



International
SOCIAL SCIENCES
STUDIES JOURNAL



SSSjournal (ISSN:2587-1587)

Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences

Vol:5, Issue:30
sssjournal.com

pp.1010-1017
ISSN:2587-1587

2019 / February / Şubat
sssjournal.info@gmail.com

Article Arrival Date (Makale Geliş Tarihi) 15/01/2019 | The Published Rel. Date (Makale Yayın Kabul Tarihi) 28/02/2019
Published Date (Makale Yayın Tarihi) 28.02.2019

DAVID KOLB'UN DENEYİMSEL ÖĞRENME TEORİSİ PERSPEKTİFİNDEN GÖRSEL HİKÂYE ANLATISININ DİL YAPI OLUŞUMU

FROM THE PERSPECTION OF DAVID KOLB'S EXPERIMENTAL LEARNING THEORY, FORMING OF VISUAL LANGUAGE STRUCTURE

Ahmet Eyüp BAY

İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Televizyon Sinema Bölümü, Televizyon Sinema Ana Bilim Dalı, aeyupbay@stu.aydin.edu.tr



Article Type : Research Article/ Araştırma Makalesi

Doi Number : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.1272>

Reference : Bay, A. E. (2019). "David Kolb'un Deneysel Öğrenme Teorisi Perspektifinden Görsel Hikâye Anlatısının Dil Yapı Oluşumu", International Social Sciences Studies Journal, 5(30): 1010-1017.

ÖZ

Bu çalışmada, iletişimin önemli unsurlarından biri olan görsel anlatının, dilsel gelişiminden bahsedilmektedir. Bu süreç ele alınırken, görsel dilin ilk oluşumu niteliğindeki mağara resimlerinden, dijital kameraya kadarki gelişim kronolojik olarak anlatılmaktadır. Makalenin son kısmında ise bu gelişimlerin sonucunda oluşan görsel dildeki formal yapı ve bu yapının insan psikolojisi üzerindeki etkileri ele alınmaktadır. Bu bağlamda dilin gelişimiyle görsel dilin gelişimi paralelleştirilmiştir. Dilin oluşum süreci John Locke ve Burrhus Frederic Skinner öncülüğündeki Empirist Teori çerçevesinde anlatılırken görsel dilin oluşum sürecinde David Kolb'un Deneysel Öğrenme Teorisinden yararlanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dilin oluşumu, görsel dilin oluşumu, empirist teori, deneysel öğrenme teorisi, david kolb, john locke, burrhus brederic skinner

ABSTRACT

In this work, the development process of the visual narrative which is one of the most important elements of communication is mentioned. When this process is explained, article begins from the cave paintings which are the beginning of visual narrative to digital camera in a chronological order. In the last part of this article, the formal structure of visual narrative formed with this development and its effects on human psychology are handled. In this content, visual narrative and linguistic process is made parallel. The formation process of the visual language is based on David Kolb's Theory of Experiential Learning, while the linguistic formation process is explained in the framework of the Empirist Theory under the leaderships of John Locke and Burrhus Frederic Skinner.

Key Words: Linguistic formation, visual narrative formation, empiricist theory, experimental learning theory, David Kolb, John Locke, Burrhus Brederic Skinner

1. GİRİŞ

Dil bireyler arasındaki iletişimin en önemli öğelerinden biridir. Bireylerin birbirleriyle anlaşma ve ihtiyaçlarını karşılama gereksiniminden ortaya çıkan dil, yüzyıllardır devam eden bir gelişim içindedir. Modern insanın gruplar halinde farklı coğrafyalara yerleşmesi ve dili ayrı kültür ve gelenekler çerçevesinde iletmesi sonucu günümüz dünyasında kırk kadar dil grubu bulunmaktadır. Görsel dili, dilden ayıran ve önemini ortaya koyan en temel özellik ise evrensel olmasıdır. İlk insanın kelimelerden önce işaretler, şekiller ve simgeler ile iletişim kurduğu düşünüldüğünde görsel dilin anlatım gücü tamamiyle yadsınamaz bir hale gelmektedir. Görsel dilin tarihsel süreci incelendiğinde ilk oluşturulan resimden, günümüz videosuna kadar bir evrilme durumu söz konusudur. Bu süreç içerisinde deneyimlemenin de birikimiyle oluşan açı ve ölçüklerin insan psikolojinde belirli anlamlar barındırdığı aşikârdır.

2. DİL VE GÖRSEL ANLATI DİLİ

İnsan, var olduğu günden itibaren duygu ve düşüncelerini dile getirme ihtiyacına sahiptir; kimi zaman bir sesle, kimi zaman bir resimle, kimi zamansa bir sözle. Bu anlatma ihtiyacının karşılığında oluşan unsura dil denir. Dil, oluşan kültürden, corafyadan, kısacası var olduğu bölge ve dönemdeki her durumdan etkilenir. Dilin başka bir özelliği ise statik olmamasıdır. Hamdullah Suphi TANRIÖVER'in TDK'da yer alan dil tanımı aynen şöyledir; *Bir çağa, bir gruba, bir yazara özgü söz dağarcığı ve söz dizimi.*

Dilin tarihine bakıldığında, tam olarak ne zaman oluşmaya başladığı bilinmemektedir ve bu yönde birçok teori vardır. Bu teoriler içerisinde en çok kabul görenlerden biri ise 18. yüzyılda ortaya çıkan Empirist Teoridir. Öncülüğünü John Locke ve Burrhus Frederic Skinner yapmaktadır. John Locke'a göre tanı insanları toplumsal bir canlı olarak yaratmıştır ve onlara diğer canlılarda olduğu gibi farklı bir dil vermiştir. İnsan, bahsedilen bu dili idelerinin sembolleri yapar ve oluşan ses o idenin sembolü olarak kalır. Ardından bu sembolleri başkalarının idelerinin yerine de kullanır. Sonuçta bu çıkan ses, o idelerin tanımı olarak kalır ve böylelikle dilin oluşum evresi başlamış olur.

ÇAVUŞ, çalışmalarından birinde Burrhus Frederic Skinner'in söylemini ele almış ve şöyle anlatmıştır:

Skinner ise dilin kazanılmasında uyaran-tepki ilişkisine bağlı bir teori öne sürmüştür. Buna göre bir çocuğa uygun duysal uyaran verildiğinde ve bu uyaran pekiştirme tekniğiyle kullanıldığında, bir sözcüğün tekrarlanması çocukta alışkanlık yapısı kuracaktır. Böylece çocuk uygun uyaranla sözcüğü eşleştirecek ve her ne zaman bu uyaranla karşılaşır ona uygun cevap tepkisini verecektir. Buradan anlaşılacağı gibi onun için dil, uygun zamanda uygun duysal uyarının verilmesi ile ve bunların duyular aracılığıyla birleştirilmesi sonucunda meydana gelir. (Çavuş: Dilin Ortaya Çıkışı İle İlgili Teoriler, s.6)

Kısacası teorisinin temelinde deneyimleme süzgeci yer almaktadır. Locke'un perspektifinden bakıldığında; Tanrı tarafından insana bahsedilen dilin anlamlandırılma süreci, insanın deneyimlediği durum ve olaylardan geçmektedir. Skinner'in deneyinden de farklı bir sonuç çıkmamaktadır. Bir çocuk üzerinden açıklanan çalışmada, dilin ilk oluşum evresi düşünüldüğünde, oluşan dilin, insanların yaşantılarındaki uyaran-tepki ilişkisi içerisinde oluştuğu görülmektedir.

Görsel hikâye anlatısının dil yapısının oluşum evresi, dil yapısının oluşum evresiyle benzer bir süreçten geçmektedir: Deneyimleme. Günümüzde bilindiği kadarıyla ilk görsel anlatı üst Paleolitik Çağ'da duvar resimleri ile başlamış ve bugüne kadar gelmiştir. Bu süreç kronolojik olarak resim, fotoğraf ve video şeklinde sıralanmaktadır.

Mağara resimleri ilk kadraj yapısını oluşturur. Hugo Munsterberg'a göre bu ilk resimlerin yapıldığı duvarlar dışsal yapıyı, içerikler ise içsel yapıyı oluşturur. Oluşan bu resim anlayışı 16. yüzyıl Rönesans hareketiyle başlayan mimari gelişim ile beraber olgunlaşır ve sanatsal bir değer kazanır.

Bir sonraki evre fotoğraftır. Bu alanda insan artık gerçeği yansıtma durumundan çıkar ve gerçeğin kendisini verir. Kullanılan anlatı dili, resmin dili ile aynıdır. Bu evrede dildeki yeniliklerden biri de ışıktır. İnsan, fotoğrafla birlikte ışığın etkilerini deneyimlemeye başlar ve bir süre sonra kendi ışık kaynaklarını da oluşturarak anlatı dilini güçlendirir.

Son evre olan videoda ise insan, hareketli fotoğraf illüzyonunu keşfeder. Bu süreçte anlatı diline entegre edilen unsur ise görüntünün hareketinden kaynaklı kameranın da hareket etme durumudur.

Sonuç olarak ortaya çıkan bu sıralamada fark edildiği üzere, görsel dilin gelişimi boyunca bir deneyimleme süreci ve bu sürecin sonucunda ortaya çıkan bir öğrenme süreci oluşmaktadır. İnsan her seferinde metodu değiştirmiş olsa da anlatı dili sadece kendini yenilemiş ve yeni olan metoda kendini bütünleştirmiştir. Bundan kaynaklı bu sürecin açıklanmasında David Kolb'un Deneyimsel Öğrenme Teorisi önemli bir yer teşkil etmektedir ve bu çalışmanın perspektifini oluşturmaktadır.

3. DENEYİMSEL ÖĞRENME TEORİSİ

Kolb'un deneyimsel öğrenme teorisi, 1923'te Jung tarafından geliştirilen öğrenme teorisinden etkilenmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Kolb'un bu çalışmasının perspektifinden bakıldığında, bireyler öğrenme eylemini kendi yaşantılarından ve bu yaşantılar sonucu ortaya çıkan deneyimlerden yararlanarak gerçekleştirirler. Kolb'un bu teorisine bakıldığında; öğrenmenin bir sonuç değil, bir süreç olduğu anlaşılmaktadır. Diğer bir deyişle; yaşanan ve deneyimlenen her bir olay sonucunda başka bir olayın ortaya çıktığı, böylelikle deneyimlemenin devam ettiği öne sürülmektedir.

Kolb'un öğrenme modelinde bireylerin öğrenme stilleri bir döngü şeklindedir ve Öğrenme Stili Envanteri ile bireylerin bu döngünün neresinde yer aldığı belirlenir. Bu döngü içerisinde 4 öğrenme biçimi bulunmaktadır. Bunlar Somut Yaşantı (SY) (Concrete Experience), Yansıtıcı Gözlem (YG) (Reflective Observation), Soyut Kavramsallaştırma (SK) (Abstract Conceptualization), ve Aktif Yaşantı (AY) (Active Experience)'dir. (Aşkar, Akkoyunlu: Kolb öğrenme stil envanteri, s. 37-38)

Somut Yaşantı Yöntemi, Deneysel Öğrenme Teorisi'nde hissederek öğrenme olarak ele alınmaktadır. Gündelik yaşam hakkında düşünmektense bu yaşamı deneyimlemenin daha önemli olduğu düşünülmektedir. İnsanlarla olan iletişim, tartışmalar, tartışmalar sonucu alınan geribildirimler Somut Yaşantı öğrenme metodunun yollarını oluşturmaktadır.

Yansıtıcı Gözlem Yöntemi ise gözleme ile öğrenmedir. Yaşantıda yer alan durum ve olayların gözlemlenmesi sonucu öğrenim durumu gerçekleştirilir.

Soyut Kavramsallaştırma Yöntemi bağlamında insanlar düşünerek öğrenme şeklini gerçekleştirir. Bu metodu ağırlıklı olarak kullanan insanlarda kavramlar, mantık ve düşünce biçimleri önemli noktalardır. Bu metotla öğrenen insanların en önemli özellikleri ise analiz etme ve analiz sonucu harekete geçmedir. (Mutlu, Aydoğdu, 2003)

Aktif Yaşantı Yöntemi'nde ise yaparak öğrenme durumu söz konusudur. Bu tip insanlarda gerek öğrenme gerekse öğretme esnasında fikir ve düşüncelerin anlatımından çok, uygulamalar ve pratikler ön planda tutulmaktadır.

Bu dört yöntem Kolb'un teorisinin deneyimleme süreci kısmını oluşturmaktadır. Örnek üzerinden açıklanacak olursa; odada yer alan sobaya elini değdiren çocuğun acı çekmesi sonucu bu deneyimi içselleştirme ve bilgiye dökme durumu şöyledir:

Aktif Yaşantı: Çocuğun sobaya dokunma eylemi

Somut Yaşantı: Çocuğun sobaya dokunması ve elinin yanması

Yansıtıcı Gözlem: Çocuğun yanan elinin acıması

Soyut Kavramsallaştırma: Çocuğun sobaya dokunma eylemi sonucu elinin yanması, canının acıması sonucu yaptığı çıkarım ve yaşanan deneyimleme sonucu öğrenmenin gerçekleşmesi.

Bu dört öğrenme yeteneğinin birleşmesi sonucu her insan için farklı öğrenme stilleri oluşmaktadır. Bu stiller; değiştiren, özümseyen, ayırıştırıcı ve yerleştirendir.

Sonuç olarak Kolb bu çalışmasında insanların deneyimleme biçimlerini inceleyerek, deneyimlerden öğrenmenin rastgele olmadığını ve bireylerin bu deneyimlemeleri belirli biçimlerde kodlayarak sonuçlar elde ettiğini öne sürmektedir. Kolb'un çalışmasının temel prensibine göre; dört temel deneyimleme yönteminin sonucu olarak, toplumu oluşturan her bir bireyin öğrenme stilleri oluşur. Bu deneyimleme yöntemleri görsel dilin oluşumunda, insanın o dili nasıl oluşturduğu ve nasıl anlamlandırdığı gibi süreçleri açıklamaktadır.

4. RESİM

Görsel dilin ilk oluşumu iki milyon yıl önce başlayıp, on milyon yıl önce son bulan Paleolitik Çağ'ın son evresi olan Üst Paleolitik Çağ'da başlamıştır. Bu evrede yaşayan insanlar hayatlarından seçtikleri çeşitli olayları mağara duvarlarına işlemişlerdir. Yapılan resimlerde yaygınca kullanılan figürler; at, bizon, geyik, insan eli ve vahşi hayvan figürleridir.

Günümüzde bilinen en eski görsel İspanya'nın El Castillo bölgesinde bulunan el resmidir. Cordoba Üniversitesi'nden José Luis Sanchidrián ve Briston Üniversitesi'nden Dr. Alistair Pike'nin yaptığı çalışmaya göre kırk bin yıldan daha eski bir tarihi olan bu resimde, elin üstüne boya üfleme tekniğinin kullanıldığı öne sürülmektedir.

Yapılan bu resimlerin bir hikâyesi olduğu düşünülmektedir. Fakat asli önem teşkil eden nokta bunun nedenidir.

Bunun önemli olmasının sebebi, yapılan bu görsellere anlam yükleme çabasından geçmektedir. Bu durum görsel dilin oluşmaya başladığını göstermektedir. Bu anlam arayışına girme durumundan kaynaklı yapılan bu çalışmaları konu edinen dört teori öne sürülmektedir:

Salomon Reinach'ın İyilik Tılsımı adı verdiği teoriye göre; avlanan hayvanların, avlayan insanları anladıkları düşünülmektedir ve hayvanlara üstünlük gösterebilmek adına insanlar duvarlara yaşanan bu olayları aktarmaktadırlar.

Diğer bir teori ise David Levis Williams'a aittir. Williams'ın 2002'de yayımlattığı *The Mind In The Cave* kitabındaki söylemine göre eski çağlarda çizilen bu görsellerin şamanlar tarafından kimsenin ulaşamayacağı bir noktaya özellikle yapıldığını düşünmektedir. Bu düşüncesinin sebebi ise daha önce bulunan mağara resimlerinin olduğu mağaralarda gündelik yaşama dair herhangi bir bulgu olmamasıdır. Williams'ın üstünde durduğu diğer bir konu ise bu resimlerin dini bir ritüel amaçlı yapılma ihtimalidir. Yapılan bu çalışmaların yer aldığı duvarlarında kutsal olduğu düşünülmektedir.

Abbe Henri Breuil'in teorisine göre; çizilen resimlerdeki hayvanlar avladıkları hayvanlardır. İnsanlar avladıkları hayvanlardan yırtıcı olanları çizmektedir ve çizdikleri hayvanın güçlerini kazanacaklarını düşünmektedirler.

Son teori ise Andre Leroi ve Norbert Gourhan'ın *Treasures Of Prehistoric Art* kitabında yer almaktadır. Gourhan ve Leroi, mağaraların dişilik ve erkeklik durumuna göre ayrıldığını düşünmektedir. Bizon gibi hayvanlar dişiliği temsil ederken, at gibi hayvanlar erkekliğin temsilini oluşturmaktadır.

Tam olarak neden yapıldığı bilinmese de mağara resimlerinin, yapıldığı dönemden bir şeyler aktarmak istediği ve bu amaçla yapıldığı ortadadır. Bu aktarma isteği de dönemin şartları bağlamında bakıldığında bu görsellerin oluşumuna sebep olmaktadır. Çizilen bu mağara resimleri, resim sanatının da anlatı yapısının temellerini oluşturmaktadır.

Resim sanatı Üst Paleolitik Çağ'daki ilerleyişine Orta Çağ'daki ve Rönesans dönemindeki mimari çalışmalarla devam etmiş ve günümüze kadar gelmiştir. Resim ile beraber görsel hikâye dil yapısına katılan en büyük deneyim ise renk ve perspektif yani bakış açısı olmuştur. Günümüzde resimden gelen bu iki temel özellik üzerine inşa edilmiş bir anlatı yapısı var olmaktadır.

5. FOTOĞRAF

Fotoğrafın kelime kökeni Yunanca "Photos" ve "Graphos" tan gelmektedir. "Photos" ışık anlamına gelirken, "Graphos" ise çizmek anlamı taşımaktadır. Fotoğraf sanatı için bir tanım yapılacak olursa: Çeşitli araç ve gereçlerle görüntüyü sabitleme (Kazan, Karanlık Odadan Dijital Fotoğraf Makinelerine Fotoğrafın Devrimi: s. 148).

Fotoğrafın düşünce ve oluşum evresi MÖ. 470'li yıllarda Mozi ile başlamaktadır. Mozi'nin yaptığı gözlemler sonucu karanlık bir odada iğne deliği ebatlarında bir delik açıldığında ve o delikten gelen ışık, ışık geçirmeyen bir cisme denk getirildiğinde dışarıdaki gerçekliğin içerideki ışığı geçirmeyen nesnenin üzerinde oluştuğu gözlemlenmektedir. Bu noktada tek problem ise dışarıdaki gerçekliğin, odadaki nesneye ters bir şekilde yansımalarıdır. Bunun sebebi ise dışarıdan gelen ışıklardan üst açıdan gelenlerin, içerideki nesnenin alt tarafına denk gelmesi, alt açıdan gelen ışıkların da nesnenin üst tarafına denk gelmesidir. Böylelikle ışığın karanlık odadaki nesneye çapraz bir şekilde gelmesi nedeniyle, gerçeklik ters bir şekilde yansımaktadır.

Fikirsal bağlamda fotoğraf hakkındaki bir sonraki adım ise MÖ 300'lü yıllarda Euclid'in *Optics* kitabında yer almaktadır. Euclid'e göre ışığın hareketi doğrusal bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu doğrusal hareket, ışığın geçemeyeceği bir nesne tarafından durdurulabilirse belirli görsellerin yansıtılabileceğinden söz etmektedir. Euclid'in düşüncesini paylaşan Arap düşünür İbn El Haytham da *Book Of Optics* kitabında bu durum üzerinde durmaktadır. Haytham mumların farklı yüzeylerde aynı şekilde yansıma yapmasından yola çıkarak ışığın doğrusal ilerlediğini ve kontrolünün sağlanabileceğini düşünmektedir. Mozi'nin yaptığı gözlemleri faliyete geçiren Haytham, *Camera Obscura*'yı yapan kişidir. Da Vinci'nin de 1502'de kaleme aldığı *Codex Atlanticus* kitabında *Camera Obscura*'nın yapımından bahsedilmektedir.

Yapılan bu çalışmalar günümüz fotoğraf makinesine gelişin ilk aşamalarını oluşturmaktadır. Fotoğraf makinesine geçiş evresi Weedgwood'un 1802 yılında kimyasal bileşeni yapması ile başlamaktadır. Ancak bu bileşenlerin oluşturduğu görüntüler bir süre sonra kaybolduğundan; 1816'da Niepce, Wedgwood'un bu çalışmasını aldı ve geliştirdi. 1820 yılında bilinen ilk fotoğraf 'The Window At The Gras'ı oluşturdu. Fotoğrafın pozlanma süresi 8 saattir. Bu nedenle fotoğrafta hiç insan bulunmamaktadır. Bu gelişimin dijital fotoğraf makinesine kadarki sürecini noktalayan kişiler ise 1840'ta tuzlu kâğıt ve gümüş iyodür birleşimini yapan Henry Fox ve Niepce'nin ölümünden sonra onunla beraber çalışan ve Niepce ile icat ettikleri fotoğraf makinesini geliştiren, aynı zamanda Daguerreotype mucidi Daguerre'dir.

Görsel hikâye anlatısının önemli parçalarından biri olan fotoğrafın dil yapısına bakıldığında kullanılan öğeler resim sanatından fotoğrafa taşınmaktadır. Renk bilgisi, perspektif oluşumu ve kadraj yapısı resim ile birebir aynıdır. Fotoğraf ile bu anlatı biçimine eklenen deneyim ise ışıktır.

Işık, resim sanatı ile birçok şekilde kullanılmış ve ele alınmıştır. Ancak bu kullanım bir insan yaratısı sonucudur. Diğer bir deyişle, resimde kullanılan ışık; yapılan üretimin mucidi olan sanatçının iç dünyasının yansımasıdır. Berger'in de bu konuyla alakalı söylemine göre; düşüncelerimiz ya da inançlarımız nesnelere görüşümüzü etkiler. Bundan kaynaklı resim sanatında kullanılan ışıktaki referans alınabilecek bir durum söz konusu değildir. Fotoğraf sanatının oluşum evresinde de görüldüğü üzere fotoğrafın ilk oluşumu ışık ile başlamaktadır ki Mozi'nin yaptığı çalışmanın günümüz karşılığı projeksiyon cihazlarıdır.

Işık ve fotoğraf ilişkisinin bir diğer önemli noktası ise gerçeklik ile ilgilidir. Resimde yapılan çalışmada görünen, durumu insan eli ile betimlemedir. Ancak fotoğrafta gerçeğin kendisi gerekli araç gereçlerle verilmektedir. Gerçeklik durumu söz konusu olduğunda ışığın gücü önem arz etmektedir. Örnek üzerinden açıklanacak olursa, gün ışığının olmadığı yerlerde, ışığın yetersizliği sonucu oluşan problemlere çözüm olarak, yapay ışık kaynakları oluşturulmuştur.

Sonuç olarak insani bir betimleme durumunun söz konusu olduğu resim sanatında deneyimlenen renk, perspektif ve kadraj bilgisi, gerçekliğin kendisinin verildiği fotoğraf sanatının anlatımının temellerini oluştururken, bu anlatı diline eklediği durum ise gerçeklikten kaynaklı olan ve fotoğraftan sık sık betimlenen ve anlatımın önemli öğelerinden biri olan ışık olmuştur.

6. VIDEO

Hareketli fotoğraf fikrinin deneyimlenmesi ilk olarak 1878 yılında Eadweard Muybridge'nin at yarışı deneyiyle gerçekleşmektedir. *'Atlar koşarken dört ayağı da yerden kesilir mi?'* sorusunun cevabını aramak için yapılan bu çalışmada 24 fotoğraf makinesi kullanılmıştır. Kullanılan bu makineler yarışın başlayacağı yerden biteceği yere kadar eşit aralıklarla yerleştirilmiştir ve bu makinaların deklanşörü için bir mekanizma düzenlenmiştir. Amaç atın koşması ile beraber bütün kameraların atı yakalayabilmesi ve dört ayağının da yerden kesilip kesilmediğini görebilmektir. Muybridge bu çalışmayı gerçekleştirirken 1/1000 perde hızına kadar ulaşabilmiştir. Çalışmanın sonunda çekilen bu görseller aynı hızda ve dikey bir biçimde oynatıldığında görsellerin hareket illüzyonunun olduğu fark edilmiştir. Bu durum hareketli görüntünün ilk oluşumu durumu niteliğindedir. (www.hrc.utexas.edu)

Muybridge'nin yaptığı çalışmanın ardından 1880'de George Eastman Kuru Plaka Kaplama Makinesi'ni keşfetmiştir (www.eastman.org). Bu makinenin amacı çekilen fotoğrafları bir plaka üstünde birleştirmek ve el ile yapılan fotoğrafları peş peşe oynatma ve hareket oluşturma illüzyonunun makine aracılığıyla daha stabil bir görüntü oluşturması amaçlanmıştır.

Bir sonraki evre ise Thomas Alve Edison'un Kinetoskop icadı ile gerçekleşmiştir. Muybridge'in fikri sonucu Eastman'ın oluşturduğu sistemin fikrini alarak tek kişilik bir hikâye anlatısı cihazı oluşturmuştur. Kinetoskopta filmin altına yerleştirilen ışık aracılığıyla filmdeki görseller, izleyicinin baktığı küçük deliğe yansıtılırdı ve hikâye izleyiciye aktarılırdı.

1895 yılında ise Lumiere Kardeşler, Edison'un yaptığı bu çalışmadan etkilenerek Cinematographe adı verdikleri cihazı oluşturmuşlardır. Oluşturulan bu cihaz günümüze kadar uzanan kamera mantığına en yakın cihazdır. Ancak bu cihaz ciddi boyutlara sahiptir. Film makineleri evresi 20. yüzyılın ortalarına kadar dayanan bir evrede yer almaktadır. Bu süreçten sonra ortaya analog kameralar ortaya çıkar ancak analog kameraların sistemi film makinalarından çok da farklı değildir. Film makinelerinde bobinlere bağlı olan filme kayıt yapılırken analog kameralarda bobinler yerlerini kasetlere bırakmıştır ve kasetlerin içinde yer alan filmlere görüntü kaydedilmektedir. Analog kameralarda yaşanan en büyük devrim ise 1983'te Sony firmasının kayıt cihazı ile kamerayı birleştirmesi ile gerçekleşmektedir. Sony'nin yapmış olduğu bu üretimden önce kayıt cihazı kameradan bağımsız bir şekilde yer almaktaydı ve bundan kaynaklı biri kameranın operatörü, diğeri de kayıt cihazının operatörü olmak üzere iki kişi çalışmak durumundaydı. Kamera sistemlerindeki bir sonraki ve son gelişim ise dijitalleşmedir. Steven Sasson 1972'de ilk dijital kamerayı icat etti ve günümüzde birçok firma bu dijital sistemi alarak kendi perspektiflerinden ele aldı. Bundan kaynaklı bugün kamera üreten birçok farklı firmanın varlığı söz konusudur.

Fotoğraftan sonraki dönem olarak nitelendirilen video, deneyimsel bağlamda görsel hikâye anlatısına hareketi getiren dönemdir. Tek bir kare içerisinde bütün hikâyeyi fotoğrafta sunmak mümkünken videoda bu durum söz konusu değildir. Bunun sebebi ise harekettir. Aksiyonun varlığı, hikâyeyi tek bir kare

içerisine sığdıramamaktadır. Durum böyle olunca da çeşitli kamera hareketlerinin oluşumu söz konusu olmaktadır.

7. GÖRSEL ANLATI GRAMER YAPISI

7.1. Açılar

7.1.1. Üst Açık: Kameranın çekilen nesneyi üst taraftan görmesi sonucu oluşan açıdır. Bu bakıştan gösterilen nesne insan gözünden aşağı ve küçük görülme etkisi yaratmaktadır.

7.1.2. Orta Açık: Bu açı biçiminde çekilen nesneye bakış nesne ile aynı düzlemde yapılandırılmaktadır. İnsan gözünde olumlu veya olumsuz bir etki bırakma durumu açıdan kaynaklı söz konusu değildir. Hikâye anlatımında akış içerisinde en çok kullanılan açı türüdür.

7.1.3. Alt Açık: Alt açının gerçekleştirilmesi için kayda alınan nesne veya kişiyi alt taraftan görecektir şekilde kamera yerleştirilmektedir. Alt taraftan görünen kayıt altındaki nesne veya kişiyi yüceltme anlamı katılmaktadır.

7.2. Planlar

7.2.1. En Genel Plan: Sahne giriş ve çıkışlarında kullanılan plan çeşididir. Bu planın kullanılma amacı anlatılan hikâyedeki mekânı izleyiciye tasvir etmektir.

7.2.2. Genel Plan: Sahne geçişlerinde, iki kişi, üç kişi ve üstü kişi sayısı gibi durumlarda ve mekân ile mekân içinde yer alan oyuncu-dekor durumlarını izleyiciye vermek için kullanılır.

7.2.3. Boy Plan: Oyuncuları ayakucundan, başına kadar gösteren plandır. Amacı hikâye içerisindeki oyuncunun mekân ile olan ilişkisini ve oyuncunun betimlemesini yapmaktır.

6.2.4. Diz Plan: Oyuncuyu dizinin üst tarafından gösteren plandır. Amacı el, ayak hareketlerindeki özelliği izleyiciye aktarmaktır.

7.2.5. Bel Plan: Bel planda oyuncu belinden üst tarafı gösterilecek şekilde bir kadraj yapılması sonucu oluşur. Bu plan görsel dilde en çok kullanılan plandır. Bunun en büyük sebebi ise insan gözünün görme yetisine en yakın plandır.

7.2.6. Göğüs Plan: Göğüs kısmından kesilerek oluşturulan plan çeşididir. Bu plan yakın planlara geçiş planı olarak bilinir. Açık-Ters açık sahnelerinde ağırlıklı olarak bel plan kullanılsa da, hikâyenin içerisinde izleyicinin oyuncu üzerinde dikkat etmesi gereken bir durum söz konusu olduğunda göğüs plana da başvurulmaktadır.

7.2.7. Omuz Plan: Omuz plan yakın plan çeşitlerinden birisidir. Bu planda oyuncunun omuzları ve üst kısmı gösterilmektedir. Planın amacı oyuncunun jest ve mimiklerindeki durumu izleyiciye daha keskin bir şekilde aktarabilmektedir.

7.2.8. Baş Plan: Yakın planlardan biridir. Oyuncunun sadece baş kısmı kadraja alınır. Baş planda amaç, oyuncunun jest ve mimiklerindeki duyguyu büyütme ve izleyiciye daha etkili şekilde aktarmaktır.

7.2.9. Close Up (Detay Plan): Detay plan, izleyiciye aktarılmakta olan durumun etkisini arttırmak için kullanılan ekstra plandır. Aktarılmakta olan hikâyenin etkisini arttırmak için kullanılır. Örnek üzerinden açıklanacak olursa; ağlamakta olan karakterin gözyaşlarının görüntünün büyük bir kısmını doldurması ile duygu pekiştirilir ve izleyicinin bunu içselleştirmesi kolaylaşır.

7.3. Temel Kamera Hareketleri

7.3.1. Pan: El ile veya kameranın kızak ve plate yardımı ile bağlı olduğu tripod üstünde sağ ve sola doğru merkezden kameranın hareket ettirilmesi. Bu hareket yapılırken tripodun üstünde yer alan ve kameranın bağlandığı kafanın alt tarafındaki pan kilidinin açık olması gerekmektedir. Aksi halde kilit gevşer ve kilidin kapatılması gereken noktalarda kilit kapatılamaz. Diğer bir önemli husus ise kafanın alt tarafında yer alan pan kayışının ayarlanmasıdır. Yapılmak istenen hareketin hızına göre pan kayışından, hareketin hızı ayarlanmalı ve dikkatli bir şekilde hareket gerçekleştirilmelidir. Bu hareketin amacı ise hareket eden nesne, kişi veya olayı yatay bir şekilde takip etmektir.

7.3.2. Tilt: Kameranın kızak ve plate yardımı ile bağlı olduğu tripod üstünde yukarı ve aşağı doğru, merkezden hareket ettirilmesi hareketidir. Bu hareket yapılırken mutlaka kafanın sol tarafında bulunan tilt kilidinin açık olması gerekmektedir. Aksi halde kilit gevşer ve kilidin kapatılması gerek noktalarda kilit kapatılamaz. Pan kilidinden ziyade tilt kilidi çok daha önemlidir. Bunun sebebi ise tripod üstünde bulunan

kameraya belli bir güç uygulanmadığı takdirde kameranın sağa veya sola hareket etme durumu söz konusu değildir. Ancak kameranın tilt kilidi açık bırakılırsa kameranın ağır basan kısmına kamera yatmaya başlar ve zarar görebilir. Diğer bir önemli nokta ise kafanın sağ ve sol yanında bulunan tilt kayışlarıdır. Yapılacak hareketin hızına göre tilt hızı belirlenmeli ve harekete geçilmelidir. Bu hareketin amacı ise hareket eden nesne, kişi veya olayı dikey bir şekilde takip etmektir.

7.3.3. Dolly-Track: Bu hareketlerin ilk uygulandığı yöntem, tripodun ayaklarına spider olarak adlandırılan aletin bağlanmasıyla gerçekleştirilmiştir. Hareket yapılmadan önce spiderin ayak kilitlerinin mutlaka açık olması gerekmektedir. Aksi durumda tripod hareket ettirilemez. Diğer bir önemli nokta ise hareketin yapılacağı zeminin düz olması gerekmektedir ve spiderin altından her hangi bir cisim geçmemelidir. Gerekli donanım var ise bu hareket slider, şaryo, crayne, ronin veya steadicam ile de yapılabilmektedir. Hareketin amacı ise hareket halinde olan nesne, kişi veya olayı kamera ile sağa-sola(dolly) veya öne arkaya(track) takip etmektir.

7.3.4. Pedestal: Bu hareketin ilk uygulanış biçimi tripod üzerindedir. Hareket yapılmadan önce tripod ayaklarında yer alan kilitler açılır ve kayıt altına alınmak istenilen olayın hareketine göre tripod üstünde kameranın bağlı olduğu kafadan destek alınarak ayaklar açılır ve takip işlemi yukarı doğru gerçekleştirilir (veya aşağı doğru). Gerekli donanım var ise bu hareket şaryo, crayne, drone, ronin veya steadicam ile de yapılabilmektedir. Hareketin amacı ise kayıt altına alınan nesnenin takibini kameranın yerden yüksekliğini değiştirerek takip etmektir.

7.3.5. Zoom: Bu hareket için kameranın üstünde bir zoom lens olması gerekmektedir. Aksi halde hareketin gerçekleştirilmesi manuel olarak mümkün değildir. Prime yani sabit lenslerde zoom yapmanın ise tek yolu dijital zoom'dur(bu özelliğin kamerada bulunması gerekmektedir). Zoom hareketi zoom lens var ise lensin üzerinde yer alan zoom halkasını çevirilerek gerçekleştirilir. Zoom lens yok ve kameranızda dijital zoom özelliği var ise kameranın üst tutacağında yer alan dijital zoom butonları ile dijital zoom işlemi gerçekleştirilir. Dijital zoomun dezavantajı ise kameranın gördüğü görsele crop atılarak yaklaşıldığı için görselin kalitesi düşmektedir. Hareketin amacı ise kayıt altına alınmak istenen olaya, kameranın sabit olmasına rağmen yaklaşılabilmesi veya uzaklaşılabilmesidir.

8. SONUÇ

Görsel hikâye anlatısının dil yapısının gelişimi evresine bakıldığında deneyimleme sürecinin varlığı kesin bir biçimde gözükmektedir. Çalışmanın amacı da bu deneyimlenmenin nasıl gerçekleştiğini ortaya çıkarmaktır.

David Kolb insanların deneyimleme biçimlerini dörde ayırmaktadır. Bunlar; Aktif Yaşantı, Somut Yaşantı, Yansıtıcı Gözlem ve Soyut Kavramsallaştırma'dır. İkinci bölümdeki çocuk ve soba eylemindeki soba görsel dil, çocuk da insan olarak imgeleştirildiğinde Aktif Yaşantı'daki, çocuğun sobaya dokunma eylemi, insanın görsel ile ilk kez karşılaştığı dönemi ifade etmektedir. Görselin varlığı konuşma dilinden de önceye dayanmaktadır. İnsan konuşmadan önce görmeyi deneyimler. Sobanın varlığı da çocuğun bulunduğu ortamda aslında en başından bu yana gerçektir. Çocuk o sobaya dokunarak, sobanın etkisini hisseder. Üst Paleolitik Çağ'daki insanların da görseli keşfetme süreci çocuğun bu sobaya dokunması ile aynı anlamı ifade etmektedir.

Kolb'un söylemiyle bir sonraki insanî deneyimleme yetisi ise Somut Yaşantı'dır. Çalışmada verilen örnek ise çocuğun sobaya dokunması sonucu elinin yanması hissidir. Görsel hikâye anlatısının dil yapısında bu, resmin gelişim evresini ifade etmektedir. Artık sobanın varlığı kendini kanıtlamakta ve insan o sobaya dokunarak elinin yandığını hissetmektedir. İlk insanlar resmin başlangıcını oluşturdu. Bu resmin gelişim süreci ise Aktif Yaşantı'yı simgelemektedir. Aktif Yaşantı deneyimlemesinde insan resmin varlığını hissetti. Somut yaşantıda ise bu resim sanatı ile ilgilenmeye devam etti ve buna anlamlar yüklemeye başladı –çocuğun sobaya dokunduğunda elinin yanması gibi.-

Yansıtıcı Gözlem deneyimlemesi, görsel dil yapısının gelişiminde fotoğraf sanatının ortaya çıkması ile meydana gelmektedir. Çocuğun elinin yanması sonucu vücudunun tepki vermesi ve elinin acıması durumu; resmin bulunuşu, gelişimi ve fotoğraf sanatı için zemin hazırlamasını imgeselleştirmektedir.

Somit Kavramsallaştırma'da ise insan bu deneyimleme sonucu bir anlam üretimi içerisine girmektedir. Çocuğun elinin yanması ile bir sonuca varması gibi, insan da bu deneyimlenme süreci sonucunda oluşan bu dil yapısına belirli anlamlar yüklemektedir.

Bu yapının oluşumu, insanoğlunun görsel dil deneyimlemesi ile paralel bir biçimde gerçekleşmektedir. Günümüz görsellerinde kullanılmaya devam eden bu açı, plan ve hareketlerin kökenine bakıldığında; açı ve planlar resim sanatından fotoğrafa, fotoğraftan da videoya getirilmektedir. Hareket durumu ise tek kareden çıkılması ve hareketin varlığı durumundan kaynaklı video döneminde oluşmakta ve gelişimi devam etmektedir.

KAYNAKÇA

- Akkoyunlu, B. Askar, P. Kolb Öğrenme Stili Envanteri. Eğitim ve Bilim Dergisi. Sayı 87. Cilt 17. 1993
- Mutlu, B. Aydoğdu, M. Fen Bilgisi Eğitiminde KOLB'un Yaşantısal Öğrenme Yaklaşımı. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi. Sayı 13. Cilt 13. 2013
- Özden, Y. (2014). Öğrenme ve Öğretme. 12. Baskı. Ankara
- Kazan, H. Karanlık Odadan Dijital Fotoğraf Makinelere Fotoğrafın Devrimi. Bu Toprakların İletişim Tarihi. 1. Basım 2017
- Berger, J. Blomberg, S. Fox, J. Dibb, M. Hollis, R. Ways Of Seeing. (1986)
https://docviewer.yandex.com.tr/view/0/?*=EdpauW%2B11edFHwyuPIx6HTSjk557InVybCI6InlhLWRpc2stcHVibGljOi8vbmc3cEladVRDQ0NicVo3WXYzMnV0NjNicVFZQIVzMXBhUG1aNTVzWGFCRT0iLCJ0aXRzZSI6IkpvG4gQmVyZ2VyIC0gR8O2cm1IEJpw6dpbWxlcmkucGRmIiwidWlkIjoiMCIsIn1Ijo iOTAwODc1NDIwMTQ5NDE1MzE4NiIsIm5vaWZyYW11IjpmYWxzZSwidHMiojE1MjU3MDcxNjk3 NzR9%20 (erişim tarihi 12.02.2018)
- Çavuş,H..Dilin Ortaya Çıkışı İle İlgili Teoriler.
www.academia.edu/1191525/DİLİN_ORTAYA_ÇIKIŞI_İLE_İLGİLİ_TEORİLER (erişim tarihi 01.05.2018)
- Williams, L. The Mind İn The Cave. (2002). <https://tr.scribd.com/doc/491609/The-Mind-in-the-Cave> (erişim tarihi 28.04.2018)
- Lorei, A. Gourhan, N. Treasures Of Prehistoric Art. (1967).
<https://archive.org/details/treasuresofprehi00lero> (erişim tarihi 10.05.2018)
- http://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/windows/southeast/eadward_muybridge.html (erişim tarihi 15.05.2018)
- <https://www.eastman.org/about-george-eastman> (erişim tarihi 21.05.2018)