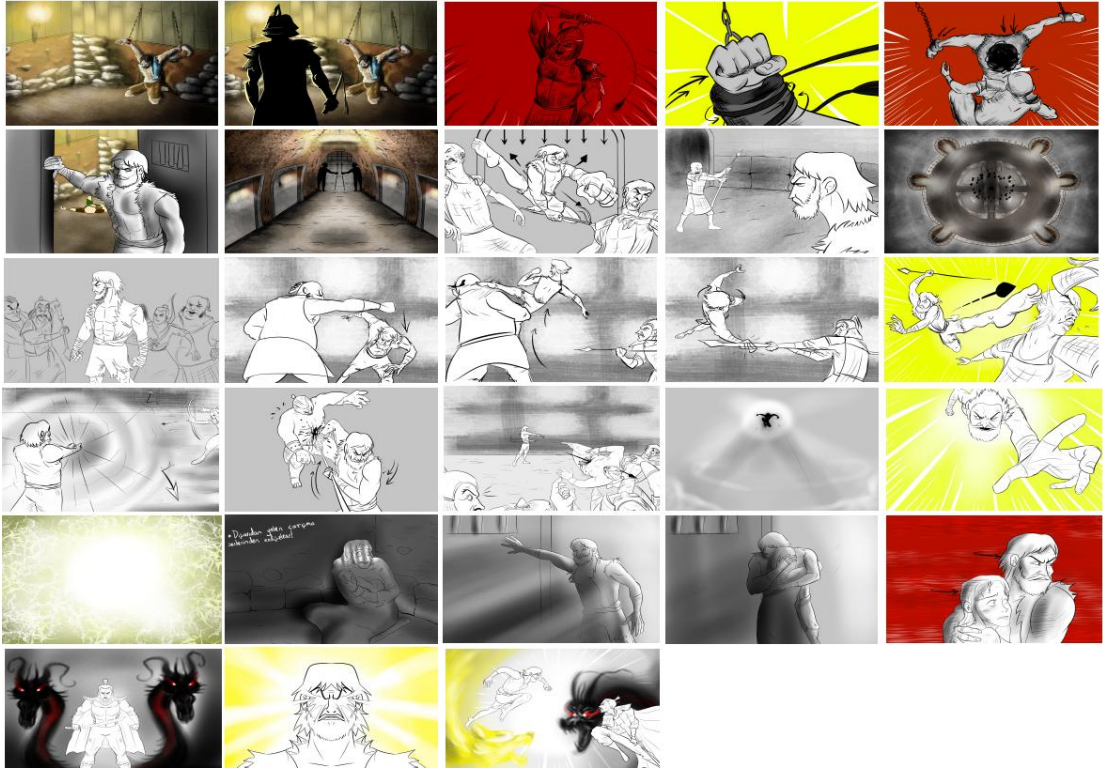
Tasarım sürecini uygulama aşamasında eskiz çizme ve storyboard hazırlama sürecine ilişkin sanat tasarım ilkelerinden yararlanma, öyküsel kompozisyon öğelerinden yararlanma, mekân figür ilişkisini yansıtabilme ve olay akışını yansıtabilme gibi alt kodlara ulaşılmıştır.

Kompozisyon ve çerçeveleme ile ilişkilendirdim bütün karelerde bütünlüğün bozulmaması için benzer kompozisyonlar kurmaya özen gösterdim. Renk ve ışık kullanımında gökyüzünü genel olarak kasvetli işlemeye çalıştım ... hikâyenin gergin bir ortamda geçtiğini göstermek için perspektif ve derinlikten yararlandım farklı perspektifler kullanarak ve derinlik katmanları kullanarak ön-arka ilişkisini vermeye çalıştım aynı zamanda vurgulamak istediğim karakterleri mekâna göre büyütüp küçülterek çarpıcı bir etki yaratmaya çalıştım (Orea, DDF).

Denge, mekân, oran orantı ve uyum ilkelerini dikkate alarak storyboard etkinliğimi tamamladım. Perspektifsel olarak da mekân figür ilişkisini dikkate aldım. Kullandığım renklerin birbiriyle uyumlu olmasına dikkat ettim hikâyeleştirmede ve hikâyeyi görselleştirmede senkron sıkıntısı yaşadım. İlk etkinlikte sahneleri çizerken ve onları renklendirirken zorlandım (Reva, DDF).

Öncelikle çalışmam çizgisel ve siyah beyaz ilerledi. Çalışmamda kontrastlığa dikkat etmem gerekiyordu. Bazı noktalarda yeterince iyi kontrastlık yakalayamadım Sonrasında bütün karelerin uyumuna dikkat ettim. Kompozisyonlarımı düzgün kurmaya özen gösterdim. Perspektifte büyük, küçük uyumunu göz ettim. Ve özgün fikirlerle çalışmalarımızı sürdürdük. Olay örgüsünü, yazdığım hikâyeyi resmetme sürecinde zorlandım. Kareler arası kopukluk yaşanmasından korktum (Satariel, DDF).

Karmaşık'ın storyboard çalışmasında (Görsel 62.) uzak, yakın ve orta plan açılarından yararlanılan karelerde oldukça başarılı bir sahne kompozisyonu var. Derinlik, oran-orantı, çizgisellik, denge, bütünlük, perspektif gibi unsurlara dikkat edilerek olay akışı takip edilebilir bir biçimde storyboard taslaklarına yansıtılmış, aksiyon sahneleriyle birlikte yüz ifadelerine dikkat edilerek karakterin endişeli ruh hali izleyiciye yansıtılmış (AGF 03.04.2024).



Görsel 62. Karmaşık'ın storyboard çalışması

Shiwa, stilize çizimlerle başladığı çalışmanın renklendirme aşamasında canlı renkler kullanmış olması hikâyenin temasını güçlendirmiş. Shiwa aslında karakterin uyanık olduğu kareleri siyah beyaz bırakarak yalnızca rüya gördüğü sahneleri renklendirmeyi düşünmüş. Fakat daha sonra öğretim elemanının “renk, öyküyü takip etmeyi destekleyici bir unsur ... diğer karelerde de renk kullanmayı deneyebilirsin” dönütünü dikkate alarak kareleri

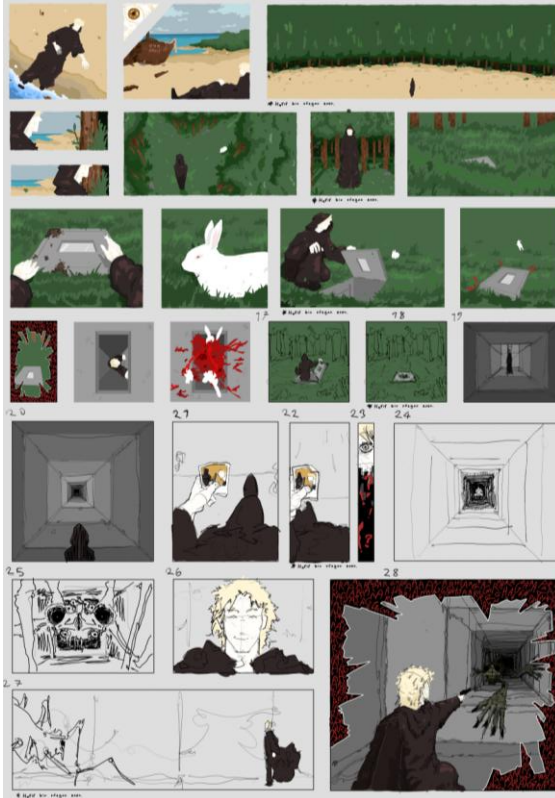
renklendirip yalnızca bir kareyi siyah beyaz bırakmış. Böylece karakterin rüya gördüğünü vurgulayabilmiş (AGF 17.04.2024). Shiwa'nın çalışmasında karakterin mekânda yer alan objeler ile etkileşim içerisinde olmasına dikkat edilmiş, oyuncaklar küçük çocuğun hayal gücünde karşılığı olan metaforlara dönüştürülmüştür. Shiwa gerçeklik ve hayal olan noktaların ayırt edilebilmesi için bazı karelerde geçiş efektine yer vermiş. Shiwa'nın çalışması gerçekten iyi bir görsel öyküleme örneği olmuş ve yaratıcılığını gözler önüne sermiş (Görsel 63.) (AGF 05.06.2024).



Görsel 63. Shiwa'nın storyboard çalışması

Öğretmen adaylarından bazılarının sanat tasarım ilkeleri ve öyküsel kompozisyon öğelerinin yanı sıra görsel ses efekti imgelerinden yararlandığı görülmüştür. Storyboard etkinliğinde sfx (ses efekti) kullanan iki öğretmen adayı Kae ve Angelene'dir. Bu durum değerlendirme sürecinde araştırmacı günlüğüne şöyle yansımıştır;

Kae'nin storyboard çalışmasında (Görsel 64.) hikâyeyi destekleyen bir görsel anlatım mevcut. Öğretmen adayı, ses efekti imgelerinden (sfx) yararlanarak aksiyonlu anları vurgulamış ve olay akışını kolayca takip edilebilir bir şekilde yansıtmış. Uzak, orta, yakın kadraj yerleştirmeleriyle farklı açılar etkili bir biçimde kullanılarak iyi sahne kompozisyonları oluşturulmuş. Perspektif kullanımı ile dinamik artırılarak hikâyede yer alan aksiyon sahneleri storyboard çizimlerine iyi yansıtılmış. Angelene de yazdığı hikâyeyi görselleştirirken sanat tasarım ilkelerini öykünün amacını vurgulayan destekleyici unsurlar olarak kullanmış. Bunlara örnek olarak ışık gölge ve renk kullanımı gösterilebilir. Angelene storyboard çalışmasında karamsarlığı belirtmek için koyu tonlarda griliklere ve gölgelere yer verirken karakter için dönüm noktası olabilecek anlarda renk ve ışık kullanmayı tercih etmiş (Görsel 65.). Çizgi romanlarda kullanılan ses efekti imgelerine (sfx) yer vererek olay örgüsünü daha anlaşılır kılmış. Karakterin ruh halini yansıtmak için yüz ifadelerini ve duruşunu üzgün ve bıkkın bir şekilde betimlemiş. Hikâyenin başından sonuna kadar karakterin yaşadığı deneyimlere bağlı olarak bu ifadeleri ve duruşları da değiştirdiği görülüyor. Böylelikle izleyicinin karakterle empati kurmasını sağlıyor. Olay örgüsüne bağlı gelişmelerle karakterdeki değişimi yansıtmayı başarmış (AGF 05.06.2024).



Görsel 64. Kae'nin storyboard çalışması, **Görsel 65.** Angelene'in Storyboard çalışması

Bazı öğretmen adayları sanatsal açıdan yetersiz hissetme, karakter tasarımında istenen etkiyi yakalayamama, kare sayısını etkili kullanamama ve teknik hatalar yapma gibi zorluklara değinmişlerdir. Örneğin;

Işık gölgeyi yoğun bir biçimde kullanarak hikayemin korkunçluğunu vurgulamaya çalıştım ama başarılı olamadım. (Skalld, DDF).

İlk çalışmada beni en çok zorlayan kısım hikâyeyi görsele dökme aşaması kareler arasındaki zamansal ayarını yapamayışımdı bunda zorlanma sebebim hem daha önce yapmamış olmam hem de normalde çizgiroman manga vs.de çok ilgim olmadığından bilmediğimden. İkinci etkinlikte görsel açıları ayarlamakta zorlandım neden çünkü istediğim gibi olmuyordu içime sinmiyordu bazı açılar estetik algıma uymuyordu. (Meri, DDF).

4.3.2 Görsel Öyküleme Tasarım Sürecinde Program Kullanma Üzerine Etkiler

Görsel öyküleme tasarım sürecinde program kullanma üzerine etkilere ilişkin kod ve alt kodlar tablo 4.2’de sunulmuştur.

Tablo 4.2 *Görsel öyküleme tasarım sürecinde program kullanma üzerine etkiler*

Program kullanımında yaşanan zorluklar

- Video editinde sorun yaşama
- Ses eklerken sorun yaşama
- Video-ses senkronunu ayarlayamama
- Dijital çizimde zorlanma
- Dosya boyutu büyük olduğu için ödevi gönderirken sorun yaşama
- Program ve uygulamalar üzerine teknik bilgileri öğrenmede geri kalma

Program kullanımında yaşanan zorlukların üstesinden gelme

- Farklı program ve uygulamalara yönelme
 - Farklı tekniklere yönelme
 - Çizimi geleneksel tekniklerle elde çizip dijitale aktarma
 - Programın nasıl kullanılacağına yönelik video izleme
 - Dijital çizimde pratik yapma
 - Uygun ses, görüntü, video kaynaklarını bulma
-

Görsel öykülemenin program kullanma üzerine etkileri incelendiğinde; video editinde sorun yaşama, ses eklerken sorun yaşama, video-ses senkronunu ayarlayamama, dijital çizimde zorlanma, ödevi gönderirken dosya boyutu sorunu yaşama gibi program kullanımında yaşanan zorluklar ve bu zorlukların üstesinden gelmeye yönelik görüşler

ortaya çıkmıştır. Öğretmen adayları bu zorlukların üstesinden gelmek için farklı program ve uygulamalara yönelme, farklı tekniklere yönelme, çizimi geleneksel tekniklerle elde çizip dijitale aktarma, programın nasıl kullanılacağına yönelik video izleme, dijital çizimde pratik yapma ve uygun ses, görüntü, video kaynaklarını bulma gibi çözümler ürettiğini belirtmiştir. Bu görüşlerden bazıları şöyledir:

Storyboard yaparken: Adobe Fresco, Ibis Paint, Photoshop, Krita ve Procreate kullandım. Çoğunda eskizi geçirdim fakat boyamada çok sorun yaşadım. Görsel öykülemelerde ise: FL Studio, Adobe Premier, Photoshop, Illustrator gibi zaten kullanmayı bildiğim programlar kullandım. Video montajlaması ve senaryosu üstüne birçok şey öğrendim. Işığın ve kamera açılarının önemini anladım (Skalld, DDF).

İkinci etkinlikte edit kısmı biraz onun dışında bazen çekilen sahneyi anlatmak zorladı. Adobe photoshop: storyboard çizimlerini bu programdan yaptım, çok da hâkim değildim zorlayan kısmına genel olarak bu diyebilirim. Adobe Premiere: Reklam filmi montajını buradan yaptık ve bunun hakkında çok da bir bilgimiz yoktu. Genel olarak bu fazlasıyla zorladı ve yordu (Momo, DDF).

Storyboardda uygulama bilğim az olduğu için zorlandım ama bu zorlama bana beraberinde yeni teknik bilgiler kattı. Teknik bilgi sorununu sürekli videolar izleyerek ve uygulama bilgisi iyi olan arkadaşlarımdan bilgi alarak çözmeye çalıştım. Vektörel bir çizim olmasını istediğim için illüstratör programını kullandım, belirgin olarak yaşadığım sorun eskiz kısmında zorlanmamdı. İllüstratörde eskiz çizmek baya zordu ama araçlardan eskiz kalemini kullanmayı öğrendim bu şekilde aştım sorunu (Orea, DDF).

Görsel öykülemelerde, hareketli seçtiğimiz için animasyon programı bizi zorladı. Animasyon programı hakkında video izlemeleri yaptım ve kısayolları keşfetmeye çalıştım. Bu süreci daha kolay hale getirdi ve kısa sürede istediğim sonuca ulaştım. Pencil2d programını kullandım. Uygulama biraz eski ve geliştirilmemişti o yüzden geleneksel yollara başvurmak durumunda kaldık. Kısayollarda çok geliştirilmediği için, yeni programlara nazaran ilerlemek güçtü (Satariel, DDF).

Bu durum değerlendirme sırasında araştırmacının günlüğüne şöyle yansımıştır;

Grup 3, ikinci çalışmalarında yaptıkları iki boyutlu animasyonda (Görsel 66.) üç karakter tasarlayıp yazı ve ses ekleyerek anlaşılır ve kolay takip edilebilir bir görsel öyküleme örneği gerçekleştirdiler. Grubun ikinci denemelerinde daha organize bir şekilde ilerlediği görülüyor. Yazıları koyu renk kullanıp arka planı açık renkte bırakmaları, karakterlerin detaylı olup mekân detaylarının eklenmemesi ve karakterlerin birbiriyle etkileşimi sırasında yakın plan açılarla gösterilmeleri grup üyelerinin sahne kompozisyonu ve sanat tasarım ilkelerine dikkat ettiğini gösteriyor. Yazıların konuşmalarla aynı anda gelmediği için yazı-ses senkronu iyileştirilebilir (AGF 05.06.2024).



5 SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın literatür taramasından ve uygulama sürecinden elde edilen bulgular ışığında ortaya çıkan sonuçlar tartışılmıştır. Devamında ise gelecek araştırmalar için öneriler yer almaktadır.

5.1 Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada öğretmen adaylarının görüşlerinden yola çıkılarak görsel öykülemenin kişisel ve mesleki gelişime ve sanatsal uygulama sürecine yönelik etkilerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu hedef doğrultusunda gerçekleştirilen araştırmada çeşitli sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmada görsel öykülemenin yaratıcı düşünce ve eleştirel düşünmeye yönelik katkıları ortaya çıkmış ve hayal gücüne yönelik olumlu etkilerinden söz edilmiştir. Öğretmen adayları bu tür etkinliklere ilgi düzeylerinin yüksek olduğunu, hayal güçlerini kullandıkları çalışmalardan memnun olduklarını, süreç içerisinde konu ve teknik bakımından özgürce seçim yapabilmenin yaratıcılığı artırdığını belirtmiştir. Buna benzer olarak Erdoğan'ın (2019) araştırmasında, pop-up (hareketli) hikâyeler oluşturma etkinliği ile görsel öyküleme yöntemi; öğrencilerin dikkatini çeken, yaratıcılığını geliştiren, ifade gücünü artıran bir etkinlik olarak nitelendirilmiştir. Bu bağlamda konuya ilgi duymanın sanatsal gelişime olumlu etkileri olduğu, etkinlik sürecinden keyif alan katılımcıların tasarım süreçlerinde geliştiği görülmektedir.

Deniston-Trochta (2003)'ya göre sanatsal üretim sürecinde görsel öyküleme, öğrencilerin tasarım sürecinin biçimsel yönüne yansımakta ve estetiği anlamlandırmaya yardımcı bir anlatım yolu olarak kullanmalarını sağlamaktadır. Yani Deniston-Trochta, öğrencilerin görsel öyküleme sayesinde gördüklerini yorumlama ve sanatsal olarak kendini ifade etme üzerine gelişim gösterdiğini vurgulamıştır. Bu araştırmada da görsel öykülemenin kültürel kazanım ve estetik algı yoluyla sanatsal bakış açısını geliştirdiği görülmüş; hikâye anlatma, düşünceyi görselleştirme ve imgesel tasarım becerilerini artırma gibi sanatsal gelişime yönelik olumlu etkileri olduğu ortaya çıkmıştır.

Öğretmen adaylarının süreç boyunca karşılaştıkları zorluklar ise; detaylara dikkat etmeyi, problem çözmeyi, sabırlı olmayı ve disiplinli çalışmayı öğrenmelerini sağlamıştır. Baharuddin vd. (2023)'nin araştırmasında da buna benzer olarak 'problem çözme', 'empati kurma', 'yenilikçi düşünme' gibi katkılara odaklanılmıştır. Bu noktada görsel

öykülemelerin iletişimi güçlendiren, çözüm üretmeye teşvik eden, deneyimi esasa alan ve duygulara hitap eden yönü vurgulanmıştır.

Görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öyküleme, öğretmen adaylarının kendilerini daha iyi tanımlarına; güçlü ve zayıf yönlerini keşfetmelerine yardımcı olmuştur. Deniston-Trochta (2003), bu durumu öğretmen adaylarının otobiyografik bir anlatımı içerisinde barındıran, kendilerini değerlendirmeye yönelik sorgulama süreçleriyle ilişkilendirmiştir. Rifa-Valls (2011), görsel öykülemeyi eleştirel pedagoji ile ilişkilendirerek öğretmen adaylarının otobiyografik yansımalarla birlikte öz farkındalığa ulaşabildiğini düşünmektedir. Bu araştırmada da hikâye yazabilmek için kendi çocukluklarına döndüklerini belirten birkaç öğretmen adayı, otobiyografik yansılardan yararlanmışlardır. Öğretmen adaylarının geneli ise; ele aldıkları farklı temalar (eğlence ve sanat, eğitim ve materyal tasarımı, sosyal sorumluluk vb.) üzerine çeşitli perspektifleri görerek empati kurmuş, süreci içselleştirmiştir. Ayrıca görsel öykülemenin; öğretmen adaylarının motivasyonlarını artırdığı, sabır, özen ve özveri gibi duygusal yetkinliklerin gelişmesine katkı sağladığı görülmüştür. Böylece uygulama sürecinin öğretmen adaylarının eleştirel ve yansıtıcı düşünme becerilerine etki ederek öz farkındalığı artırdığı ve kişisel gelişimlerine katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Arslan (2023)'ın araştırmasında da buna benzer olarak öğretmen adayları hikâyeler oluşturma ifade gücünü ve iletişimi geliştirmeye yönelik katkılarından bahsetmiş, farklı perspektifler oluşturma üzerinde durmuşlardır.

Kendini ifade etme ve iletişimi güçlendirme gibi becerilerin gelişmesi, öğretmen adaylarının birbirleriyle olan etkileşimini de artırmıştır. Buna benzer olarak Deniston-Trochta (2003), öğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerini geliştirerek hem kendi akranları ile hem de öğretmenleri ile daha güçlü bir iletişimin sağlandığını belirtmiştir. Bu bağlamda görsel öykülemenin sosyal gelişime ilişkin faydalarının olduğu da görülmektedir. Birlikte fikir üretme, uyum sağlama, iletişim kurma ve sorumluluk bilinci kazanma gibi katkılar öne çıkmaktadır. Ayrıca görev dağılımı sayesinde ekip çalışması ve dayanışma, demokratik iş bölümü gibi öğrenmeler de sağlamaktadır. Bu deneyimler, öğretmen adaylarının grup ile verimli çalışmasını sağlamıştır.

Mesleki gelişime yönelik etkileri incelendiğinde görsel öykülemenin; öğretmen, öğrenci ve öğrenme ortamı açısından katkılar sağlayabileceği düşünülmektedir. Öğretmenler açısından; derslerin daha etkili anlatılması, dersi daha eğlenceli hale getirilerek öğrenci

ilgisinin artırılması ve öğretmen-öğrenci ilişkilerinin geliştirilmesi gibi katkıları olduğu düşünülmektedir. Öğrenciler açısından; yaparak yaşayarak öğrenme deneyimi sağlayarak öğrenmenin kalıcılığının artırılabilceğı ileri sürülmüştür. Ayrıca öğrenmeyi eğlenceli hâle getirerek öğrencilerin dikkatini çekebilecek, yaratıcılığı geliştirebilecek ve derse motivasyonlarını artırabilecek bir yöntem olarak görülmektedir.

Öğretmen adaylarının kendi mesleki gelişimlerine yönelik; portfolyo geliştirme, materyal tasarımında kullanma ve farklı iş imkânlarının (grafik ajansında çalışma, animasyon yapma, kitap illüstrasyonu yapma) farkına varma gibi katkıları olduğu görülmüştür. Öğretmen adayları mesleki yaşantılarında görsel öykülemenin Görsel Sanatlar Dersi'ne nasıl uygulanabileceğine yönelik görüşlerini paylaşarak öğretmenlikten keyif alabileceklerini belirtmişlerdir. Yani öğretmen adaylarının Görsel Sanatlar Dersi'nde eğlenceli ve kolay uygulanabilir etkinliklerle mesleğe yönelik olumlu bakış açısı geliştirdiğı ortaya çıkmıştır. Bu duruma benzer olarak Klein'ın (2010) araştırmasında, görsel öyküleme ürünü olan fanzinlerin (el yapımı dergiler) öğretmen eğitimine katkıları incelenmiş, uygulama süreci öğretmen adaylarının; öğretmen kimliğı, rolleri, beklentileri ve eğitimle ilgili konuları keşfetmelerine yardımcı olmuştur. Görsel anlatı ürünleri üretmenin, öğretmen adaylarının kendilerini anlama ve pedagojik yaklaşımlarını belirlemelerine katkıda bulunduğı da ifade edilmiştir. Bu bağlamda görsel öykülemenin; öğretmen adaylarının mesleki gelişimine ve öğretmenliğe yönelik bakış açılarına olumlu etkileri vurgulanmış; öğretmen adaylarının hikâye anlatma, kendini ifade etme, iş birliğı yapma ve öğretmen kimliğı oluşturmaya yönelik niteliklerini artırdığı belirtilmiştir.

Öğrenme ortamı açısından görsel öyküleme yönteminin ekonomik olma ölçütü üzerine hem olumlu hem de olumsuz görüşler mevcuttur. Öğrenme ortamı; ders süresi, sınıf kapasitesi ve teknolojik yeterlilik gibi etkenlerle ilişkilendirilmiştir. Öğretmen adayları uygun koşullar ve imkân eşitliğinden söz ederek konuyu tartışmıştır. Tanrıkulu (2020) da görsel öykülemeye yönelik materyal tasarımlarının kolayca oluşturulabilir olması sebebiyle hem zaman hem de maliyet açısından ekonomik bir yöntem olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda öğrenme ortamı açısından katkı sağlanabilmesi için materyalin ulaşılabilir, sürdürülebilir ve yeniden kullanılabilir olması önemli görülmüştür. Bununla birlikte, uygulama sırasında çeşitli zorluklar ve engellerin ortaya çıkabileceğı de öngörülmüştür. Öğretmen açısından; değerlendirme, sınıf yönetimi ve geri bildirim verirken zorluk yaşama olasılıklarının üzerinde durulmuş, öğrenci açısından ise bireysel

farklılıklar, teknik bilgi eksiklikleri ve ilgisizlik gibi zorluklardan kaynaklanabilecek engellerden bahsedilmiş, küçük yaş gruplarıyla görsel öyküleme uygulaması yapılırken güçlük çekilebileceği ileri sürülmüştür. Bundan farklı olarak Erdoğan (2019)'ın ilkökul düzeyinde öğrencilerle yapmış olduğu çalışma ise, konu (mitolojik öyküler) ve teknik (pop-up hikâye kitabı oluşturma) bakımından sınırlandırılmış olup öğretmen tarafından kontrol edilebilir bir ders süreci sağlanmıştır. Erdoğan'ın araştırmasında geleneksel bir el işi tekniğinin kullanılmış olması, etkinliği kolayca uygulanabilir ve ekonomik kılmıştır. Baharuddin vd. (2023)'nin araştırmasında ise, ilkökul düzeyindeki öğrencilerle TikTok gibi dijital platformlar üzerinden öyküleme etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Eğitimde görsel öykülemeyi daha etkili hâle getirmede iletişim tasarımına yönelik yeni yaklaşımların kullanılmasının önemi vurgulanmıştır. Dijital teknolojilerden yararlanarak görsel anlatı ile izleyici arasındaki bağın kuvvetlendirilmesini sağlamak gibi kazanımlar hedeflenmiştir. Klein (2010) da dijital formatların iş birliği yapma ve çalışmalarını paylaşma imkânı tanıdığını ileri sürmüş ve gelecekteki öğretim uygulamalarının görsel anlatım ile nesillere aktarılmasının önemli olduğunu vurgulamıştır.

Görsel öykülemenin sanatsal uygulamaya yönelik etkilerine ilişkin; tasarım sürecini planlama aşamasında tema ve mesaj belirleme, ilham alma gibi hikâye anlatıcılığına yönelik aşamalar yer almaktadır. Öğretmen adayları, hikâye yazarken karakter bakış açısı (1. tekil şahıs anlatıcı) ve ilahi bakış açısı (3. tekil şahıs anlatıcı) olmak üzere anlatıcı bakış açısını belirlemişlerdir. Süreci ilerletirken öğretmen adaylarının bir kısmı önce olay örgüsünü planlamış, olay örgüsünü genel hatlarıyla ortaya koyduktan sonra karakter tasarlamıştır. Öğretmen adaylarının bir kısmı ise önce karakter tasarlayıp merkeze alarak olay örgüsünü etrafında şekillendirmiştir. Yani bir konudan ilham alarak karakter tasarlama veya bir karakterden ilham alarak konu belirleme şeklinde farklı yollar izlemişlerdir. Tanrıkulu (2020), görsel öyküleme sürecinde 'konu belirleme', 'hikâye veya senaryo oluşturma', 'kullanılacak kaynakları (ses, görüntü, font vb.) belirleme' aşamalarının sırayla uygulanması gerektiğine yönelik genel kanının varlığına değinmiştir. Bu çalışmada ise öğretmen adayları, süreç içerisinde izleyecekleri aşamaların sırasını kendileri belirlemeyi tercih etmiştir.

Öğretmen adaylarının tasarım sürecini planlarken doğadan, kitaplardan, filmlerden, oyunlardan, animasyonlardan, çizgi romanlardan, mitolojiden, kendi çocukluklarından ve tanıdıkları insanlardan ilham alarak ilerlediği görülmüştür. Öğretmen adaylarının geneli

kendi özgün hikâyelerinde popüler görsel kültür öğelerini, sahne açılarını, var olan medya örneklerini yeniden ele almıştır. Tasarım planlama aşamasında hikâye yazmaya yönelik adımlar izlendiği için karakter, mekân, zaman, olay örgüsü gibi öyküsel kompozisyon öğelerinden yararlanmıştır. Uygulamanın neredeyse her aşamasında özgür bırakılmanın yaratıcılığı geliştirdiğine dair olumlu görüşler ortaya çıksa da birkaç öğretmen adayı konu ve teknik bakımından sınırlandırılmamanın süreci verimsiz kıldığını belirtmiştir. Arslan (2023)'ın araştırmasında da ise konu sınırlandırılması ve kare sayısı gibi tasarımsal süreçte de teknik ve konu bakımından sınırlandırılmak, süreçte yaratıcılığı geliştirmeye yönelik olumsuz görüşler ortaya çıkmıştır.

Tasarım sürecinin uygulanmasında eskiz çizme, storyboard hazırlama, materyal kullanma, renk, perspektif, ışık-gölge, kontrast, sahne planı, çizgi, leke gibi çeşitli sanat tasarım ilkelerinden yararlanma ve farklı teknikler deneme gibi adımlar izlenmiştir. Öğretmen adayları hikâyelerini görselleştirirken sözlerin betimleyici niteliğinden yararlanarak mekân figür ilişkisini ve olay akışını anlaşılır şekilde yansıtmaya dikkat etmiştir.

Tasarım sürecini planlama ve uygulama aşamalarında birtakım zorluklar ortaya çıkmıştır. Tasarım sürecini planlama aşamasında; kurguyu yansıtamama ve yanlış materyal seçme gibi zorlukların yaşandığı görülmüş, uygulama aşamasında ise; öğretmen adaylarının sanatsal açıdan yetersiz hissetmesi, karakter tasarımında istenen etkiyi yakalayamaması ve teknik hata yapması üzerine zorluklar ortaya çıkmıştır. Ayrıca tasarım sürecinde program kullanımında yaşanan; video editinde, ses senkronunda, dosya boyutunu ayarlama ve dijital çizim yapmada zorlandıkları görülmüştür. Öğretmen adaylarının bu zorlukların üstesinden gelmek için; farklı program ve uygulamalara yönelme, farklı tekniklere yönelme, program kullanımına yönelik eğitici video izleme, dijital çizimde pratik yapma, uygun ses, görüntü ve video kaynaklarını bulma gibi çözümler ürettiği gözlemlenmiştir. Öğretmen adaylarından bazıları programlarda teknik bilgi yetersizliğinin önüne geçmek için çizimlerini geleneksel tekniklerle oluşturup dijitale aktararak düzenlemek gibi pratik çözümler bulmuştur. Böylece öğretmen adaylarının genelinin sanatsal uygulama deneyimini iyileştirmeye yönelik kararlar alabildiği gözlemlenmiştir.

5.3 Öneriler

1. Öğretmen adaylarına görsel öykülemenin kuramsal çerçevede anlatım şekilleri ve tarihsel gelişimi hakkında eğitim verilebilir. Bu sayede, öyküleme süreçlerinin sanat ve iletişim bağlamındaki önemini kavramaları sağlanabilir.
2. Öğretmen adaylarının çeşitli görsel öyküleme tekniklerini deneyimleyebileceği uygulamalı etkinliklere yer verilebilir, bu çalışmalarda farklı görsel anlatım araçları ve yöntemleri (fotoğraf, çizim, kolaj vb.) kullanılabilir.
3. Öğretmen adaylarının, görsel öyküleme etkinliklerinde eleştirel ve yaratıcı düşünme süreçlerini kullanmasını sağlayacak yöntemler geliştirilebilir. Bu çerçevede, farklı anlatım biçimlerinin katmanlı ve çok boyutlu değerlendirilmesi öne çıkarılabilir.
4. Günümüz teknolojilerinin görsel öykülemedeki rolü göz önüne alınarak, dijital araçların kullanımı artırılabilir. Öğretmen adaylarına, dijital öyküleme eğitimi verilebilir.
5. Örgün ve yaygın eğitim ortamlarında görsel öykülemenin yaygınlaştırılması amacıyla, farklı branşlardan öğretmen eğitim programlarının disiplinlerarası işbirliği ve katılımıyla zenginleştirilmesi sağlanabilir.
6. Öğretmen adaylarının görsel öykülemenin eğitime etkilerini araştıran bilimsel çalışmalar yapması teşvik edilebilir.

Bu önerilerin, görsel sanatlar öğretmen eğitiminde görsel öykülemenin hem teorik hem de uygulamalı boyutlarının güçlendirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akgül, R. F. (2019). Stop-motion tasarım süreçleri. *Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi*(4), 89-106.
- Akören, A. N. (2018). Çizgi film ve animasyon eğitiminde son eğilimler. *Etkileşim*(2), 124-140. <https://doi.org/10.32739/etkilesim.2018.2.32>
- Alexandra, D. (2017). More than words: co-creative visual ethnography. In *Deep Stories: Practicing, Teaching, and Learning Anthropology with Digital Storytelling*. 113-131. Warsaw, Poland
- Arslan, S. (2023). Görsel sanatlar öğrencilerinin bakışıyla okulda bir gün: storyboard uygulaması. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 1930-1950. <https://doi.org/10.17679/inuefd.1208757>
- Arslantaş, Y., Özdemir, M. (2021). Neolitik dönem ölüm ritüellerinde maske. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 2(1041-1054).
- Aykaç, V. Vd. (2019). Çocukta sanat eğitimi ve yaratıcılık. *Anadolu Üniversitesi Yayını*. Eskişehir.
- Baharuddin, N. Vd. (2023). Yaratıcı süreç: tasarım temelli düşünme ile görsel öykülemenin geliştirilmesi. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 13(10) DOI:10.6007/IJARBS/v13-i10/19113
- Barut, F. (2014). Bizans sanatında “koimesis” (meryem’in uykusu) tasvirlerinin kökeni ve ikonografisi. *Sanat Tarihi Dergisi*, 21(2), 67-72. <https://doi.org/10.29135/std.172560>
- Başaran, M. (2010). Öğretim kademesine göre öğrencilerin hikâye unsurlarına ilişkin beklentileri. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 0 (20), 119-139.
- Bazarcı, S., Mutlu, B. (2017). Marka işbirlikleri için yeni bir alan: youtube içerik üreticileri ve kanal toplulukları üzerine netnografik bir araştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (27), 28-45. <https://doi.org/10.31123/akil.437267>
- Bedir Erişti, S. D. (2022), *Görsel pedagoji*. Ankara: Pegem Akademi.
- Bedir Erişti, S.D., Irwin, R. L. (2021). *Görsel araştırma yöntemleri teori, uygulama ve örnek*. Ankara. Pegem Akademi.
- Bozkurt, S. (2009). *Toplumsal sorumluluk ve bilinçlendirme kampanyaları: TEMA vakfı örneği* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Cantek, L. (2014). *Türkiye’de çizgi roman genişletilmiş baskı*. İletişim Yayınları. İstanbul
- Çakır, H., Ünal, C. (2023). Eğitimde dijital öykü araştırmalarının incelenmesi ve dijital öykü araçlarının sınıflandırılması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 27(2), 437-456.
- Danner, A., Withrow, S. (2007). *Character design for graphic novels*. Burlington: Focal Press.
- Dartar, S., Kaplanoğlu, L. (2021). Mahşer kavramının sanata yansması. *Yıldız Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 41-51.

- Demireli, C. Vd. (2014). Marka-maskot bütünleşmesi turkcell örneği. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 19(1), 159-166.
- Deniston-Trochta, G. M. (2003). The meaning of storytelling as pedagogy. *Visual Arts Research*, 29(57), 103–108.
- Durdu, L., Özden, M. Y. (2016). *Eğitimde üretim tabanlı çalışmalar için nitel araştırma yöntemleri*. Ankara. Anı Yayıncılık
- Durukan, A. (2020). Wes anderson'ın 'büyük budapeşte oteli' sahnelerinin denge prensibi üzerinden irdelenmesi. *Akdeniz Sanat*, 14(26), 115-132.
- Elden, M., (2016). *Reklam yazarlığı*. İstanbul. İletişim Yayınları. Dijital Kitap. <https://books.google.com.tr/books?id=rwGcDwAAQBAJ&lpq=PT4&ots=FIEIglVgAp&dq=reklam%20karakter&lr&hl=tr&pg=PA1#v=onepage&q&f=false>
Erişim: 03.12.2024
- Erdoğan, M. (2019). *Görsel sanatlar eğitiminde mitolojik öykü temalı hareketli (pop-up) kitapların kullanımı*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Denizli. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/228099>
- Ersoy, A., Saban, A. (2017). *Eğitimde nitel araştırma desenleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ewert, J. C. (2000). Reading visual narrative: art spiegelman's "maus". *Narrative*, 8(1), 87–103.
- Goldberg, B. (2005). Art of the narrative: interpreting visual stories. *Art Education*, 58(2), 25–32.
- Goodnow, T. (2020). Visual storytelling. *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*.
- Gökçen, N. K. (2023). Yayın illüstrasyonlarında görsel hikâye anlatımı. *Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım Ve Mimarlık Dergisi*, 1(1), 17-29.
- Hynes, E., Knights, T. (2016). *The art of kubo and the two strings*. Chronicle Books.
- Jackson, C. (2010). *Flash cinematic techniques enhancing animated shorts and interactive storytelling*. Burlington: Focal Press.
- Kılıç, A. (2003). *İlköğretim Türkçe ders kitaplarında resimleme-içerik ilişkisi üzerine bir inceleme, ilköğretim ikinci sınıf için Türkçe Ders Kitabı'nın tasarım ve resimlemesi*. Sanatta yeterlik eseri çalışması raporu, Gazi Üniversitesi
- Kılıç, A. (2006). İlköğretim ders kitaplarındaki resimlerin çocuğun görsel sanat eğitimine katkıları. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*
- Klein, S. (2010). Creating zines in preservice art teacher education, *Art Education*, 63:1, 40-46, DOI: 10.1080/00043125.2010.11519052
- Kuyucuk, E. (2023). *Üst paleolitik dönem mağara resimlerinin dışavurumcu taraflarının yirminci yüzyıl alman ekspresyonist resim sanatına ilişkisi*. Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Karabük
- Lim, Y.-S. (2019). Comparative study of motion in limited animation - Focusing on American Animation & Japanes Animation. *Journal of Digital Convergence*, 17(8), 385–392. <https://doi.org/10.14400/JDC.2019.17.8.385>

- Mamur, N., Özsoy, V. (2019). *Görsel sanatlar öğrenme ve öğretim yaklaşımları*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- MEB. (2018). Görsel Sanatlar Dersi (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı. <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018121111026326-GORSEL%20SANATLAR.pdf>
- Özen, O. (2019) *Why do we tell stories? Personal notes on visual storytelling in photography*. Thesis, Sabancı University.
- Özgüç, T. (1958). Bitik vazosu. *Ankara Üniversitesi Dil Ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 16(1-2), 1-18.
- Öztoğat, N., & Yüzgüller, S. (2014). Giotto'nun ağıt freskinin ikonografik ve göstergebilimsel okuması. *Sanat Tarihi Yıllığı*(23), 109-133.
- Pimenta, S., Poovaiah, R. (2010). On defining visual narratives. *Design Thoughts*, s. 25 – 46.
- Puluç, Ö. (2022). *Bir görsel anlatı yöntemi olarak çizgi romanda tasarım sorunları ve bir çizgi roman uygulaması*. Yüksek lisans tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara
- Rifà-Valls, M. (2011). Experimenting with visual storytelling in students' portfolios: narratives of visual pedagogy for pre-service teacher education. *International Journal of Art & Design Education*, 30(2), 293-306.
- Sipahi, İ.T. (2014). Son yıllardaki çalışmaların ve buluntuların ışığında eski hitit kabartmalı vazoları üzerine değerlendirmeler. *Anadolu*, no. 40 https://doi.org/10.1501/andl_0000000412.
- Süle, E. (2020). *Paleolitik dönem resim sanatının günümüz resim sanatına yansımaları*. Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Tekirdağ
- Syväsalmi, S. (2024). *Indirect storytelling in video games*. Bachelor's thesis. Finlandiya: Tampere Uygulamalı Bilimler Üniversitesi. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2024121034331>
- Şen, S., Yıldırım, İ. (2022). *Eğitimde araştırma yöntemleri*. Nobel Akademik Yayıncılık. Ankara
- Şengür, Y. (2021). *Hieronymus Bosch'un fantastik imgeleri ve Batı resim sanatında gerçeküstü yaklaşımlar*. Sanatta yeterlik tezi. Sakarya Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*(3), 99-114.
- Şimşek, H., Yıldırım, A. (2021). *Nitel veri analizi. Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (237-278). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Tanrıkulu, M. (2020), *Etkileşimli görsel öykülerin internet ortamında kullanımı ve bir uygulama örneği*. Sanatta yeterlik tezi, Ankara.
- Taş Alicenap, Ç. (2019). *Animasyon film yapımında teknik ve içerik. Sinema ve televizyonda yeni yaklaşımlar*. Konya. Atlas Akademi. 73- 84.

- Tataroğlu, E. (2011). Görsel sanatlar dersi kazanımlarının bilişsel-duyuşsal-psikomotor alan becerilerinin aşamalarına göre sınıflandırılması. *Milli Eğitim Dergisi*, 41(190), 122-144.
- Tutkun, Ö.F. (2012). Bloom'un yenilenmiş taksonomisi üzerine genel bir bakış. *Sakarya University Journal of Education*, 2 (1), 14-22.
- Türkben, T. (2019). Investigation of text pictures in Turkish textbooks, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 20(2), 650-672.
- Üstünipek, M., Üstünipek, Ş. (2012). *Sanat tarihine giriş*. İstanbul. Artes Yayınları
- Wachter, R. (1991). The inscriptions on the François Vase. *Museum Helveticum*, 48(2), 86–113. <http://www.jstor.org/stable/24817805>
- Williams, W. R. (2019). Attending to the visual aspects of visual storytelling: using art and design concepts to interpret and compose narratives with images. *Journal of Visual Literacy*, 38(1-2), 66-82.
- Yalçın, S. (2012). *Sanayi devriminden günümüze özgün baskıresim sanatının önemi ve yükseköğretimde özgün baskıresim sanat eğitiminin sosyo-kültürel yansıma açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İstanbul
- Yılmaz, S. (2011). 20. Yüzyıl avangard akımların gelişim sürecinde sinema. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2), 371-382.
- Yuluğ, E. (2018). *Çatalhöyük'te şamanizm izleri*. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara

Görsel Kaynaklar:

- Dartar, S., Kaplanoğlu, L. (2021). Mahşer kavramının sanata yansıması. *Yıldız Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 41-51.
- Hynes, E., Knights, T. (2016). *The art of kubo and the two strings*. Chronicle Books.
- http-1: <https://artsandculture.google.com/entity/lascaux/m04q6t?hl=tr> Erişim: 12.01.2024
- http-2: <https://sanat.ykykultur.com.tr/sergiler/topraktan-sonsuzluga-catalhoyuk> Erişim: 12.01.2024
- http-3: <https://www.bookinton.com/gundem/uzman-gorusleri/destanlar-mitler-ve-arkeolojideki-izleri/> Erişim: 12.01.2024
- http-4: <https://arkeofili.com/mezopotamya-uygarliklarinda-propaganda-araci-olarak-sanat/> Erişim: 12.01.2024
- http-5: <https://www.milliyet.com.tr/arkeoloji/hitit-kabartmali-vazo-sanatindan-gunumuze-yansimalar-6722814> Erişim: 12.01.2024

http-6: <https://arkeolojidia.blogspot.com/2013/11/hitit-uygarlg-sanat-1-hittite-art.html>
Eriřim: 12.01.2024

http-7: <https://tarihvearkeoloji.blogspot.com/2015/07/francois-vazosunda-truva-savas.html> Eriřim: 12.01.2024

http-8: <https://ancientworlds.net/aw/Post/1082458&authorid=18966> Eriřim: 12.01.2024

http-9: <https://www.kariyecamii.com/naos-bolumu> Eriřim: 12.01.2024

http-10: <https://sanatkaravani.com/giotto-agit-lamentation/> Eriřim: 16.01.2024

http-11: <https://www.britannica.com/topic/The-Trinity-painting-by-Masaccio> Eriřim: 16.01.2024

http-12: <https://www.wikiart.org/en/matthias-grunewald/the-isenheim-altarpiece-1516>
Eriřim: 16.01.2024

http-13: https://tr.wikipedia.org/wiki/D%C3%BCnyevi_Zevkler_Bah%C3%A7esi#/media/Dosya:Garden_delights.jpg Eriřim: 16.01.2024

http-14: [https://es.wikipedia.org/wiki/El_jard%C3%ADn_de_las_delicias#/media/Archivo:Hieronymus_Bosch_-_The_Garden_of_Earthly_Delights_-_The_exterior_\(shutters\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_jard%C3%ADn_de_las_delicias#/media/Archivo:Hieronymus_Bosch_-_The_Garden_of_Earthly_Delights_-_The_exterior_(shutters).jpg)
Eriřim: 16.01.2024

http-15: <https://ilovetypography.com/2015/11/10/the-first-illustrated-books/> Eriřim: 04.02.2024

http-16: <https://www.bada.org/object/set-eight-engravings-rakes-progress-after-hogarth-circa-1750> Eriřim: 04.02.2024

http-17: https://www.openculture.com/2015/01/read-the-very-first-comic-book-the-adventures-of-obadiah-oldbuck-1837.html#google_vignette Eriřim: 04.02.2024

http-18: <https://www.belgeseltarih.com/cemal-nadir-bursa-ve-amcabey/> Eriřim: 04.02.2024

http-19: https://www.marvel.com/comics/issue/6482/the_amazing_spider-man_1963_1
Eriřim: 04.02.2024

http-20: <https://www.secondstorybooks.com/pages/books/1345030/neil-gaiman-dave-mckean-mike-dringenberg/sandman-no-4> Eriřim: 04.02.2024

http-21: <https://www.tintin.com/en/albums/the-seven-crystal-balls> Eriřim: 05.02.2024

http-22: <https://animereviewsin.wordpress.com/category/jujutsu-kaisen/> Eriřim: 05.02.2024

http-23: <https://www.sciencephoto.com/media/528799/view/magic-lantern-display-17th-century> Eriřim: 16.02.2024

http-24: <https://fliptomania.com/did-you-know/> Eriřim: 16.02.2024

http-25: <https://youtu.be/ECvaTqdXxmK?feature=shared> Eriřim: 16.02.2024

http-26: <https://vanseodesign.com/css/animation/> Eriřim: 16.02.2024

http-27: <https://youtu.be/FsAjgRHh0Y?feature=shared> Eriřim: 16.02.2024

http-28: <https://screenrant.com/skyrim-funniest-easter-eggs-ranked-star-trek-pacman/> Eriřim: 26.04.2025

http-29: <https://screenrant.com/stardew-valley-luau-soup-event/> Eriřim: 16.02.2024

http-30: <https://x.com/TheWalkingDead/status/1080197662337462272/photo/1> Eriřim: 16.02.2024

http-31: <https://filmstories.co.uk/features/what-remains-of-edith-finch-and-why-we-tell-stories/> Eriřim: 16.02.2024

http-33: <https://youtu.be/NvM3nMbyeM8?feature=shared> Eriřim: 08.08.2024

http-34: <https://youtu.be/BsMSUtaP3wE?feature=shared> Eriřim: 08.08.2024

http-35: <https://youtu.be/fOSLfuW6yoU?si=g8PwIIZJzNmKwpD6> Eriřim: 08.08.2024

http-36: <https://youtu.be/SDUQWGUXfVo?feature=shared> Eriřim: 08.08.2024

http-37: https://books.google.com.tr/books?id=jKODwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ViewAPI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false Eriřim: 26.04.2025

http-38: <https://youtu.be/G393z8s8nFY?feature=shared> Eriřim: 08.08.2024

http-39: <https://hanloncreative.com/hanlon-insight/the-man-who-changed-the-world-by-selling-things-to-your-feelings/> Eriřim: 08.08.2024

http-40:

https://www.instagram.com/reel/C9fCg2CIXNm/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA== Eriřim: 08.08.2024

http-41: <https://youtu.be/Oc91iOxcB3c?feature=shared> Eriřim: 08.08.2024

İnternet Kaynakları:

http-27: <https://youtu.be/FsAjgRHh0Y?feature=shared> Eriřim: 04.03.2024

http-32: https://www.instagram.com/farkindalik_yazarligi/reels/ Eriřim: 08.06.2024



EKLER

EK-1. Etik Kurul İzin Belgesi

EK-2. Araştırma Gönüllü Katılım Formu

EK-3. Ders Değerlendirme Formu

EK-4. Storyboard Etkinlik Değerlendirme Formu

EK-5. Görsel Öyküleme Etkinlik Değerlendirme Formu

EK-6. Yap-Boz Öyküleme Etkinliği

EK-7. Görsel Öyküleme Etkinliği

EK-8. Yansıtıcı Günlük Soruları

EK-1.

ETİK KURUL İZİN BELGESİ

Evrak Kayıt Tarihi: 12.01.2024 Protokol No: 680890

Tarih: 29.01.2024



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması
KONU:	Eğitim Bilimleri
BAŞLIK:	Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitimde Görsel Öyküleme: Bir Durum Çalışması
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Dr. Öğr. Üyesi Sevcan SARIBAŞ
TEZ YAZARI:	Buse Buket TURAN
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu

EK-2.

ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, “Görsel Sanatlar Öğretmen Eğitiminde Görsel Öyküleme: Bir Durum Çalışması” başlıklı bir araştırma çalışması olup, görsel sanatlar öğretmen adaylarının görsel öyküleme tekniğini nasıl algıladıklarının ve sanatsal çalışmalarına nasıl yansıttıklarının incelenmesi amacını taşımaktadır. Araştırmanın veri toplama aşamasında gözlem, sanatsal çalışmalardan ve yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinden yararlanılacaktır.

Bu araştırma 6 haftalık bir uygulama sürecini içermektedir. Bu süreçte sınıf ortamı hazırlanan gözlem formu doğrultusunda gözlemlenecektir. Aranızdan gönüllü olanlarla yarıyapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilecektir. Araştırma verilerinin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak, görüşme sırasındaki olası kesintileri önleyebilmek amacıyla bu görüşmelerin ses kaydı alınacaktır. Görüşmenin ses kayıtları ve bu süreçte gerçekleştirdiğiniz sanatsal çalışmalar yalnızca bilimsel veri olarak kullanılacak ve gizli kalacaktır. Elde edilen veriler bilimsel yayınlarda veya toplantılarda kullanılabilir. İstemeniz halinde toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır. Toplanan veriler gizlilik yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir. Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı busebuketturan@anadolu.edu.tr mail adresine yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı Adı: Buse Buket TURAN

Adres :

Cep Tel :

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kişiye veriniz.)

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-3.

DERS DEĞERLENDİRME FORMU

1. Görsel öyküleme etkinliklerinin yapıldığı 6 haftalık ders sürecini ve içeriğini genel olarak nasıl değerlendirirsin?

2. Storyboard etkinliğinde öyküleme sürecini sanat tasarım ilkeleriyle nasıl ilişkilendirdin?

3. Görsel öyküleme ürünü tasarlama etkinliğinde kendini ve/veya grubunu nasıl değerlendirirsin?

4. Görsel öyküleme sürecinde seni zorlayan herhangi bir durum oldu mu? (iki etkinlik süreci kapsamında)

Sana göre zorlanma sebebin neydi?

Bu durumun nasıl üstesinden geldin?

5. Tasarımında kullanmış olduğun programlar hangileri, neler? Bu programları kullanırken yaşadığın zorluklar nelerdir?

6. Görsel öyküleme etkinliklerinin;
Sanatsal gelişimine katkıları nelerdir?

Mesleki gelişimine katkıları nelerdir?

Bireysel gelişimine katkıları nelerdir?

7. İlk etkinlikte edindiğin (storyboard) öyküleme deneyiminin ikinci etkinliğe (görsel öyküleme) ne gibi katkıları oldu?

8. Grafik ana sanat dersinde görsel öyküleme etkinliklerinin kullanılması hakkındaki görüşleriniz nelerdir?

9. Görsel öyküleme yönteminin grafik anasanat atölye dersleri dışında diğer derslerde de nasıl kullanılabilir?

10. Görsel Sanatlar Dersinde (ilköğretim ve ortaöğretim basamağı) görsel öyküleme yönteminin kullanımının katkıları nelerdir?

Öğrenci açısından katkıları:

Öğretmen açısından katkıları:

Öğrenme ve öğretim ortamı açısından katkıları:

11. Görsel Sanatlar Dersinden (ilköğretim ve ortaöğretim basamağı) görsel öyküleme yönteminin kullanımının yaratacağı zorluklar neler olabilir?

Öğrenci açısından zorluklar:

Öğretmen açısından zorluklar:

Öğrenme ve öğretim ortamı açısından zorluklar:

12. Eğer sen Görsel Sanatlar Dersi veren bir öğretmen olsaydın görsel öyküleme yöntemini sınıf içerisinde nasıl uygulardın?

EK-4.

Storyboard Etkinlik Değerlendirme Formu

1. Yap-boz öyküleme etkinliğinin hikâye yazma aşamasında size verilen yönergede yer alan hangi kelime ve cümlelerden yola çıktınız?

2. Etkinliğin tasarlama ve uygulama aşamalarında nelerden etkilendiniz?

3. Bu etkinlikte hangi aşamalarda zorlandınız?

4. Etkinlikte zorlandığınız kısımlarda nasıl bir çözüm yolu geliştirdiniz?

Storyboard oluşturma sürecinin sanatsal gelişiminize katkıları nelerdir?

EK-5.

Görsel Öyküleme Etkinliği Değerlendirme Formu

1. Görsel öyküleme etkinliğinde size verilen yönergeden;

1.a. Hangi görsel öyküleme türünü (hareketli, durağan, etkileşimli) seçtiniz?
Neden?

1.b. Hangi çalışma alanını (eğitim, sosyal sorumluluk, ürün tanıtımı, serbest temalı, vb.) seçtiniz? Neden?

1.c. Hangi görsel öyküleme ürününü (çizgi-roman, animasyon, kısa film, vb.) tasarlamayı seçtiniz? Neden?

2. Bu etkinlikte hangi materyallerden yararlandınız?

3. Etkinliğin tasarlama ve uygulama aşamalarında nelerden etkilendiniz?

4. Bu etkinlikte hangi aşamalarda zorlandınız?

5. Etkinlikte zorlandığınız kısımlarda nasıl bir çözüm yolu geliştirdiniz?

Garfik Tasarım II Dersi

Çalışma Yaprağı-1: Storyboard Uygulamasında Dikkat Edilecekler

Storyboard Uygulamasında Dikkate Alınması Gereken Hususlar

Storyboard içerisinde yer alacak öyküyü oluştururken öncelikle **temel amaç ve çıkış noktası** belirlenir.

Temel amaç doğrultusunda öykünüzü aşağıdaki unsurları dikkate alarak kurgulayınız:

- **Olay örgüsü:** Olay örgüsü ya da olay zinciri, her biri kendinden bir sonrakinin nedeni ve kendinden bir öncekinin sonucu olan olay halkalarından oluşmaktadır. Hikâye içerisinde yeni durum, kişi ve olaylarla karşılaşarak çatışma ve uzlaşmalar meydana gelmektedir. Böylece olay örgüsünde yer alan neden-sonuç ilişkileri olay akışını izleyiciler için takip edilebilir kılmaktadır. Bir öykü görselleştirilirken neden-sonuç ilişkileri storyboard karelerinde gözlemlenebilir ve takip edilebilir olmalıdır.
- **Karakter tasarımı:** Karakter, olay örgüsünün merkezinde yer almaktadır. Öykünün etkileyciliği karakterin olaylara verdiği tepkilerle artırılır. Karakterde gözlemlenen anlamlı değişimler, verilmek istenen mesajı taşıyarak öykünün amacına hizmet etmektedir. Karakter tasarımına fiziksel özellik, kostüm ve aksesuar gibi detaylar eklenerek karakterin geçmişi, motivasyonu ve bakış açısına dair ipuçları verilebilir.
- **Mekân tasarımı:** Karakterin belirli sınırlar içerisinde konumlandırılması ile kurgulanan mekân, sınırlılıktan doğan yaratıcılığın kullanıldığı olay akışını destekleyen bir hikâye unsurudur. Karakterin eylemleri ile mekânın nesnelerinin ilişkilendirildiği öykülerde akılda kalıcılık artmaktadır. Mekân ve karakter arasında beklenmedik bir uyumsuzluk meydana gelirse olayların absürt yönü vurgulanarak mekânda çatışma ve uzlaşmalara yer verilebilir. Bu anlamda mekân tasarımı olay örgüsünde yer alan neden-sonuç ilişkilerinde etken veya yardımcı etken olarak görülebilmektedir.
- **Zaman:** Kronolojik yapıda ilerleyen öykülerde zaman tek çizgi üzerinde aktarılırken sarmal yapıda ilerleyen öykülerde geri dönüşlerden yararlanıldığı görülmektedir. Olayların aktarılma sırasında yapılan değişikliklerle izleyiciyi şaşırtarak hikâye anlatıcılığının etkileyciliğinin artırılması amaçlanmaktadır. Görselleştirilen öykülerde zaman unsuru mekân, karakter ve olay üzerinden betimlemelerle yansıtılabilmektedir.
- **Kompozisyon:** Karakter, mekân, zaman ve olay örgüsünün birbirini destekler nitelikte uyumlu bir bütün olarak kurgulanması iyi bir kompozisyonun varlığından söz ettirebilir. Öykünün görselleştirilmesinde sahne açılarına ve karakterin mekân içerisinde nasıl konumlandığına dikkat edilerek sahne kompozisyonu

kurgulanmaktadır. Uzak plan, orta plan ve yakın plan yerleřtirmelerinden yararlanılarak hikâyenin etkileyicilięi ve dramatiklięi üzerine düzenlemeler yapılabilir. Olay akışının görselleřtirildięi sahne kompozisyonu izleyicilerin dikkatini toplayarak bir sonraki karenin tahmin edilmesini saęlamaktadır.

Görselleřtirme ařamasında ařaęıda yer alan sanat tasarım ögelerine dikkat etmeniz gerekmektedir:

- **Perspektif:** Mekân içerisindeki yerleřim ve yakın-uzak iliřkisini vermektedir.
- **Iřık-gölge:** Önemli figür veya nesnenin vurgulanmasına yardımcı olmakta, dramatiklięi artırmaktadır.
- **Çizgi:** Detaylandırmalar ve çizgi deęerleri ile nesne veya figürlerin ayırt edicilięi artırılmaktadır.
- **Renk:** Dikkat çekici renklerin karakter tasarımında kullanılması karakterin önemini vurgulamaktadır.
- **Bořluk-doluluk:** Sahne kompozisyonunda dengeli bir daęılım saęlamaktadır.
- **Oran-orantı:** Karakterin önemini vurgulamak için büyük-küçük iliřkisinden yararlanılmaktadır.

Tarih: .../.../...

Çalışma Yapağı- 1.1: 'Yap Boz Öyküleme' Etkinliğı



Kralkatili Güncesi 1. Gün
Rüzgârın Adı
Patrick Rothfuss
İthaki Yayınları
4. Baskı, Temmuz 2013
İstanbul

Kurnaz	Solgun	Sakin
Asabi	Sessiz	Gizemli
Komik	Bıkkın	Yerinde duramayan
Neşeli	Çılgın	Soğuk
Öfkeli	Tıknaz	Eski
Yorgun	Uzun	Kızıl
Canavar	Yaratık	Ejderha

Eski bir öykü var	Kadın	Müzik	Savaş	Korkuluk
Yazılıp unutulmuş	Adam	Dans	Zafer	Deniz
Kayıp	İhtiyar	Lavta	Ölüm	Orman
Gecenin karanlık saatlerinde	Çocuk	Gökkuşağı	Mağlubiyyet	Sokak
Aldığı ilk nefesle	Hayvan	Yol	Hayat	Meyhane
Ölümün kapısında bile	Davetsiz misafir	Yolcu	Engel	Harabe
Yeniden doğarken	Dost canlısı	Kural	Tuzak	Gemi
Kimisi der ki	Vahşi	Yasak	İhanet	Rüzgâr
Onun adını söylemiş	Sefil	Korkuluk	Trajedi	Şarkı

Parlak ruhunun kibrit gibi oluşunu	Şöminedeki ateş maviye çalınca	İssızlık sarana değin etrafını
Sonra sönüp gitmesini	Gözleri karganinkiler gibi kapkaraysa	Ağızları açık bakıp hayret edecekler
Ne gariptir izlemesi	Rüzgâr söğütlerin arasında dolanır	Açık mavi renkli elbisesi
Suratı olmayan adamlar	Bir sır vardır kafasında	Altın sarısı saçları
Hayalet gibi gezerler	Kılıcın çeliğini elinde hazır tutmuş	Akşam vakti ışıklar azalır
	Siyah elbisesinin altına gizlediği	Sonra harici karanlıktaki tüm iblisler
		İntikam insan işidir diyecekler

1. Yukarıda verilmiş “Rüzgârın Adı” öyküsünden alıntılanan kelime ve cümlelerden istediklerinizi seçiniz.
2. Seçtiğiniz kelime ve cümleleri kullanarak özgün bir öykü yazınız (öykünüz yalnızca alıntılarla sınırlı **olmamalıdır**).
3. Yazdığınız öyküyü 20 veya 28 karede görselleştiriniz.
4. Görselleştirdiğiniz karelere yazdığınız öyküden metinler ekleyiniz.

Garfik Tasarım II Dersi

Çalışma Yaprığı-2: Görsel Öyküleme Uygulamasında Dikkat Edilecekler

Görsel Öyküleme Uygulamasında Dikkate Alınacak Hususlar

Görsel öyküleme süreci; belirli bir sorun veya konu belirleme, senaryo oluşturma, kullanılacak materyalleri (*ses, yazı, görüntü, resim, video, fotoğraf vb.*) belirleme, uygulamanın oluşturulacağı tekniği belirleme ve öykünün paylaşılacağı ortamı belirleme aşamalarından oluşmaktadır.

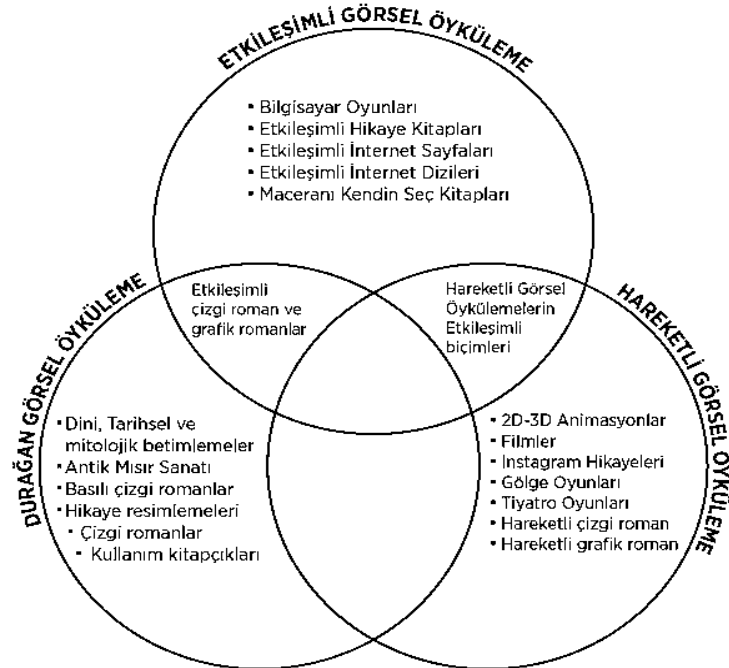
Görsel öyküleme türleri belirli sınırlara ve keskin farklılıklara sahip olmamakla birlikte üç alt başlıkta incelenir;

Durağan görsel öyküleme: Öykünün görsellerle genel hatlarıyla bir düzlem üzerine aktarılarak olay akışını izleyicinin gözüyle takip edebileceği bir biçimde sunan ürünlerin (*resim, minyatür, çizgi-roman, storyboard, kitap illüstrasyonları, resimli kullanım kılavuzları vb.*) örnek gösterilebileceği görsel öyküleme türüdür.

Hareketli görsel öyküleme: Hareket izleniminin verilmesi için sıklıkla birbirini takip eden çok sayıda durağan görselin art arda görüntülenmesi ile oluşturulan (*animasyon, filmler, gölge oyunları, hareketli grafik roman vb.*) ürünlerin örnek gösterilebileceği görsel öyküleme türüdür.

Etkileşimli görsel öyküleme: İzleyicinin hikâye akışında veya aktarımında rol oynadığı ürünlerin (*bilgisayar oyunları, kart oyunları, pop-up masal kitapları, maceranı kendin seç kitapları, etkileşimli animasyonlar, internet siteleri, etkileşimli web serileri vb.*) örnek gösterilebileceği görsel öyküleme türüdür.

Görsel öykülemeler zaman zaman birden fazla görsel öyküleme türüne ait olabilir (Görsel 1).



Görsel 1. Mesut Tanrıkulu. Görsel Öyküleme Türleri. 2018.

Tarih: __/__/__

Çalışma Yaprığı- 2.1: “Görsel Öyküleme” Etkinliği

“Görsel Öyküleme” etkinliği için aşağıda yer alan yönergeyi izlemeniz gerekmektedir;

1. Görsel öyküleme etkinliğine başlamadan önce iki veya üçer kişilik gruplar oluşturunuz.
2. Oluşturduğunuz grupla birlikte aşağıda gördüğünüz çalışma alanlarından birini seçiniz.

Eğitim materyali tasarımı: Görsel öyküleme yöntemini kullanarak Görsel Sanatlar Dersi müfredatı kazanımlarına uygun bir eğitim materyali tasarlayınız.

Ürün tanıtımına yönelik reklam tasarımı: Bir marka yaratıp görsel öyküleme yöntemi ile yarattığınız markanın ürününü tanıtmaya yönelik bir reklam kurgulayınız. Yarattığınız marka için bir logo veya amblem tasarlayıp tanıtacağınız ürünün üzerinde kullanmanız gerekmektedir.

Sosyal sorumluluk projesi: Farkındalık oluşturmak istediğiniz toplumsal bir sorun/konu belirleyiniz. Belirlediğiniz konu üzerine görsel öyküleme yöntemi ile bir sosyal sorumluluk projesi tasarlayınız.

Serbest konulu görsel öyküleme çalışması: Eğlence ve sanata dayalı olmak üzere istediğiniz herhangi bir konuda görsel öyküleme çalışmanızı tasarlayınız.

Hangi alana yönelik çalışmak istediğinize karar verdikten sonra;

3. Grubunuzla birlikte durağan, hareketli ve etkileşimli olmak üzere görsel öyküleme türlerinden birini seçiniz.
4. Seçtiğiniz görsel öyküleme türüne ait bir ürün belirleyiniz.

Örneğin;

<i>“X grubunun çalışma alanı: Eğitim materyali tasarımı Görsel öyküleme türü: Durağan görsel öyküleme Görsel öyküleme ürünü: Çizgi öykü Görsel öykülemenin konusu: Kültürel miras”</i>	<i>“Y grubunun çalışma alanı: Sosyal sorumluluk projesi Görsel öyküleme türü: Etkileşimli görsel öyküleme Görsel öyküleme ürünü: Pop-up kitap Görsel öykülemenin konusu: Yedinci kıta”</i>
--	--

5. Nasıl bir hikâye üzerinden gideceğinizi kararlaştırıp öykü/senaryonuzu belirleyiniz.
6. Kullanacağınız malzemeleri belirleyiniz (*kâğıt, kalem, boya, bilgisayar, telefon, tasarım programları, uygulamalar, ...*)
7. Kullanacağınız kaynakları/materyalleri belirleyiniz (*ses, yazı, fotoğraf, video, çizim, ...*)
8. Yol haritası oluşturmak adına küçük taslak çizimleri oluşturunuz.
9. Küçük taslak çizimlerinizde planladığınız süreci uygulamaya koyunuz.
10. Ortaya çıkan görsel öyküleme çalışmalarınızı sınıfta sununuz.

Grup adı:
Grup üyelerinin rumuzları:
Çalışma alanı:
Seçtiğiniz görsel öyküleme türü:
Tasarlayacağınız görsel öyküleme ürünü:
Görsel öykülemenizin konusu:

EK-8.

Yansıtıcı Günlük Soruları

Tarih:

.../.../...

Aşağıdaki sorular, ders sürecinde yaptığınız öğrenme etkinliklerine yönelik deneyimlerinizi yansıtmak için hazırlanmış açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Burada verilen bilgiler gizli tutulacaktır. Lütfen her soruyu samimi ve içten bir şekilde cevaplayınız. Katılımınız için teşekkür ederim.

Rumuz:

1. Bugünkü etkinliğin sizi memnun eden ve endişelendiren yönleri nelerdir?

2. Bugünkü etkinliğin size neler kattığını düşünüyorsunuz?

ÖZ GEÇMİŞ

Adı Soyadı : Buse Buket Turan

Yabancı Dil : İngilizce, Almanca

Eğitim Geçmişi:

- 2022, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Öğretmenliği Programı

Sanatsal Geçmişi:

- 2022, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Veri Görselleştirme “Ses” Sergisi
- 2019, Guernica Karma Resim Sergisi

EK-14. Tez Hazırlama Kontrol Listesi

	Evet	Hayır
1. Tez, “Tez Yazım Kılavuzu”na uygun olarak yazıldı.	☐	☐
2. Dış kapak ve iç kapak sayfası eklerde belirtilen şekilde düzenlenerek teze eklendi.	☐	☐
3. Ön sayfalar i, ii, iii şeklinde Romen rakamları ile numaralandırıldı.	☐	☐
4. Dizinler, “Tez Yazım Kılavuzu”na göre sıralandı ve metin içindeki yerleşime göre sayfa numaraları verildi.	☐	☐
5. Özet ve Abstract hazırlanarak teze eklendi.	☐	☐
6. Onay sayfası “Tez Yazım Kılavuzu”na uygun olarak hazırlandı, imzalatıldı ve teze eklendi.	☐	☐
7. Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi sayfası imzalanarak teze eklendi.	☐	☐
8. Etik Kurul belgesi alındıysa belge teze eklendi. Eğer tezde Etik Kurul İzni gerekmiyorsa iznin gerekmediğine dair beyan imzalanarak teze eklendi.	☐ ☐	☐ ☐
9. Üretken yapay zekâ kullanım beyanı imzalanarak teze eklendi.	☐	☐
10. Simgeler, kısaltmalar, tablolar, şekiller ve görsellerin tamamı kontrol edilerek ilgili dizinde gösterildi.	☐	☐
11. Ana metinde harf karakteri, harf büyüklüğü ve satır aralıkları “Tez Yazım Kılavuzu”na uygun olacak şekilde düzenlendi.	☐	☐
12. Görseller, şekiller, tablolar ve denklemler metin içine “Tez Yazım Kılavuzu”na uygun şekilde yerleştirildi.	☐	☐
13. Kaynakça “Tez Yazım Kılavuzu”na göre düzenlendi.	☐	☐
14. Kaynakların tamamına tez içerisinde atıfta bulunularak “Kaynakça” bölümünde yer verildi.	☐	☐
15. Araştırmanın yapıldığı kurumlardan izin alınması gereken durumlarda alınan izin yazıları, formlar, sertifikalar teze eklendi.	☐	☐

16. Ekler “Tez Yazım Kılavuzu”nda belirtildiği şekilde sunuldu.	☐	☐
17. İlgili ana sanat dallarında sergi, konser, gösterim vb. sunumları hazırlandı.	☐	☐
18. Doktora/sanatta yeterlik programlarından mezuniyet için gerekli olan yayına ait bilgiler Enstitüye teslim edildi.	☐	☐

“.....
.....” başlıklı tez, yukarıdaki listede yer alan konular açısından tarafımızca kontrol edilmiş ve gerekleri yerine getirilmiştir.

....../....../.....

.....

(İmza)

.....

(İmza)

.....

(Öğrencinin Adı SOYADI)

.....

(Danışmanın Ünvanı Adı SOYADI)