



*Field* : Graphic Design

*Type* : Research Article

*Received*: 11.10.2016 - *Accepted*: 25.11.2016

## Video Kurgu Öğretiminde Bir Uygulama: Serigrafi Eğitim Videoları<sup>1</sup>

**Atila IŞIK**

Hacettepe Üniversitesi GSF Grafik Bölümü, Ankara, TÜRKİYE

E-posta: [atila\\_isik@hotmail.com](mailto:atila_isik@hotmail.com)

### Öz

Bilim ve teknoloji her geçen gün hızla değişmekte ve etrafımızdaki imgeleri etkilemektedir. Hareketli görüntüler, filmler ve videolar kişisel taşınabilir aygıtların yaygınlaşması ile günlük hayatta çok daha fazla yer almaya başlamıştır. Hareketli imgelerin kullanım yoğunluğunun artması tasarım kültürünü de etkilemekte ve doğal olarak üretim ve uygulama yapan tasarımcı ihtiyacını oluşturmaktadır. Çağa ayak uyduran ve üretken bir eğitim verebilmek için görsel sanat ve grafik tasarım eğitiminin de teknolojik olanakları dikkate alarak güncel kalması ve bu ihtiyacı karşılaması gerekmektedir. Bu bildiride bir atölye dersi olan Video Kurgu'da dersinin öğretimindeki süreçler anlatılmaktadır. Çalışılan uygulamanın konusu HÜ GSF bünyesinde açılan Özgün Baskı: Serigrafi dersi eğitim videolarıdır. Uygulamanın ana amacı uygulayanlar açısından öğrencilerin video montaj tekniklerini, çekim yöntemleri ve kamera kullanımını, çekim yapılacak fiziksel ortamı düzenlemenin uygulama sürecinde öğretilmesidir. Bir diğer amaç ise üretilen çevrimiçi eğitim videoları ile ilgili dersin anlaşılabilirliğini artırmak ve uzaktan eğitim gibi yeni teknolojilerin sağladığı olanaklardan yararlanarak güzel sanatlar alanındaki klasik atölye eğitimini zenginleştirmektir. Video ve hareketli grafikler sürekli gelişen ve değişimin odağında olan bir medyum olduğundan dolayı uygulamanın yöntemi deneysel bir yaklaşımla konuyu, öğrencilerin ilgisi, kullanılacak aygıtlar ve mekân koşulları dikkate alınarak aktif öğrenme, problem temelli öğrenme ve akış kuramlarından sentezlenmiştir. Videoda anlatım biçimi olarak belgesel dili tercih edilmiştir. Teknik altyapıda ise kullanılan aygıtlara ve yazılımlara değinilmiştir. Uygulamanın aşamaları haftalara bölünerek yapılan çalışmalar özetlenmiştir. Son aşama olan montaj süreçlerinden sonra videolar çevrimiçi ağa yüklenerek öğrencilerin üniversite dışında da bu dersi tekrarlamaları amaçlanmış ve içerik olarak değinilen konunun akılda kalıcı olması sağlanmak istenmiştir. Sanat ve tasarım alanında nitelikli bireyler yetiştirilmesi; yaratıcılığın ön plana çıkarılması, öğretme ve öğrenmenin öğrenci merkezli olması, atölye sürecinde uygulanacak yöntemlerin çağdaş bir anlayışla zamanın gerekliliklerine uygun biçimde tasarlanması, uygulanması, değerlendirilmesi ve geliştirilmesi ile mümkün olacaktır. Bu çalışma grafik tasarımcıların görsel iletişimdeki son yıllarda gerçekleşen gelişmelerden doğan beklentileri karşılayacak üretimlerde bulunmalarını ve yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlayacak şekilde nasıl yetiştirilmeleri gerektiğini ortaya koymaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Grafik tasarım eğitimi, video kurgu, uzaktan öğrenme

<sup>1</sup> Bu makale, 13-16 Ekim 2016 tarihlerinde Antalya'da düzenlenen Uluslararası Avrasya Spor, Eğitim ve Toplum Kongresi'nde bildiri olarak sunulmuştur.



## **An Application on Video Editing Training: Educational Silkscreen Videos**

### **Abstract**

Science and technology are changing rapidly with each passing day and affect the images around us. Motion images, movies, and videos have begun to take much more space in daily life along with the widespread use of personal portable devices. The increase in the intensity of using motion images also affects the design culture and naturally leads to the need for designers performing production and application. Visual art and graphic design training should stay up to date by taking into account the technological opportunities and should meet this requirement to provide a modern and productive training. In this paper, the processes in the teaching of the course of Video production, a studio classroom course, are explained. The subject of the studied practice is the Individual Press : Silkscreen course training videos opened within Hacettepe University Faculty of fine Arts. The main purpose of the application is to teach video editing techniques, shooting techniques and the use of cameras, the arrangement of the physical environment to be shot in the implementation process to students in terms of practitioners. Another purpose is to increase the intelligibility of the relevant course along with the online training videos produced and to enrich the classical studio classroom training in the field of fine arts by taking advantage of the opportunities offered by new technologies such as distance learning. Since video and motion graphics are the media which are constantly developing and at the focus of change, the method of application was synthesized from active learning, problem-based learning and flow theories with an experimental approach by taking into account the subject, students' interest, instruments to be used and the space conditions. The documentary language was preferred as a form of expression in the video. The instruments and software used were mentioned in the technical infrastructure. The studies performed were summarized by dividing the stages of the application into weeks. After the montage processes which are the final stage, students were aimed to repeat the course outside the university by uploading videos to the online network, and it was aimed to ensure the memorability of the subject mentioned in terms of content. Training qualified individuals in the field of art and design will be possible by bringing creativity to the forefront, the fact that teaching and learning are student centered and by designing, implementing, evaluating and improving the methods to be applied in the studio classroom process with a contemporary approach in accordance with the requirements of the time. This study reveals that graphic designers need to engage in production to meet the expectations arising from the developments occurred in recent years in visual communication and that how they need to be trained to allow them to use their creativity.

**Keywords:** Graphic design education, video production, distance learning



## **Giriş**

### **Grafik Tasarım Açısından Videonun Önemi**

Reklamcılığın altın çağını yaşadığı 19. yy. da yaşanan Endüstri Devrimi sonrasında üretimin hızlanması ile piyasalarda rekabet ve fark edilir bir marka olma ihtiyacı doğmuştur, ekonomik dünyadaki bu gelişmeler çağdaş Grafik Tasarımı etkilemiş günümüze kadar devam eden bir gelişim ivmesi sağlamıştır. Tasarımda temel amaçlardan biri olarak görülen farklılaşma, dikkat çekme ve ayırt edilebilme o günden bu yana tasarımcıların çözümlemesi gereken sorunlar olarak devam etmektedir.

Görsel tasarımda durağan medyumlardaki çözümlemelerde kullanılan renk, karşıtlık, boşluk doluluk vb. öğelere 1895'te sinemanın icadıyla hareket unsurunun eklenmesinin yolu açılmıştır. O dönemden günümüze kadar gelen süreçte hareketli görüntülerin evrimi teknolojinin desteğiyle devam etmiş, bu medyumun cep telefonu gibi taşınabilir küçük cihazlarda dahi görüntülenebilmesini veya kaydını mümkün kılmıştır. Aygıtların ve donanımın kullanım kolaylığı ve yaygınlığı ise videonun gündelik hayatımızın bir parçası olarak algılanmasını sağlamıştır.

Güncel kültürde çevrimiçi ve kablolu sayısal TV yayınları, çevrimiçi video kanalları, sosyal medya vb. video içeren ortamlarda yoğun bir kitle tarafından kullanılan videonun kaydedilmesi, kurgulanması, montajı grafik tasarımcılar açısından doğal bir çalışma ortamıdır ve bu nedenle de akademideki eğitimi ana öğelerden biri olmalıdır.

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde tasarımcının eğitimi, alanında karşısına çıkacak sorunları çözebilme yetkinliğini kazandırmak üzere tasarlanmıştır. İlk dört yarıyıldaki teorik derslerle birlikte temel sanat ve tasarım ilkelerini uygulayarak öğrenen öğrenciler, kalan dört yarıyıldaki kendilerini farklı yönlerde geliştirebilecekleri animasyon, video kurgu vb. seçmeli dersler alır. Bu çalışmada 2015-2016 güz dönemi'nde yürütülen Video Kurgu I Dersi ele alınmıştır.

#### **Uygulamanın Konusu**

Uygulamanın konusu HÜ. GSF bünyesinde Fakülte öğrencileri için açılan Özgün Baskı dersine eğitim materyali hazırlamaktır.

#### **Uygulamanın Amaçları**

Video Kurgu I dersi alan öğrencilerle yapılan bu çalışmanın uygulayanlar ve hedef kitle açısından iki amacı vardır. İlki video kurgu dersinin içeriği gereği öğrencilerin video montaj tekniklerini, çekim yöntemleri ve kamera kullanımını, çekim yapılacak fiziksel ortamı düzenlemenin uygulama sürecinde öğretilmesidir. Dilbilgisi iyi bir edebi eser için nasıl gerekliyse, videografici için de teknik kurallara uygun video çekmek, işlemek ve sunmak bir gerekliliktir. Eğitim programında iki dönem olarak planlanan bu dersin birinci döneminde öğrenci yaratıcı süreçle arasında bulunan yukarıda belirtilen teknik sorunları aşmayı öğrenir ve bu altyapı ikinci dönemdeki üretimin temelini oluşturur.

Uygulamanın ikinci amacı ise üretilen çevrimiçi eğitim videoları ile mevcut öğretim programındaki serigrafik dersinin anlaşılabilirliğini artırmak ve uzaktan eğitim gibi yeni teknolojilerin sağladığı olanaklardan yararlanarak güzel sanatlar alanındaki klasik atölye eğitimini zenginleştirmektir.



## Uygulamanın Yöntemi

Video veya hareketli grafikler sürekli gelişen ve değişimin odağında olan bir medyum olduğundan dolayı deneysel yaklaşımlar mümkündür. Uygulama yöntemi konuya, öğrencilerin ilgisine, kullanılacak aygıtlara ve mekan koşullarına göre aktif öğrenme, problem temelli öğrenme ve akış kuramlarından sentezlenmiştir.

Grafik tasarımın belki de en önemli var oluş sebebi problem çözme yeteneğidir. Grafik tasarım öğrencisi önünde uzanan kariyeri boyunca yapacağı tasarımlarla kitlelerin, bireylerin veya markaların iletişim problemlerine çözümler arayacaktır. Disiplinin altyapısı gereği problem temelli öğrenme yaklaşımı uygulamada ağırlıklı olarak tercih edilmiştir. Demirel'e göre "Problem Temelli Öğrenme (PTÖ) öğrenci merkezli eğitim yöntemidir. PTÖ öğrencilerine kendi eğitimleri için daha fazla sorumluluk verilir ve eğitimleri için öğretmenden giderek daha bağımsız olmaları sağlanır. Böylelikle PTÖ ile mezun olduktan sonra iş yaşamlarında öğrenmeye devam edebilecek bağımsız öğrenebilen öğrencilerin yetiştirilmesi olanaklı olur (2002:87). Problemin temeli uygulamalı bir sanat tekniğinin görsel açıdan daha anlaşılır bir biçimde öğretilmesi olarak belirlenmiştir. Öğrenciler zaten uygulamanın sunulacağı hedef kitle içerisinde bulunduğu için problemin çözümünde empati yapmalarına gerek kalmamıştır ve uygulama sırasında doğrudan aktif olarak çözüm önerileri sunmuşlardır.

Akış kuramının da dikkate alındığı uygulamada öğrencilerin ilgi duydukları ve almak istedikleri bir dersin eğitim videosunu hazırlamaları ayrı bir motivasyon sağlamıştır. Mihailiy Csikszentmihalyi'nin kuramına göre "akış öğrencilerin kendi ilgilerini çeken bir konuyu öğrenmek üzere motive oldukları derin bir konsantrasyondur. Entelektüel açıdan zorlu faaliyeti zevkli ve ilgi çekici bulabilirler (Shernoff ve diğerleri, 2003:160).

Uygulama aktif atölye ortamında gerçekleştirilmiştir, öğrenciler çıkan sorunları yaşamış, fark etmiş ve çözümler üretmişlerdir.

## Uygulamanın Teknik Altyapısı

Uygulama gerçeklere dayanan bir simülasyon olduğu için belgesel film dili tercih edilmiştir. Belgesel film, gerçeklere dayanan, belgelemeye önem veren, insanı bilgilendiren, bilinçlendiren ve artistik özellikler taşıyan bir türdür. İngiliz Belgesel Okulu'nun kurucusu John Grierson, belgeseli: "gerçeklerin yaratıcı yapımı" diye niteler. "Bilimin gereği olan "belgeleme", sanatın gereği olan "estetik" ve filmin gereği olan "kurgu" belgesel filmin bir araya getirip bütünleştirdiği unsurlardır (Cereci, 1997: 90)".

Uygulama çalışmasının senaryosu aynı zamanda serigrafî dersini veren HÜ. GSF Resim Bölümü Öğretim elemanı Öğr.Gör Ozan Bilginer tarafından hazırlanmıştır.

Görüntü kaydı için donanım olarak GoPro aksiyon kameraları ve Canon XF305 profesyonel video kamera kullanılmıştır. Ses kaydı için Sennheiser ew100 model yaka mikrofonları kullanılmıştır.

Çekimler Serigrafî atölyesinde yapılmıştır. Mekânın kendi aydınlatmasının yeterli bulunması ve mekânı yabancılaştırmamak için ek ışıklandırma kullanılmamıştır.

Arka plan müzikleri telifsiz müzik sağlayan bensound.com internet sitesinden alınmıştır.

Montaj işlemlerinde Adobe premiere ve After Effects yazılımları kullanılmıştır.



## **Sınırlılıklar**

### Uygulamanın Aşamaları

#### 1. Hafta

Ders sorumlusu tarafından videonun tanımı, biçem bağlamında türleri, kamera donanımı, temel çekim açıları ve planlar hakkında görsel bir sunum yapılmıştır. Sunumda ünlü yönetmenler, film dili, kamera açılarının izleyici üzerindeki psikolojik etkileri gibi içeriğe yönelik konular da ele alınmıştır. Sunum sonrasında serbest tartışmada fikirler ve öneriler dile getirilmiştir.

#### 2. Hafta

Bilgisayar Atölyesinde uygulamalı olarak montaj tekniklerine değinilmiştir. Projeksiyon aygıtıyla Adobe Premiere yazılımında video kesme ekleme, geçişler yapma ve proje oluşturma gibi temel işlemler öğretilmiştir. Öğrenciler dersin ikinci bölümünde örnek videolar ile öğrendikleri işlemleri yazılımda tekrar ederek pekiştirmişlerdir.

#### 3. Hafta

Bilgisayar Atölyesinde uygulamalı olarak hareketli grafikler ele alınmıştır. Projeksiyon aygıtı aracılığı ile giriş ve kapanış jenerikleri, video içi bilgi grafikleri vb. tasarımlar için After Effect yazılımı anlatılmıştır. Öğrenciler dersin ikinci bölümünde örnek tipografik jenerikler üretmekle öğrendikleri işlemleri pekiştirmişlerdir.

#### 4. Hafta

Uygulamanın yapılacağı Serigrafi Atölyesinde toplanılmış, mekân analiz edilmiştir. Kullanılabilecek açılar, ışıklandırma, ses düzeni gibi etkenler tartışılmıştır. Toplantıda bulunan Serigrafi ders sorumlusu Öğr.Gör. Ozan Bilginer :

“Serigrafi fakülteye açık bir seçmeli ders. Bu dersin öğretiminde bizlere en fazla zamanı el alışkanlığı eksikliği kaybettiriyor. Öğrencilerimizin baskılarına kendi yorumlarını katabilecekleri beceri seviyesine geçebilmeleri için öncelikle pozlama solüsyonu hazırlanmasını, ipeğin pozlanmasını, boya hazırlanmasını, rakle kullanımını, temizliği ve diğer atölye gereçlerini nasıl kullanacaklarını öğrenmeleri gerekiyor. Ders dönemlerinden bağımsız istedikleri an internet üzerinden izleyebilecekleri uygulamalı videoların eğitim öğretimi zenginleştireceğini ve bu başlangıç sürecini hızlandıracağını düşünüyorum.” diyerek uygulamadan beklentilerini anlatmıştır. Problemin tanımının yapıldığı bu andan sonra teknik ve içerik açısından çözüm önerileri tartışılmıştır. Tartışma sonucu ortaya çıkan buluntular şu şekildedir:

- İzleyici ilgisini kaybettirebilecek uzun bir video yerine “Baskıya hazırlık” ve” Baskı” olmak üzere iki bölüm çekilmesi planlanmıştır.
- Atölye şartları gereği tripod ve sabit kamera kullanımına ağırlık verilmesi planlanmış, ayrıntıların anlatıldığı kısımlarda yakın plan ve aktüel kamera kullanımı kararlaştırılmıştır.
- Akış şeması ve çekim planı listesi yapılmıştır.
- Videoda kullanılacak hareketli grafikler belirlenmiştir.



- e. Çekimlerde herhangi bir iş yükü dağılımı yapılmamıştır, öğrenciler dönüşümlü olarak kendi aralarında yönetme, çekim yapma, set düzenleme gibi işleri paylaşmış, böylece çekimler sırasında bütün görevlerde tecrübe kazanmışlardır.

#### 5. Hafta

HÜ. GSF Grafik Bölümü'ndeki Bilgisayar atölyesi'nde çekilen ve öğrenciler tarafından düzenlenen içeriğin montajı bilgisayar ortamında Adobe After Effects ve Premiere yazılımları kullanılarak yapılmıştır. Videolara arka plan ses ve müzik öğeleri eklenerek sunuma hazır hale getirilmiştir.

Son aşamada ise video Youtube ortamına yüklenerek internet üzerinde tüm dünya ile paylaşılmıştır.

#### Sonuç

Akış Kuramı ve Problem Temelli Öğrenme tekniklerinden yararlanılarak yürütülen bu ders uygulaması ile öğrencilerin alandaki klasik atölye eğitimi yaklaşımına göre derse katılımlarının yükseldiği ve konuya daha fazla odaklandıkları gözlenmiştir. Öğrencileri derslik dışında da öğrenmeye yönelterek onların eleştirel düşünme, problem çözme, görsel iletişim, kendi kendine öğrenme ve ekiple çalışma becerileri ile sürekli ve yaşam boyu öğrenme alışkanlıkları edinmelerine ve geliştirmelerine katkı sağlanabilmiştir.

Uygulama süresince öğrencilerin uygulama projesi için okul kütüphanesi ve bilgisayar laboratuvarlarından sıklıkla yararlanarak sürekli öğrenme becerilerini geliştirmeye yönelik çalışmalar yaptıkları görülmüştür. Çekim yapılan alandaki ve dersin verildiği atölyedeki çalışmalar sırasında ekip çalışması yaptırılarak bu yönde gelişmeleri sağlanmıştır.

Rus eğitim kuramcısı Lev Vygotski'ye göre bilgi "bireyler tarafından araçlar, dil ve grupları ile etkileşimleriyle kendi kültürleri bağlamında inşa edilir (Aktaran Anderson ve diğerleri, 2009:7). Uygulamanın grup çalışması olarak yapılması eğitimdeki sosyokültürel yaklaşımın da bir örneği olmuştur.

Güzel Sanatlar Fakültesi grafik bölümü öğrencileri açısından video düzenleme yöntemlerinde uzmanlaşma ve bu konudaki becerilerini çalışmalarına yansıtma konusundaki çalışmalar hiç şüphe yok ki video eserlerin görselliğini artırma ve izleyicilerin tüketim ihtiyacını karşılama konusunda daha iyi sonuçlar alınmasına yol açacaktır.

#### KAYNAKÇA

- Anderson, M. (2009). Teaching the Screen. Allen & Unwin: Australia
- Arıjon, D. (1995). Film Dilinin Grameri I, Çev Ed: Yalçın Demir, Kavram Yayınları: İstanbul
- Cerici, S. (1997). Belgesel Film. Şule Yayınları: İstanbul
- Demirel, Ö. (2002). Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı. Pegem Yayıncılık: İstanbul
- Shernoff, D. vd. (2003). Student Engagement in High School Classrooms in Terms of Flow Theory. School Psychology Quarterly. Vol. 18 No:2
- Williams, R. (1993). Kültür, Çev. Suavi Aydın, İmge Kitabevi: Ankara