

SİNEMADA ANLATI VE İZLEYİCİ DENEYİMİ

İSMAİL EROL

EĞİTİM
yayınevi

SİNEMADA ANLATI VE İZLEYİCİ DENEYİMİ

İsmail Erol

Yayınevi Grubu Genel Başkanı: Yusuf Ziya Aydoğan (yza@egitimyayinevi.com)

Genel Yayın Yönetmeni: Yusuf Yavuz (yusufyavuz@egitimyayinevi.com)

Sayfa Tasarımı: Kübra Konca Nam

Kapak Tasarımı: Eğitim Yayınevi Tasarım Birimi

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı

Yayıncı Sertifika No: 76780

E-ISBN: 978-625-385-522-2

1. Baskı, Aralık 2025

Kütüphane Kimlik Kartı

SİNEMADA ANLATI VE İZLEYİCİ DENEYİMİ

İsmail Erol

IV+89 s., 135x215 mm

Kaynakça var, dizin yok.

E-ISBN: 978-625-385-522-2

Copyright © Bu kitabın Türkiye'deki her türlü yayın hakkı Eğitim Yayınevi'ne aittir. Bütün hakları saklıdır. Kitabın tamamı veya bir kısmı 5846 sayılı yasanın hükümlerine göre kitabı yayımlayan firmanın ve yazarlarının önceden izni olmadan elektronik/mechanik yolla, fotokopi yoluyla ya da herhangi bir kayıt sistemi ile çoğaltılamaz, yayımlanamaz.

EĞİTİM
yayınevi

Yayınevi Türkiye Ofis: İstanbul: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Atakent mah. Yasemen sok. No: 4/B, Ümraniye, İstanbul, Türkiye

Konya: Eğitim Yayınevi Tic. Ltd. Şti., Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
+90 332 351 92 85, +90 533 151 50 42
bilgi@egitimyayinevi.com

Yayınevi Amerika Ofis: New York: Eğitim Publishing Group, Inc. P.O. Box 768/Armonk, New York, 10504-0768, United States of America
americaoffice@egitimyayinevi.com

Lojistik ve Sevkiyat Merkezi: Kitapmatik Lojistik ve Sevkiyat Merkezi, Fevzi Çakmak Mah. 10721 Sok. B Blok, No: 16/B, Safakent, Karatay, Konya, Türkiye
sevkiyat@egitimyayinevi.com

Kitabevi Şubesi: Eğitim Kitabevi, Şükran mah. Rampalı 121, Meram, Konya, Türkiye
+90 332 499 90 00
bilgi@egitimkitabevi.com

İnternet Satış: www.kitapmatik.com.tr
bilgi@kitapmatik.com.tr

EĞİTİM YAYINEVİ
GRUBU

EĞİTİM
yayınevi

SALON
yayıncıları

Kitapmatik
grupları



kitapmatik
grupları

EĞİTİM
kitabevi

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	V
------------	---

GİRİŞ.....	1
------------	---

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI.....	3
1.1. ANLATI.....	3
1.2. SİNEMADA ANLATI	7
1.2.1. Klasik Anlatı Yapısı.....	10
1.2.2. Modern Anlatı Yapısı	21

İKİNCİ BÖLÜM

ANLATIYA DAHİL OLMA.....	36
2.1. ZİHİNSEL MODELLER	36
2.1.1. Anlatı Anlama Durum Modelleri.....	38
2.1.2. Öykü Dünyası Modelleri.....	41
2.1.3. Karakter Modelleri.....	45
2.2. GÖSTEREN KAYMASI TEORİSİ.....	48
2.3. AKIŞ	51
2.4. ANLATISAL AKTARIM.....	53
2.5. PRESENCE	60
2.6. ÖZDEŞLEŞME	64
2.7. ANLATIYA DAHİL OLMAYI ETKİLEYEN ETKENLER	67
2.8. ANLATIYA DAHİL OLMANIN SONUÇLARI.....	69

SONUÇ.....	73
------------	----

KAYNAKÇA	78
----------------	----

ÖNSÖZ

Anlatılar, insanlığın ilk yıllarından beri var olmuş ve insanların bağlantı kurması, kültürlerin aktarılması, deneyim ve fikir paylaşımı gibi birçok farklı şekilde etkili olmuştur. Mağara duvarlarındaki ilk resimlerden günümüzün dijital platformlarına kadar, anlatılar her dönemde insanlığın kendini ifade etmesinin ve dünyayı anlamlandırmasının temel araçlarından biri olmuştur. Gelişen teknolojiyle birlikte anlatılar kendilerine yeni anlatım araçları bulmuş ve günümüze kadar popülerliğini koruyarak devam edegelmiştir. Sinema anlatısının da görece çok daha yeni bir anlatım aracı olmasına rağmen, sahip olduğu çeşitli öğelerin yardımıyla çok kısa bir süre içerisinde popüler bir anlatı aracı haline geldiği söylenebilir. Görüntü, ses, müzik, kurgu gibi unsurların bir araya gelmesiyle oluşan sinema dili, anlatının gücünü görsel-işitsel bir deneyime dönüştürmüş ve izleyicilere benzersiz bir anlatı deneyimi sunmuştur. Bu çalışma kapsamında önce anlatılar ele alınmış, ardından sinema anlatısı ve sinemanın anlatı yapıları derinlemesine incelenmeye çalışılmıştır. Çalışmalar anlatının kendisiyle sınırlı kalmamış, anlatıların nasıl anlaşıldığı, ne gibi etki ve sonuçlarının olduğu gibi çeşitli psikolojik süreçler de çalışma konusu yapılmıştır. Kitap kapsamında anlatıya dahil olma, zihinsel modeller perspektifinden ele alınmış, farklı yaklaşımlarla birlikte anlatıya dahil olmanın neden ve sonuçlarına yer verilmiştir.

Bu kitabın, sinema ve iletişim çalışmaları alanında çalışan akademisyenlere, sinema sanatıyla ilgilenen uygulayıcılara ve sinema anlatısını ve izleyiciyle kurduğu ilişkiyi anlamak isteyen herkese katkı sağlaması amaçlanmaktadır.

Bu kitap, Prof. Dr. Nazım ANKARALIGİL danışmanlığında gerçekleştirilen “Sinemada Anlatı ve Anlatıya Dahil Olma” adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

İsmail EROL

2025

GİRİŞ

Anlatılar, insanlık tarihinin ilk yıllarından beri var olmuş ve popülerliğini neredeyse hiç kaybetmeden yeni anlatım tarzları ve araçlarıyla desteklenerek günümüze kadar devam edegelmiştir. Anlatıların, insanların dünyayı anlamak ve anlatmak için kullandıkları öyküler olduğu söylenebilir. Anlatılar, insanların duygu ve düşünce yapılarını etkilemektedir. Ayrıca, meydana geldiği toplumun sosyal yapısını ve kültürünü yansıtan ve hatta şekillendiren, farklı nesillere aktarılmasını sağlayan bir yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Anlatılar, bir kültürü yansıtan, tarihi bir olayı aktaran veya tamamen hayal gücüne dayalı bir kurgu gibi çeşitli içeriklerle ve yazılı, sözlü veya görsel olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Sinema anlatısı görece çok daha yeni bir anlatım aracı olmasına rağmen, görüntü, ses, müzik, kurgu gibi sahip olduğu çeşitli öğelerin de büyük yardımıyla kısa tarihi içerisinde hızla gelişmiş ve farklı anlatım tarzı ve yapılarıyla çok çeşitli konularda yapımlar ortaya koymayı başarmıştır. Söz konusu bu anlatı yapıları, tarzları, karakterleri gibi çeşitli konular yıllar içerisinde farklı alanlardan akademisyenler tarafından çalışılmıştır. Çalışmalar sadece anlatının kendisiyle sınırlı kalmamış, anlatıların insanlar tarafından nasıl anlaşıldığı, insanların anlatı karakteriyle nasıl özdeşleşme kurduğu, anlatı dünyasının içerisine girerek anlatıya nasıl dahil olduğu gibi çeşitli psikolojik süreçler de farklı çalışmalarla ortaya konmuştur.

Bu çalışma, sinemada anlatı kavramını ve anlatıya dahil olma süreçlerini kuramsal bir çerçevede ele almayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın birinci bölümünde anlatı kavramı genel hatlarıyla ele alınacak ve anlatı kavramının gelişimiyle birlikte anlatının öğelerine yer verilecektir. Sinemada anlatı ve anlatı tarzlarına odaklanılarak, sinema anlatısının gelişimi ve farklı anlatı yapıları incelenecektir. Bu çerçevede, klasik ve modern anlatı yapılarının dayandığı temeller, ortak özellikleri, karakter yapıları ve barındırdığı bölümler gibi unsurlar derinlemesine ele alınacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise anlatıya dahil olma kavramı üzerine odaklanılacaktır. Anlatıya dahil olma ve anlatıyı anlama süreçleri, zihinsel modeller perspektifinden ele alınacaktır. Bu kapsamda durum, öykü ve karakter modelleri incelenecek; anlatıya dahil olmayı açıklayan akış, anlatısal aktarım ve özdeşleşme gibi kuramsal yaklaşımlara yer verilecektir. Bu kuramsal ve kavramsal değerlendirmelerin ardından, anlatıya dahil olmayı etkileyen faktörler ve bu sürecin olası sonuçları tartışılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI

1.1. ANLATI

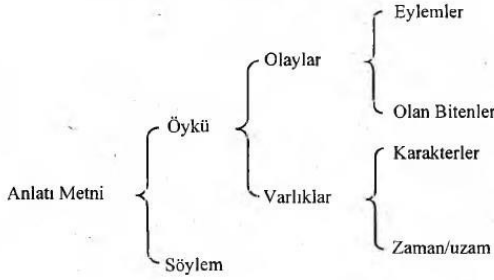
Anlatıların, insanlık tarihi içerisinde neredeyse her zaman diliminde ve insanın varlık gösterdiği her coğrafyada bulunduğu söylenebilir. İnsanlığın ilk yıllarından beri anlatılar, bireylerin sosyal hayatına ve toplumun kültürüne eşlik eden bir şekilde varlık göstermiştir. Lascaux Magarası'nda (M.Ö. 17000-15000) hayvan, insan ve avcılık üzerine yapılan mağara resimleri anlatılar barındırmaktadır. Roland Barthes (1975), dünyanın hiçbir yerinde, hiçbir zaman anlatısız bir insan topluluğunun olmadığını öne sürmüştür. Bazı akademisyenler, insan düşünce ve bilgisinin temelinde anlatının olduğunu ileri sürmüştür (Schank ve Abelson, 1995; Costabile, 2020). Bu anlamda, farklı kültür, inanış, coğrafya veya sosyal sınıf gibi nedenlerden dolayı hikaye içerikleri farklılık gösterse de anlatıların tüm insanlık tarihi üzerinde çok önemli bir yere sahip olduğu rahatlıkla söylenebilir. Smith (1990), insan beyninin hikaye yaratan ve hikaye arayan bir araç olduğunu öne sürmüştür. Evrensel bir niteliğe sahip olan ve geçmişten günümüze popülaritesini koruyan anlatı, zamanla artan anlatı araçları sayesinde çeşitlilik kazanmıştır. Farklı disiplinlerden çeşitli akademisyenler anlatının yapısı, birey ile olan ilişkisi ve birey üzerindeki etkisini uzun yıllar boyunca araştırma konusu yapmışlardır.

Bruner (1986), anlatıyı, inişli çıkışlı bir yapı içerisinde amaçları doğrultusunda aksiyonlara giren karakterin eylemlerini anladığımız zihinsel bir süreç olarak yorumlar. Berger’e (1997) göre anlatı, belirli bir süre aralığında, belirli bir yerde geçen olaylar bütünüdür. Chatman’a göre, “anlatılar somut sözlü iletişimin ya da başka iletişim yollarının sözleri aracılığıyla nakledilen dillerdir” (s. 21). Ryan (2007), anlatı tanımının belirli ifadeleri desteklemesi veya içermesi gerektiğini öne sürmüştür. Ona göre anlatı, problem çözmekle, insan deneyimiyle, zamansallıkla, çatışmayla ve kişilerarası ilişkilerle ilgilidir ve anlatı tanımı da bu ifadeleri desteklemeli ya da içermelidir. Bordwell ve Thompson (2008) anlatıyı, belirli bir süre içerisinde gerçekleşen, neden ve sonuçların birbirine mantıklı bir şekilde bağlı olduğu olaylar bütünü olarak tanımlar. Çoğaltılabileceğimiz bu tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere anlatının tanımları bilim insanları arasında farklılık göstermekle birlikte araştırmacıların hemfikir oldukları iki temel unsur olduğu söylenebilir. İlk olarak, anlatılar olaylar üzerine kuruludur veya bir durum değişikliği içermektedir. Söz konusu olayları yaşayan birilerinin olması gerektiği için ikinci vazgeçilmez unsur karakterdir. Karakter, insan olmak zorunda değildir, fakat insan gibi bazı özellikler taşımaları gerekmektedir (Bal, 1997).

Anlatı kavramı Aristoteles’e kadar uzanan kavramsal bir geçmişi sahiptir. Aristoteles ‘Poetika’ adlı eseriyle anlatıbilim ve anlatı kuramının temellerini atmıştır. Temelleri Aristo tarafından atılmasına rağmen, anlatı kuramının bilimsel olarak ele alınması yakın geçmişte başlatılmıştır. Anlatı teorisi üzerine bir yapı olan anlatıbilim terimi, ilk olarak 1969 yılında Todorov tarafından kullanılmıştır. Anlatı kuramı, anlatıyı inceleyerek bileşenlerini ve yapısını çözümleyerek açıklamak amacındadır. Anlatıların yapısal analizleri bazı ayrımlara yol açmıştır. Birçok anlatı kuramcısı (Bal, 1997; Chatman, 2008)

bu ayrımı öykü ve söylem olarak yaparken Rus formalistleri fabula ve syuzhet adlandırmasıyla gerçekleştirmişlerdir.

Fabula ve syuzhet kavramları ilk olarak Rus biçimci Shklovsky tarafından kullanılmıştır (Dervişcemaloğlu, 2016). Hikaye ve olay örgüsü olarak çevrilebilecek bu iki kavram üzerine farklı akademik yaklaşımlarda bulunulmuştur. Brewer ve Lichtenstein (1981), konuyu olay yapısı ve söylem yapısı olarak ele almıştır. Olay yapısı, öykü içerisinde geçen olaylar ve öykünün yapısı ile ilgiliyken söylem yapısı, aktaranın, yapanın söylemi düzenlemesiyle yani biçimle ilgilidir. Öykü ve söylem arasında ayrım yapan en önemli araştırmacılardan biri Chatman'dır (2008). Bu ayrım içerisinde öykü, olaylarla ve anlatıda nelerin aktarıldığı ile ilgiliyken söylem nasıl anlatıldığıyla ilgilidir. Bir anlatı çeşitli araçlarla sunulabilir. Örneğin klasik bir aşk hikayesi olan Leyla ile Mecnun ele alındığında, öykünün Leyla ve Mecnun arasında yaşanan aşkı ve kavuşamama durumunu anlattığı görülmektedir. Bu hikaye ister yazılı bir metinle, ister sinema perdesinde isterse bir opera olarak canlandırılınsın öykü yapısı temel olarak bir değişikliğe uğramayacaktır. Hikaye her halükarda Leyla ile Mecnun arasında yaşanan amansız aşk hikayesidir. Fakat, hikayenin söylem yapısı farklılık gösterebilir. Bir tiyatro oyunu olarak sunulduğunda çoğunlukla diyaloglardan ve belirli çerçevede sahnelerden oluşacaktır. Bir operada, ağırlıklı olarak müzik ve buna bağlı sözlerden söylem yapısı oluşturulacakken bir sinema filminde görsel ve işitsel tüm verileri içerecektir. Bu anlamda öykü, hikaye içerisinde gerçekleşen olayları, yeri, zamanı, karakterleri, karakterlerin girdiği aksiyonları içerirken söylem, hikayeyi anlatış biçimiyle alakalıdır.



Şekil 1: Anlatının Öğeleri Diyagramı

Kaynak: Seymour Chatman. Öykü ve Söylem, Ankara: De Ki Basım Yayın, 2008, s.17.

Rus biçimcilerinin fabula ve syuzhet terimini kullanan Bordwell, izleyicilerin anlatılarla girdiği iletişimin önemini vurgulamaktadır. Anlatı olaylarının sıralı ve neden-sonuç ilişkisine bağlı bir şekilde geliştiği bir bütünü olan Fabula, izleyicilerin çıkarımlar yoluyla elde ettiği bir yapıdır. Ona göre syuzhet kavramı, fabulanın biçimlenmesi ve sunumu olarak tanımlanır (1985). Bu ayrım Forster tarafından öykü ve olay yapısı, Barthes tarafından anlatı ve anlatma gibi terimlerle çeşitli şekillerde ele alınmış ve tanımlanmaya çalışılmıştır.

Brewer ve Lichtenstein'in (1981) olay ve söylem yapısını kullanan Oatley (2002), bu kavramlara idrak (realization) ve ima (suggestion) yapısı olarak adlandırdığı iki kavram daha ekler. Ona göre, olay yapısı olayların oluş sırasına göre oluşur ve bu olaylar izleyicilerin hayal edebilecekleri ve bir zihinsel modele dönüşebilecek yapıda olmalıdır. Oatley (1999), söylem ve olay yapılarının zaman sıralamasının farklı olduğunu belirtir. Olay yapısında olaylar kronolojik sıra ile ilerlemektedir, fakat söylem yapısında dramatik yapı gereğince bu durum değiştirebilir veya olay yapısı içerisinde çok hızlı geçen bir süreç söylem yapısı içerisinde çok daha yavaş bir şekilde ele alınabilir. Olay ve söylem yapılarına eklemelendirdiği ilk kavram ima yapısıdır. Bu yapı, bir anlatının içinde olmayan ama anlatının ima ettiği ve bununla beraber izleyicinin bilgi,

duygu ve fikriyle birleşerek yaratılan duygu ve ruh halleri olarak özetlenebilir. Son olarak idrak yapısı, söylem ve ima yapısının bir sonucu olarak izleyicinin zihninde ortaya çıkan yansımadır.

1.2. SİNEMADA ANLATI

İnsanlığın ilk yıllarından beri var olduğu düşünülen anlatı, teknolojinin gelişimiyle kendisine yeni anlatım araçları bulmuştur. Gelişen teknolojiyle ortaya çıkan sinema ilk yıllarında olmasa da zamanla anlatı için geniş hareket alanı sağlayan bir araç haline gelmiştir. İtalyan asıllı Fransız film kuramcısı Ricciotto Canudo'nun, 'Yedinci Sanat' olarak tanımladığı sinemanın başlangıcı, 1895 yılında Lumière Kardeşler tarafından gerçekleştirilen gösterime dayanmaktadır. Saniyede on altı kare fotoğraf göstererek hareket illüzyonu yaratmayı başaran Lumière Kardeşler, bu yeni icatlarına 'sinematograf' adını vermiştir.

Paris'te Grand Cafe'de gerçekleştirilen ilk film gösterimi şöyle tanıtılmıştır: "Auguste ve Louis Lumière'in icat ettikleri bir aygıt, belirli bir süre boyunca objektifin önünde gelişen hareketleri, birbirini izleyen bir dizi fotoğrafla saptar, sonra bunların görüntülerini bir salondaki perde üzerinde hareketli olarak gösterir." (Teksoy, 2005: 30). Bu gösterimde sunulan ve devamında gelen filmler bir anlatıya sahip değildir, tanıtımda aktarıldığı gibi objektifin önünde gelişen kısa hareketleri izleyiciye sunarlar. Herhangi bir öykü anlatmayan bu filmler, belge niteliği taşımaktadır. Bir trenin gara girişi, fabrikadan dağılan işçiler, kâğıt oynayan insanlar gibi durumları görüntüleyen bu filmler sadece bir iki dakika uzunluğundadır ve hayattan kesitler sunarlar. Sinema filmlerinin öyküyle ilk buluşması ise Georges Méliès tarafından gerçekleştirilmiştir.

Lumière Kardeşler'den sonra sinemanın öncüsü olarak değerlendirilebilecek Méliès, teknik anlamda bugün bile

kullanılan film efektlerini, hilelerini, mizanseni, senaryoyu, senaryonun kabaca resimli taslağını (storyboard), mizanseni, stüdyo çekimini ilk kez kullanan yönetmenlerdendir (Teksoy, 2005). Bir şans eseri bulduğu sinema hilelerini, sihirbaz olmasının da etkisiyle iyi bir biçimde kullanmış ve bu şekilde onlarca film yaparak maddi gelir elde etmiştir. Méliès, *Le Voyage Dans La Lune* (Ay'a Seyahat, 1902) adlı filmiyle, ilk defa ardı sıra sahnelerle bir öykü anlatan film ortaya koymuştur ve tüm insanlığı etkileyecek sinemayla öykü sunmanın temellerini atmıştır. Ancak, sinema anlatısının ve sinema dilinin gerçek anlamda var olabilmesi için daha fazlasına ihtiyaç vardır. Méliès, bir öykü anlatsa da, kesme, kararma, efektler gibi birçok yenilikler içeren film ortaya koysa da genelde tiyatro etkisiyle sabit, geniş plan sahneler kullanmış ve yakın plan, ayrıntı çekimlerine, kamera hareketlerine çok az ve hatta neredeyse hiç yer vermemiştir. Méliès'den sonra, sinemada anlatısına katkı sağlayan kişi olarak karşımıza Edwin Stanton Porter çıkmaktadır.

Porter, *The Life of an American Fireman* (Bir Amerikan İtfaiyecisinin Yaşamı, 1903) adlı filminde, kurguyla dramatik bir yapı kurmuştur. Film, yangın sırasında evde mahsur kalmış bir anne ve kızının itfaiye ekipleri tarafından kurtarılmasını konu edinmektedir. Filmde, dramatik olarak zamanın daraldığı, itfaiye ekiplerinin olaya zamanında yetişip yetişemeyeceği, anne ve kızının kurtulup kurtulamayacağı hisleri ve gerilimi seyirciye kurgu vasıtasıyla verilmiştir. Daha önce hiçbir filmin izleyiciler üzerinde böylesi duygulara sebep olmadığını belirten Teksoy (2005), izleyicilerin itfaiyecilerle özdeşleştiğini ve itfaiyecilerin olaya zamanında müdahale ederek anne ve kızını kurtarmasını umut ettiklerini belirtir. Dönemine göre filmin, sinema kurgusunu dramatik açıdan başarılı bir şekilde kullanıldığı söylenebilir ve bunu bir ileri adıma taşıyacak kişi gene Porter'dir. *The Great Train Robbery*

(Büyük Tren Soygunu) adlı filmiyle Porter, haydutların bir tren soyma girişimini konu edinmiştir. Bir öykünün gerçekten anlatıldığı film olarak kabul eden birçok araştırmacı vardır. Filmde, sekanslara bölünmüş sahneler doğrusal bir çizgide ilerlemektedir. Tren istasyonuna gelen haydutlar, önce istasyon görevlisini bağlarlar, ardından yolcu trenini soyarak ormanlık alana kaçarlar. Anlaşılabileceği üzere film, birçok farklı mekanda çekimleri ve bir hayli fazla dış mekan çekimini içermektedir ki bu da dönemine göre pek rastlanan bir durum değildir. Film ayrıca, Amerikan sinemasının uzun yıllar en popüler türlerinden biri olan western türünün de ilk örneğini sunmaktadır.

Lumière Kardeşler, Georges Méliès ve Edwin Stanton Porter tarafından üzerine konularak geliştirilmeye çalışılan sinema anlatısını ve dilini yerli yerine oturtan, sinemanın uzun yıllar kullanacağı sinema dilini neredeyse tamamen oluşturan isim David Wark Griffith'dir. Sinemacılığının ilk yıllarında gerçekleştirdiği filmlerde kullandığı paralel kurgu, ışık-gölge, kamera hareketleri gibi öğelerle dikkatleri üzerine çekmiş olmasına rağmen, *The Birth of a Nation* (Bir Ulusun Doğuşu) adlı filmle esas ününü elde etmiştir. Bir Ulusun Doğuşu adlı film, Ku Klux Klan üyelerinin hırsız, katil ve kötü olarak resmedilen siyahi insanları, beyazların refahı adına katlettiği bir film olması hasebiyle tarihin en ırkçı filmlerinden biridir. Fakat, sinema anlatısı açısından günümüz klasik anlatılarından pek farkı olmayan, teknik açıdan neredeyse kusursuza yakın bir filmidir. Çekim ölçekleri, açı karşı açı kullanımı, kurgu ve kamera hareketleriyle fark yaratan Griffith, sinemanın kendine özgü bir anlatı aracı olduğunu kanıtlamış ve sinemaya sanat niteliğini kazandırmıştır (Özön, 1984). Bu noktada kendine özgü olma durumu önemlidir. Sinema ilk yıllarında, tiyatro sanatından bir hayli fazla etkilenmiştir. Bu anlamda Griffith, sinemayı tiyatronun tek ve geniş plan mantığından kurtarıp, sinemanın kendi anlatı dilini yaratması konusunda

büyük katkılar sağlamıştır. Griffith tarafından kullanılan bu tekniklerden sonra klasik Hollywood sinemasının temellerinin atıldığı ve devam eden süreçte bu anlatı dilinin benimsediği ve geliştirildiği söylenebilir.

1.2.1. Klasik Anlatı Yapısı

Klasik anlatı yapısı, en genel anlamıyla, birçoğu yüksek kâr amacıyla, yıllar içerisinde belirlenmiş olan izleyici beklentilerini karşılayacak şekilde, kalıplaşmış tarzda üretilen filmlerin anlatı yapısı olarak tanımlanabilir. Hollywood sinemasının temellerini attığı bu anlatı tarzı tüm dünyada büyük rağbet görmüş ve belirli bir standarda sahip olmuştur. Thompson (1999) klasik anlatı sinemasını, belirli bir zaman ve mekânda meydana gelen olayların neden sonuç bağlantısı içerisinde kurulduğu, seyirciyi yormayacak, anlaşılması ve takip edilmesi kolay bir yapıya sahip olduğunu belirtir. Ona göre, söz konusu bu netlik, izleyicilerin filmlere verdiği tepkilerin temelini oluşturmaktadır. Bunlarla beraber, anlatı içerisinde neredeyse her şey mantık çerçevesi içinde açıklanıp bir sonuca bağlanmaktadır. Diğer bir ifadeyle, bu tarz filmlerde neredeyse hiçbir şey açık uçlu değildir ve kapalı bir anlatım söz konusudur.

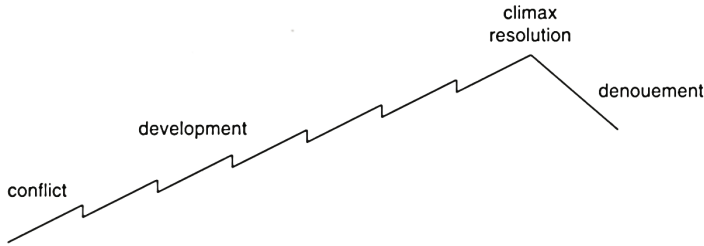
Klasik anlatı sineması, geleneksel anlatı sineması, Hollywood sineması, ana akım sinema gibi isimlerle adlandırılan bu tarz, seyirciye standartlaşmış anlatı kalıpları sunmaktadır (Bordwell, Stiger, & Thompson, 1985). Bu standartlaşmış kalıplar, belirli bir süre içerisinde oluşmuştur ve seyircinin alışık olduğu bir tarz haline gelmiştir. Bu durum, anlatıya dahil olma bölümünde derinlemesine incelediğimiz zihinsel modeller veya durum modelleri vasıtasıyla seyircinin öyküyü işlemesini ve anlamasını kolaylaştırmaktadır. İzleyiciler, bir anlatıyı sahip olduğu zihinsel modellerle anlamlandırır, eğer seyirci karşılaştığı anlatının zihinsel modeline sahipse, model

devreye girer ve izleyici karşılaştığı durumu kolay bir şekilde anlayabilir. Fakat seyirci karşılaştığı durum karşısında herhangi bir zihinsel modele sahip değilse, yeni bir model yaratmak adına sahip olduğu benzer modelleri veya çevresinden duyduğu fakat sahip olmadığı benzer modelleri kullanarak anlam yaratmaya çalışacaktır ve bu durum hikâyeyi kavrama süresini uzatacaktır. Bu anlamda klasik anlatı yapısı, seyirciye, özellikle sinema türlerinin de yardımıyla standartlaşmış yapıda filmler sunarak seyircinin hikâyeyi kolay bir şekilde işlemesini sağlamaktadır.

Klasik anlatı yapısının temelleri Aristoteles'in tregedyaları incelediği Poetika (MÖ 335) adlı eserinde kadar uzanmaktadır. Söz konusu eserde tragedyanın öykü, karakter, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik olmak üzere toplam altı öğesinin olduğunu belirtir. Ona göre, bu altı öğe arasından öykü olmazsa olmaz konumdadır. Aristoteles'e göre drama gerçekliğin taklididir ve öykü bir eylemin taklidi olduğu için bir bütün oluşturacak şekilde yaratılmalıdır ve ekleme çıkartma yapılamaz veya yerleri değiştirilemez (Aristoteles, 2013). Aristo, bu anlamda bir neden-sonuç ilişkisine, mantıklı bir şekilde ilerleyen olaylar dizisine işaret etmektedir. Bir bütünlüğü olan ve eylem taklitlerinden oluşan tragedyanın başı, ortası ve sonu olduğunu belirtmiştir. Aristo'nun ön plana çıkarttığı bir başka kavram ise katharsis'dir. Ona göre, tragedyanın amacı yarattığı acıma ve korku hisleriyle ruhu tutkulardan arındırmaktır. Bu anlamda katharsise ulaşmanın, seyirci üzerinde bir arınma, temizlenme yaşatarak karşılaştığı öyküden zevk almasını sağladığı söylenebilir. Aristoteles'in tragedyaya adına ortaya koyduğu bu ve bunun gibi fikirler, klasik anlatı sinemasının temelini oluşturmuştur. Sadece sinema anlatısı değil, içerisinde anlatı barındıran tüm sanat dallarını etkilemiştir.

Aristoteles'in temellerini attığı, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşan klasik anlatı yapısı; serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm unsurlarından meydana

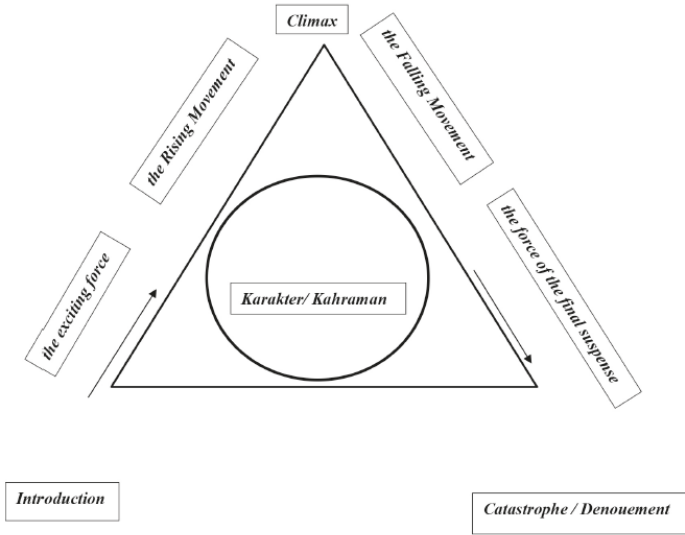
gelmektedir. Bu durum, W. Miller (1998) tarafından yükselen dramatik eğri çizelgesiyle görselleştirilmiştir. Miller, klasik dramatik yapının artan eğri ile temsil edilen başlangıç, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluştuğunu belirtir. Fakat şekil 2’de de açık bir şekilde görüldüğü gibi bu yükseliş bazen belirli noktalarda hafif düşüşleri de içermektedir. Daha açık bir ifadeyle, olay örgüsü içerisinde iniş çıkışlar mevcuttur. Bir problem çözülür, ardından başka bir problem çıkar. Fakat, genel olarak eğri yükseliş durumundadır ve bu durum doruk noktasına kadar devam eder. Doruk noktası, karakterin nihai amacının gerçekleşip gerçekleşmediğinin belli olduğu aşamadır. Bu noktadan sonra dramatik eğri düşüşe geçer. Film doruk noktasına ulaşmıştır ve geriye sadece belki yarım kalmış işlerin halledileceği, belki kavuşma gibi bir son kalmıştır.



Şekil 2: Yükselen Dramatik Eğri

Kaynak: Willian Miller, Screenwriting for Film and Television (1998)

W. Miller’den yıllar önce Alman yazar Gustay Freytag, benzer bir şekilde anlatı yapısının dramatik öğelerini; serim, yükselen eylem, doruk noktası, düşen eylem ve çözüm olarak belirlemiştir (Avsar, 2019). Bu yapı Freytag Piramidi adlandırmasıyla şöyle şekillendirilmiştir:



Şekil 3: Freytag Piramidi

Kaynak: Avsar, 2019 Aklın “Aksesuar”ları: Gustav Freytag’ın Dramatik Yapısından Bir Dünya Tasavvuruna.

Bu noktada klasik anlatı yapısını oluşturan serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm unsurlarını derinlemesine incelemenin gerekli olduğu görülmektedir. Klasik anlatı yapısı içerisinde serim bölümü, seyirciyle ilk temas anında başlar ve bu anlamda seyirciye, karşılaştığı film hakkında bilgiler veren bölümdür. Karakterlerin ve karakterlerin birbirleriyle olan ikili ilişkilerinin, öykünün geçtiği zaman ve mekânın seyirciye tanıtıldığı bölüm olarak özetlenebilir. Klasik anlatı yapısının neden-sonuç ilişkisi içerisinde mantıklı bir kronolojik sıralama ile ilerlediğinden bahsetmiştik. Bu anlamda serim bölümü, karakterleri, konuyu, durumları ve ortamı tanıtarak tetikleyici olaya, aksiyonun esas başlangıcına bir zemin hazırlamaktadır. Daha açık bir ifadeyle, karakterin esas olay başlamadan önce yaşamakta olduğu, olağan seyrinde ilerleyen rutin hayatını resmetmektedir. Fakat, filmin ilk saniyesinden

itibaren başlamasına rağmen sadece giriş bölümüyle sınırlı değildir. Yoğunluklu olarak filmin giriş bölümünde yer alsa da karakter gelişimi devam ettiği için film boyunca devam eder (Nutku, 2001). Ayrıca, film süresi içerisinde hikayeye yeni eklemenecek olaylar, mekanlar ve karakterler olabilir ve bu yeni gelişen durumların da seyirciye tanıtılması gerekmektedir. Bu anlamda serim, film içerisine yayılmış bir şekilde karşımıza çıkabilmektedir. Tüm filme yayılmasına rağmen giriş bölümünde yoğun olarak karşımıza çıkan bu tanıtım çok uzun tutulmamalı, olabildiğince hızlı, yalın ve anlaşılır bir biçimde seyirciye sunulmalıdır. 1972 yapımı The Godfather adlı film bu konu için iyi bir örnek olabilir. Film, Don Corleone adlı karakterin kızının düğününde, Bonasera adlı karakterin Don Corleone'den adalet istemesiyle başlar ve bu sahne düğün sahnesine bağlanır. Bu adalet arayışı sahnesinde film, Don Corleone'nin gücünü, kudretini ve neler yapabileceğini açık bir şekilde göstermektedir. Bonasera, Amerikan kolluk kuvvetleri ve yargısından bulamadığı adaleti Don Corleone'de aramaktadır. Devam eden düğün sahnesi ise görece fazla karakter içeren bir yapımda neredeyse tüm karakterleri ve durumları aktarmak için titizlikle kurgulanmıştır.

Aristoteles, Poetika adlı eserinde karakterin karşısına engellerin çıktığı düğüm bölümünü şu şekilde açıklar:

“Düğüm, öykünün dışında olup biten olaylarla, çoğu kez içinde yer alan olayların bir bölümünden oluşur; geriye kalansa çözümdür. Düğüm derken, başlangıçla mutluluğa ya da yıkıma götüren baht dönüşünün meydana geldiği bölümün – sonuncusunun– hemen öncesi arasında olagelenleri, çözüm derken de bu dönüşün başlangıcından sona kadar olanları kastediyorum.” (2013).

Aristo baht dönüşünün (peripetie), karakterin bahtının genelde yıkımdan mutluluğa doğru değil de mutluluktan

yıkıma doğru gitmesi gerektiğini vurgular. Bir dönüm noktası olarak değerlendirebileceğimiz baht dönüşü, serim bölümünde karakterin olağan şekilde ilerleyen rutin hayatının bir engelle karşılaşması ve karakterin bahtının değişikliğe uğradığı andan sonraki bölümdür. Bu aşamada, serim bölümünde yaratılan dünya değişime uğramaya başlamıştır ve bu değişimin serim bölümünde aktarılanlarla uyumlu bir şekilde neden-sonuç ilişkisi içerisinde gerçekleşmesi beklenir. Söz konusu bölümde, karakter tekdüze hayatından çıkıp eylemlerde bulunmak zorunda kalacağı için heyecanın başladığı bölüm olarak nitelendirilebilir. Heyecan, soru işaretlerinden doğacaktır. Karakter karşılaştığı engel karşısında nasıl bir tutum sergileyecek? Nasıl bir eylem kararı alacak? Tüm bu ve bunun gibi sorular gerilimi yükseltecek, heyecanı arttıracak ve seyircinin filmde kalmasını sağlayacaktır. Düğüm bölümü, çatışma bölümünü ile devam eder.

Klasik anlatıda çatışma, karakterin karşısına çıkan engellerle mücadele ettiği bölümdür. Bir askerin ülkesini kurtarmak için düşmanla sıcak çatışmaya girmesi, savaşın sonlanması ve düşmanın çekilmesi adına verilen masa başı diplomatik mücadele, bir genç kızın aşkı ve kariyeri arasında verdiği içsel mücadele veya küresel ısınma sonucu dünyanın sonunun gelmesine karşı mücadele gibi birçok olay çatışmaya örnek olarak verilebilir. Burada vurgulanmak istenen, çatışmanın hem karakterler arasında hem de bir olay veya duruma karşı gerçekleşebileceğidir. Klasik anlatı yapısı içerisinde genellikle çok net bir çatışma ögesi barındırmaktadır ve içsel duygulara çokça yer verilmez. Çatışma, hikâyenin ana konusuna da işaret ettiği için en önemli sacayaklarından birini oluşturmaktadır. Çatışmanın olmadığı bir anlatıdan söz etmek mümkün değildir. Çatışma sırasında seyircinin merak ve heyecanı yükselmektedir. Seyircinin merak konusu, karakterin mücadele ettiği engeli aşip aşamayacağı konusundadır. Karakter engelleri aştıkça

yerine yeni ve daha büyük engeller çıkabilir. Bu durum, hikâye doruk noktasına çıkana kadar devam edecektir.

Doruk noktası, en son ve en büyük çatışmanın gerçekleştiği bölümdür. Bu bölümde gerilim ve heyecan doruk noktasına ulaşmıştır. Gerilim ve heyecandan kasıt, yaratılan öykü dünyası bünyesinde bir duygu durumudur. Örneğin karakterin en büyük düşmanı ile karşılaştığı epik bir dövüş sahnesi de doruk noktasına götürebilir, bir çiftin ailesini diyalog yoluyla evliliklerine ikna etmesi de. Doruk noktası, öykünün en büyük engeliyle mücadele edildiği ve klasik anlatı yapısı içerisinde genelde kahramanın galip geldiği bölümdür. Bu bölümde seyirci, Aristo'nun katharsisine ulaşarak bir arınma, rahatlama yaşar. Film boyunca yükselen aksiyon en sonunda doruk noktasına ulaşmış ve seyircinin beklentileri karşılanır hâle gelmiştir. Doruk noktasında olayların birdenbire tersine dönmesi de sıklıkla kullanılan durumlardan biridir. Rocky film serisi bu durumu sıklıkla kullanır. Bu seri filmlerin doruk noktasında Rocky Balboa, en önemli rakibiyle karşılaşır. Eşit bir şekilde ilerleyen mücadelede Rocky ağır darbeler almaya başlar ve yere yığılır. Bu noktada seyirci her şeyin bittiğini, ana karakterin yenildiğini düşünür. Hakem saymaya başlamış ve sona gelmiştir; fakat onlarca yumruk darbesi alan Rocky, son anda ayağa kalkar ve amansız bir mücadeleyle dövüşü kazanır. Gerilim sonuna kadar yükseltilmiş, her şey bitti derken son anda tüm durum tersine dönmüştür. Genel olarak doruk noktası, öykünün en büyük sorusunun cevaplandığı bölümdür ve ardından son bölüme geçilmiş olur. Miller'in yükselen eğrisi doruğa ulaşmıştır ve artık düşüşe geçmesi beklenir.

Bir film, doruk noktasının hemen ardından bitmez. Çözüm bölümü, son büyük çatışmanın ardından gelen bölümdür ve hikâyenin sonunu oluşturur. Bu noktada tüm çatışmalar çözülmüştür ve geriye bazı soru işaretleri kalmıştır. Çözüm, bazen hepsi olmasa da, kalan soru işaretlerinin giderildiği

bölüm olarak açıklanabilir. Genelde en büyük soru işareti, karakterin şimdi ne yapacağı yönündedir. Bu noktada hikâye yavaşlar ve ardından kapanış gerçekleşir. Karakter, büyük çatışmanın ardından her şeyi bırakıp evine, filmin serim bölümünde gördüğümüz rutin hayatına dönebilir veya yeni maceralar için yoluna devam edebilir. Klasik anlatı yapısına sahip filmlerin çok büyük bir çoğunluğu tüm soru işaretlerini cevaplayıp bir çözüme ulaşır. Fakat, seri olması düşünülen bazı yapımlarda bu durum değişiklik gösterir. Yeni bir heyecan ve merak uyandırmak adına, başka bir filmin de olacağını işaret eden bir son ve yeni soru işaretleri ile de bitebilir. Bu istisnai durum dışında, seyircinin yorumuna neredeyse hiçbir şey bırakılmayacak ve her soru açık bir şekilde cevaplanacaktır. Genel olarak bu bölümde, çatışmalar ve soru işaretleri son bulmuş, olaylar çözüme kavuşmuştur. Bu anlamda karakterin yeniden tekdüze, sakın ve olağan yaşamına geri dönmesi beklenir.

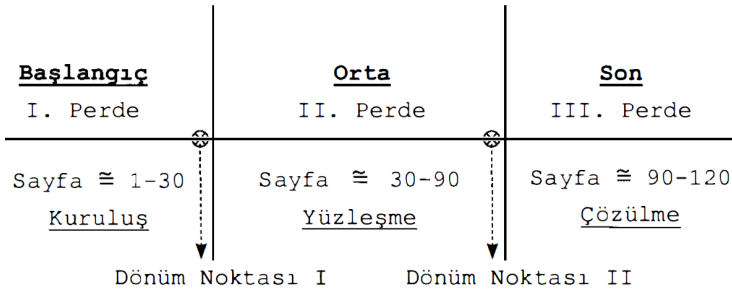
Klasik sinema anlatı içerisinde, öykü kadar önemli bir başka öge ise karakterlerdir. Serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm bölümlerinde de rahatlıkla anlaşılacağı gibi, öyküler karakterler üzerinden aktarılmaktadır ve karakterin amaç, hedef, istek ve arzuları hikâye gelişimi açısından çok büyük önem taşımaktadır. Abisel, öykü bütünlüğü ve karakterin önemini şu şekilde belirtir:

“Anlatıların kurmaca dünyasında önemli olan kişilerin başlarından geçenlerdir. Tüm çatışma ve çekişmeler kişisel düzeye indirgenmiştir. Öykü, karakterleri ve onların yaşadığı olayları kronolojik bir bakış açısı içinde, mekânların özellikleriyle birlikte gösterir. Öykü popüler anlatının temelde kapalı- belirli bir noktada kesin çözüme ulaşarak sonuçlanan bir yapısı olmasından dolayı nedensellik üzerine kuruludur. Dolayısıyla her eylem bir başkasını yaratır; her olay bir ötekinin nedenidir.” (2005).

Bu anlamda, klasik anlatı yapısı içerisinde karakterler, öykünün ilerlemesini sağlayan başat bir figür olarak karşımıza çıkmaktadır. Olaylar, karakterin hedef, istek ve arzuları doğrultusunda gelişir. Klasik anlatı yapısına uygun şekilde üretilen filmlerin karakterleri genellikle çok derinlikli değildir. Karakterlerin içsel dünyaları ve psikolojik durumları gibi öğelere çoğunlukla yer verilmez. Burada aktarılmak istenen, karakterin tamamen derinlikten yoksun olduğu değildir. Karakter, öykü gereği belirli derinliğe sahip olabilir, fakat ön planda olan aksiyondur. Bu nedenle hikâyenin yürütücüsü olan karakterin, amaç ve arzuları doğrultusunda genel hatlarıyla karakterize edildiği görülür. Son yıllarda iyi ve kötü yanlarıyla temsil edilen karakterlerin sayısının arttığı söylenebilirse de klasik anlatıda tamamen iyi ana karakter ve karşısında çatıştığı tamamen kötü karakterlerin varlığı belirgindir. Klasik anlatı yapısı içerisinde karakterler, seyirciyi yormayacak şekilde genel hatlarıyla resmedilir. Bu anlamda klasik anlatı sineması, stereotipleri yaratmıştır. Klişeleşmiş tipler olarak özetleyebileceğimiz stereotipleşmiş karakterler, seyircinin tanıdığı ve bildiği tipler olarak çabuk kabul görecektir. Bu tarz karakterler, tek bir türe özgü filmlerde çokça karşımıza çıkmaktadır. Bu tipler; belirli bir grup, sınıf, meslek, davranış biçimi gibi çeşitli şekillerde olabilirler. Polis, kabadayı, işçi, zengin, fakir, cimri, babacan yaşlı adam, kedili kadın, mahalle serserisi stereotipi gibi birçok farklı şekilde örneklendirilebilir.

Klasik anlatı yapısının standartlaşmış yapısı ve kuralları gibi neredeyse tüm klişe unsurları kuşkusuz Hollywood sineması tarafından oluşturulmuştur. Klasik anlatı yapısının tüm dünyada kabul görmesinin ve popülerleşmesinin en başat aktörü olan Hollywood sineması, filmin senaryo aşamasından gösterime girmesine kadar oluşan tüm süreç için belirli standartlar oluşturmuştur. Amerikalı yazar Syd Field ‘Screenplay: The

Foundations of Screenwriting' (Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri) adlı kitabında klasik anlatı yapısına sahip Hollywood filmlerinin senaryolarını incelemiş ve yapılarını ortaya koymuştur. Field'ın ortaya koyduğu bu senaryo yapısının ana akım sinemayı daha iyi anlayabilmek adına yaralı olacağı söylenebilir. Syd Field (2013), gerçekleştirdiği incelemeler sonucunda üç perdeli ve iki dönüm noktası olan bir yapı ortaya koymuştur. Birinci, ikinci ve üçüncü perdelerin sırasıyla serim, düğüm ve çözüm bölümlerine karşılık geldiği söylenebilir. Serim bölümüne karşılık gelen birinci perde kuruluş olarak adlandırılmıştır. Öykü, karakter, mekân, önerme gibi unsurların tanıtıldığı bu başlangıç bölümü senaryonun ilk yirmi beş veya otuz sayfalık bölümünü kapsamaktadır. Hollywood filmleri, istisnalar olmakla birlikte, genel olarak yüz yirmi dakika sürmektedir ve senaryoda bulunan her bir sayfanın filmde bir dakikaya denk geldiği öngörülmektedir. Buna göre, yüzleşme olarak adlandırılan ikinci perde yaklaşık olarak otuzuncu dakikada başlayıp doksanıncı dakikada bitecektir. Üçüncü perde ise doksanıncı sayfadan başlayarak filmin sonuna kadar devam etmektedir (Field, 2013).



Şekil 4: Syd Field'in Paradigması (Field, 2013: 35).

Syd Field'ın paradigmasında da açıkça görüldüğü biçimde Field, ana akım sinema filmlerinin neredeyse hepsinde aynı dakikalar içerisinde perde değişimlerinin yaşandığını tespit

etmiştir. Bu anlamda Hollwood neredeyse tüm filmlerinde dakikası dakikasına klasik anlatı yapısının standartlarını ortaya koymuştur. Bu noktada bir diğer önemli husus dönüm noktalarıdır. Dönüm noktası, “olay akışı içinde ortaya çıkıp bütün akışın yönünü değiştiren her tür olay, gelişme ya da hadise” olarak tanımlanır (Field, 2013; 41). Birinci dönüm noktası, yaklaşık olarak otuzuncu dakikada gerçekleşir ve filmi birinci perdeden ikinci perdeye yönlendirir. Birinci dönüm noktası, kurulan dünyanın değişikliğe uğradığı bölümdür. Klasik anlatı yapısı içerisinde dönüm noktası ana karakter üzerinden yürütülen bir işlemdir ve hikâyenin gerçek anlamda başlangıcı olarak nitelendirilebilir (Field, 2013). Karakterin bulunduğu mekânı terk ederek yeni bir yolculuğa ve maceraya atılması bu anlamda sıklıkla kullanılan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. İkinci dönüm noktası, filmin yaklaşık olarak doksanıncı dakikasında gerçekleşir. Bu dönüm noktası, filmi ikinci perdeden üçüncü perdeye taşıyan ve akışı değiştiren bir olay veya durumla gerçekleşir.

Klasik anlatı yapısı için bir diğer önemli kavram özdeşleşmedir. Seyircinin filme katılması, karakterin amaçlarını benimsemesi, katharsise ulaşabilmesi ve karakterin bakış açısına geçebilmesi için karakterle özdeşleşmesi gerekmektedir. En genel anlamıyla karakterle özdeşleşme, seyircinin filmde gördüğü karakterin bakış açısına geçerek karakteri kendisiymiş gibi hissettiği bir durumdur. Seyirci kendisini karakter gibi hisseder, karakterle beraber aksiyona girer, karakterin amaç ve arzularını benimser, karakterin çatışmadan galip çıkmasıyla da katharsise ulaşabilir. Özdeşleşme kavramının gelişim süreci, bu tez içeriğinde yer alan anlatıya dahil olma adlı bölümde ayrıntılı bir şekilde ele alınmaya çalışılmıştır.

1.2.2. Modern Anlatı Yapısı

Bir sanat akımı olarak modernizm, temelleri 19. yüzyılın sonlarında atılmış mimari, tasarım, edebiyat, sinema ve diğer alanlarda önemli bir etki yaratmıştır. Bu anlayış en temelde geçmişten kopuşu ve yenilikçiliği ön plana çıkartır. Bu yaklaşımı benimseyen sanatçılar ve düşünürler, geçmişe bağlı kalıp gelenekleri sürdürmeyi değil, yenilikçi ve özgün çalışmalar yapmayı tercih etmişlerdir. Bu anlayışı benimseyen sinema yönetmenleri de temelleri Aristoteles'e kadar uzanan klasik anlatı yapısını reddetmişler ve yenilikçi çalışmalarla sinemaya yeni bir anlatı tarzı ve dili kazandırmayı hedeflemişlerdir.

Sinemada modernizm, yenilikçiliği ve geçmişten kopuşu ön planda tutar. Bu anlayışın ortaya çıkışı ile birlikte, sinemada yenilikçi yönetmenlerin ve anlatım tekniklerinin ortaya çıktığı söylenebilir. Tüm bunlarla birlikte doğası gereği eskiyi reddeden ve yeniyi arayan bir yapıda olduğu için modern sinema terimini tam olarak tanımlamak oldukça zor görünmektedir. Ancak, modern sinema anlatısının da yıllar içerisinde konu, dil, teknik ve tercihler bakımından belirli bir çerçeve ortaya koyduğu görülmektedir.

Modernizmin anlatı ile buluşması ilk olarak edebiyat alanında 'yeni roman' akımı ile gerçekleşmiştir. Sinemada modern anlatı ise Vertov'un sine-göz kuramı, Alman dışavurumculuğu, İtalyan Yeni Gerçekçilik akımıyla kendisini göstermiş ve Fransız Yeni Dalga akımı ile doruğa ulaşmıştır. Modern sinema anlatısını etkileyen en önemli kişilerden biri olarak Eugen Bertolt Friedrich Brecht (1898-1956) gösterilebilir. Brecht, 20. yüzyılın önemli şair, tiyatro yazarı, yönetmeni ve teorisyeni olarak tanınmıştır. Brecht, "epik tiyatro" adını verdiği estetik anlayışında tiyatro oyunlarının sorgulayıcı olması gerektiğini vurgulamıştır. Bu anlamda Brecht'in epik tiyatro anlayışı, tiyatro oyunlarını sadece bir eğlence aracı değil aynı zamanda izleyiciyi düşünmeye ve sorgulamaya itecek bir güç olarak

görmektedir. Brecht'in epik tiyatro anlatışı, tümüyle olmasa da bazı yönleriyle sinemaya da uygulanabilecek özelliklere sahiptir. Robert Stam (2014), 'Brecht on Theatre' adlı eserden hareketle, Brecht'in tiyatro için ortaya attığı genel görüşleri on beş maddede özetlemiştir. Bunlar;

1. "Aktif seyircinin oluşturulması (Burjuva tiyatrosunun neden olduğu hayalperest pasif "zombilere" ya da Nazi gösterilerinin yarattığı kaz yürüyürlü robotlara karşı).
2. Voyörizm ve "dördüncü duvar konvansiyonu"nın reddi.
3. Popüler olma yerine olagelme kavramı, yani izleyicinin isteklerini doyumak yerine dönüştürmek.
4. Eğlencenin faydasız eğitiminse keyifsiz olduğunu ima edermiş gibi görünen eğlence-eğitim ikiliğinin reddi.
5. Empati ve merhametin suistimal edilmesinin eleştirisi.
6. Tüm "hatların" tek bir ve çok büyük bir duygunun hizmetine alındığı, genelleştiren estetiğin reddedilmesi.
7. Kendi tarihlerini yapan sıradan insanlar lehine olan Aristotelesçi tragedyanın tipik özelliklerinden Kader/Büyülenme/ Duygusal Boşalmanın eleştirisi.
8. İzleyici, dünyayı kavramaya değil onu değiştirmeye yönlendirilmesiyle praksise bir çağrı olarak sanat.
9. Karakter olarak çelişki, sosyal çelişkilerin oynandığı bir sahne.
10. Anlamın içkinliği, böylece izleyici metinde çelişki seslerin olduğu oyunun anlamını anlamaya çalışmak zorunda olacak.
11. İzleyiciyi, örneğin sınıfa göre, ayırmak.
12. Yapım ilişkilerini dönüştürmek, yani sadece genel olarak sistemi değil aynı zamanda kültürü üreten ve dağıtan aygıtları da eleştiriyor olmak.

13. Tarz olarak değil ancak sosyal temsil bağlamında gerçekçi olan gösterilerde nedensel ağı açığa çıkarmak.
14. İzleyicinin davranışlarını tersine çeviren ve yaşanan sosyal dünyayı “yabancılaştıran”: “benzerlik mührü”nden sosyal olarak şartlanmış görüngüyü özgürleştiren, onların “doğal” olmadıklarını açığa çıkaran yabancılaşma etkileri (verfremdungseffekt).
15. Eğlence, yani eleştirel ama yine de sirk ya da spor yapmanın verdiği keyfe bir şekilde benzeyen eğlenceli tiyatro.” (Stam, 2014: 157).

Brecht’in epik tiyatro anlayışı, izleyiciyi merkeze alan ve onları aktif bir rol oynamaya davet eden bir tiyatro anlayışıdır. Bu anlayışta, tiyatronun sadece eğlence amacına hizmet etmesi değil, aynı zamanda izleyicinin düşünmesini ve davranışlarını etkileyerek sosyal değişime de hizmet etmesi amaçlanır. Brecht, Aristotelesçi tragedyanın tipik özelliklerini eleştirir ve izleyiciyi dünyayı kavramaya değil onu değiştirmeye yönlendirmeyi amaçlar. Başka bir ifadeyle seyirciyi duygusal anlamda doyurmak, keyif vermek veya rahatlatmak yerine düşündürmeyi ve rahatsız etmeyi amaçlar. Bu anlatışta, seyircinin aktif bir rol alarak dördüncü duvar konvansiyonunun yıkılması, yani seyirci ile oyun arasında bir bariyerin kaldırılması gerektiği vurgular ve bu anlamda oyun sırasında izleyicilere doğrudan hitap ederek oyunun gerçek dünyasıyla ilişkisini açıklama gerekliliğini savunmuştur. Hayward (2012), Brecht’in amacının bazı yöntemlerle izleyiciyi yabancılaştırmak ve bunun sonucunda tiyatro uygulamalarının eleştirel bir şekilde değerlendirilmesi ve toplumun yeniden üretilmesi olduğunu vurgular. Bu ve bunun gibi yönleriyle Brecht’in epik tiyatro anlayışı, sinemaya da uygulanabilecek bazı özellikler taşımaktadır. Brecht, söz konusu amaçlarını gerçekleştirebilme adına çeşitli stratejiler önermiştir. Stam (2014), bu stratejileri şu şekilde maddeleştirmiştir:

1. “Parçalanmış mitos, mesela müzikal ya da vodvildeki gibi skeçlerden oluşan sahnelere dayalı anti-organik, anti-Aristocu “kesintili tiyatro”.
2. Kahraman/ yıldızların reddi, ışıklandırma, mizansen ve kurgu ile kahramanlar oluşturan dramaturjinin reddedilmesi (Riefenstahl’ın Azmin Zaferi filminde Hitler’in kahramanlaştırılmasındaki gibi).
3. Ortak davranış kalıpları ile bireysel bilinç farklarından daha çok ilgilenen sanatın psikolojiden arındırılması.
4. Gestus; belirli bir zaman diliminde insanlar arasındaki sosyal ilişkilerin mimetik ve jestlerle anlatımı.
5. Doğrudan adres: Tiyatroda doğrudan adres oyuncuya ve sinemada doğrudan adres karakterler, anlatıcılar, hatta kameralar tarafından (belirli bir kameranın ya da en azından bir kameranın, seyircilere yöneldiği Godard’ın Le Mepris [Nefret] filminin ünlü açılış sahnesinde olduğu gibi).
6. Tablo efektleri; dondurulmuş kare formunda sinemaya kolaylıkla aktarılabilir.
7. Mesafeli oyunculuk: Oyuncu ve oynadığı bölüm ve oyuncu ve seyirci arasında mesafe.
8. Alıntı olarak oyunculuk: Mesafeli bir oyunculuk şekli, oyuncu sanki üçüncü şahıs olarak ya da geçmiş zamanda konuşmuş gibi.
9. Ögelerin radikal ayrımı: Yani sahneleri ve eserleri (müzik, diyalog, şarkı sözleri) birbirlerine karşı konumlandıran ve böylece onları pekiştirmek yerine karşılıklı olarak gözden düşüren bir yapılandırma tekniği.
10. Multimedya: “Kardeş sanatların” ve paralel medyanın karşılıklı yabancılaştırılması.

11. Dönüşlülük: Sanatın kendi yapı prensiplerini ortaya çıkarmasına vesile olan bir teknik.” (Stam, 2014: 158).

Brecht'in önerdiği bu yöntemler arasında, mitosları parçalayarak anti-Aristocu bir tiyatro yaratılması, kahramanları reddetmek ve dramaturjiyi reddetmek, sanatı psikolojik olmayan davranış kalıplarına odaklamak, mimetik ve jestlerle sosyal ilişkilerin anlatımı, doğrudan adresleme, tablo efektleri, mesafeli oyunculuk, alıntı olarak oyunculuk, öğelerin radikal ayrımı, multimedya ve dönüşlülük gibi yöntemler yer almaktadır. Parçalanmış mitos, kahraman/yıldızların reddi, gestus gibi teknikler kullanılarak tiyatrodan ve sinemada karakterlerin ideolojik yapılandırılmaları ve toplumun yeniden üretimi sorgulanmıştır. Multimedya ve dönüşlülük gibi teknikler de sanatın kendi yapısını ortaya çıkarmaya ve seyirciyi düşünmeye yönlendirmeye yöneliktir. Öte yandan, mesafeli oyunculuk, alıntı olarak oyunculuk ve öğelerin radikal ayrımı gibi teknikler de seyirciyi yabancılaştırmak ve onların davranış kalıplarını sorgulamalarını sağlamayı amaçlamıştır. Bu stratejilerin bazıları sinemaya da uyarlanabilir olarak görülmüştür. Brecht'in bu ve bunun gibi fikirleri bazı sinema yönetmenlerini veya adaylarını etkilemiş ve bu doğrultuda sinemaya uygun bir biçimde fikirler üretmelerine ve ürünler vermelerine yardımcı olmuştur.

Sinemada modernleşme kendisini tam olarak Fransız Yeni Dalga hareketiyle göstermiş olsa da öncesinde de önemli bazı girişimler olmuştur. Andras Balint Kovacs (2010) bu dönemi “*sinemanın sinema dışındaki sanatsal ya da kültürel gelenekler üzerine düşüncesi*” olarak tanımlamış ve erken dönem modernizm olarak adlandırmıştır. Bu erken dönemde karşımıza ilk olarak Alman dışavurumculuğu çıkmaktadır. Dışavurumculuk, I. Dünya Savaşı'nın büyük etkisiyle özellikle 1910 ile 1925 yılları arasında Almanya'da etkili

olan bir sanat akımıdır. Bu akım, sanatçının duygusal öğelerin ön plana çıkarılmasını ve teknik araçların nesnelliğinin değiştirilmesini hedefler ve bu sayede sanatçı, dış dünyadaki izlenimlerden ziyade bireyin iç gerçekliğini dışa vurmayı amaçlar (Teksoy, 2005). Bu anlamda Alman dışavurumculuğu sineması, dış dünya gerçeğine birebir aktarmak yerine onu bozarak aktarmayı tercih etmiştir. Özellikle yoğun ışık gölge kullanımı, farklı kamera açıları, aşırı makyaj uygulaması ve farklı kostümler gibi tercihlerle karakterin duygularını açığa vurma amacındadır. Dışavurumculuk ortaya çıkmadan önce hiç kimsenin sinemanın modernizmle ilişkili bir yapıda olabileceğini kavrayamadığını öne süren Kovacs (2010), buna rağmen klasik anlatıyı reddeden bir yapıda olmadığını hatta klasik anlatıya saygı duyan bir yapıda filmler ürettiklerini belirtir. Alman dışavurumculuğunun önemli filmleri arasında; “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” (1920), “Metropolis” (1927) ve “M” (1931) sayılabilir. Kimi kaynaklar modern sinemayı Dr. Caligari’nin Muayenehanesi ile başlatırken kimi kaynaklar modern anlatı sinemasının ilk örneğinin Rus sinema yönetmeni ve yazarı Dziga Vertov (1896-1954) tarafından verildiğini öne sürmektedir. Sine-göz kuramını ortaya atan Vertov’un manifestosu şu şekildedir:

1. “Drama halkın afyonudur.
2. Kahrolsun beyazperdenin ölümsüz kralları ve kraliçeleri!
Yaşasın sıradan günlük işlerin başında kaydedilmiş
ölümlü insanlar!
3. Kahrolsun burjuva senaryoları!
4. Drama kapitalistlerin elinde ölümcül bir silahtır. Biz
bu silahla devrimci günlük yaşamımızı sergileterek bu
silahı düşmanımızın elinden alacağız!
5. Modern drama da eski dünyanın bir atığı, devrimci
gerçeğimizi gerici şekillere sokma çabasıdır.

6. Kahrolsun günlük yaşamımızın tiyatrodan sahnelenmesi. Bizi olduğumuz yerde yakalayıp çekin!
7. Senaryo üzerinde uydurulmuş bir masaldır. Biz kendi yaşamımızı yaşarken üzerimize biçilen görüntülere boyun eğmeyeceğiz!
8. Herkes kendi işini yapsın, başkasının işini engellemesin! Sinemacının işi bizi, işimizi engellemeyecek bir şekilde çekmesidir.
9. Yaşasın proletaryanın devrimci sinegözü!” (Akt. Petric, 2000).

Bu manifesto ile Vertov, sinemanın gerçekte yaşanan günlük hayatı doğrudan doğruya yansıtması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca drama ve drama karakterleri yerine normal hayattan insanların yaşamlarının olağan akışında, olduğu gibi kayıt altına alınmasının önemini vurgulamaktadır. Vertov, sinemanın burjuvaların elinde halkı uyutmak adına kullanıldığını ve bunu yerine devrimci gerçeği yansıtacak bir sinemanın inşa edilmesi gerektiğini öne sürer. Kimi kaynaklara göre ilk modern sinema örneği olarak kabul edilen Vertov’un 1929 yapımı “Man with a Movie Camera” (Kameralı Adam) adlı film de gerçek dünyada yaşanan normal bir günün akışını gerçek bir şekilde yansıtmayı denemiştir. Filmde herhangi bir konuşma metni, öykü veya profesyonel oyuncu mevcut değildir. Vertov, kamerayla hayata karışarak olağan akışı kayıt altına almayı denemiştir. Film özellikle kurgusal açıdan ön plana çıkmaktadır. Kovacs (2010), dışavurumculuk gibi Vertov’un da klasik anlatı yapısından gerçek anlamda bir kopuş yaşamadığını vurgulamış ve Vertov’ın Hollywood tarzı dinamik, hızlı geçişli kurgu ve yakın çekimlere olan övgüsünü hatırlatmıştır. Ona göre, Fransız izlenimciliği, gerçeküstücülük gibi akımlar da dahil bu erken dönem modernizm hareketleri genel olarak sinema dışında kalan sanatların modern yaklaşımını sinemaya

uyarlamaya çalışırken klasik anlatı biçiminin etkisinde kalmışlardır. Bu anlamda erken modernizm dönemini klasik anlatı yapısından tamamen bir kopmanın gerçekleşmediği bir dönem olarak özetleyebiliriz.

Bu dönemde bir başka önemli akım olarak İtalyan Yeni Gerçekçiliği ortaya çıkmaktadır. Bordwell'in (1985), sinemanın modernlik arayışları bağlamında 'geçiş olgusu' olarak tanımladığı yeni gerçekçilik sineması, İtalya'da 1940'ların sonlarında ortaya çıkmış bir sinema akımıdır. Bu akım, II. Dünya savaşı sonrası İtalya'da yaşanan yıkımı ve bu yıkımın sonuçları içinde yaşamak zorunda olan insanların durumlarını gerçekçi bir şekilde anlatma çabasıdır. Bu gerçekçi anlatım amacı doğrultusunda sıradan insanların hikayelerini sıradan insanlar tarafından canlandırılan karakterlerle resmetmeyi tercih etmişlerdir. Bu bağlamda genel olarak profesyonel oyuncu kullanımının olmadığı yeni gerçekçilik filmlerinde çekimler de stüdyo ortamında değil doğal ve gerçek çekim mekânlarında gerçekleştirilmiştir. Bu akıma ait filmler genel olarak, toplumsal sorunları eleştirel bir dille ele almıştır. Akıma ait önemli filmler arasında Roberto Rossellini'nin "Paisà" (1946) ve Vittorio De Sica'nın "Bisiklet Hırsızları" (1948) filmleri gösterilebilir. Kovacs (2010), yeni gerçekçiliği modern sinema anlatısının parçası değil atası olarak gördüğünü belirtmiş ve bu durumu akımın modernizmden uzak gördüğü iki temel özelliğine bağlamıştır. İlk olarak yeni gerçekçilik akımının toplumsal ve politik tutumunun modern sinemanın odaklandığı soyut ve insanın iç dünyasından farklı olduğunu belirtmiştir. İkincil durum olarak yeni gerçekçiliğin öznellikten uzak olmasını ön plana çıkartmıştır. Sonuç olarak, Bordwell gibi yeni gerçekçilik akımını geç modernist dönemin bir önceki durağı ve atası olarak ön plana çıkartmıştır. Bu anlamda yeni gerçekçilik akımı kendinden önceki modern sinema girişimlerinin üstüne yeni tuğlalar koymuş, kendinden sonraki

oluşumlar için gerekli zemini hazırlamıştır. Bu bağlamda modern sinema anlatısının öncü akımlarından biri olarak gösterilebilir.

Sinema tarihi açısından bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilecek olan Fransız Yeni Dalga sineması, kendinden önce gelen akımlardan etkilendiği gibi kendinden sonra gelen birçok sinema hareketini de etkisi altına almış ve neredeyse tüm dünyada büyük bir etki yaratmıştır. Yeni Dalga, sinemayı gerçek anlamda modern anlatı ile buluşturan akım olarak tanımlanabilir. Kovacs (2010), sinemanın kültürel bir gelenek olarak ilk defa Fransız Yeni Dalga akımına mensup auteur yönetmenler tarafından keşfedildiğini öne sürmüştür. Yeni Dalga kavramı ilk olarak, L'Express adlı bir Fransız dergisinde gençlerle ilgili La Nouvelle Vague Arrive (Yeni Dalga Geliyor) başlıklı yazıda karşımıza çıkmıştır (Teksoy, 2005). Yeni Dalga'nın baş aktörlerini bir araya gelmesi ise Les Cahiers du Cinéma (Sinema Defteri) adlı bir başka dergi sayesinde olacaktır. Jean-Luc Godard, François Truffaut, Eric Rohmer, Claude Chabrol gibi sinema tarihine etki edecek yönetmen adayları eleştirmenleri bir araya toplayan derginin kuruluşuna André Bazin ve arkadaşları önderlik etmiştir. Sinemaya bakış açıları benzer olan bu genç eleştirmenler zamanla yönetmenliğe soyunacak ve kendi fikir ve bakış açılarını filmlerine yansıtacaklardır. Bu gençlerin sinema kültürlerinin oluşumunda kuşkusuz en büyük etkenlerden biri sinemateklerdir. II. Dünya Savaşı'nın ardından film gösterim yasaklarının da ortadan kalkmasıyla Henri Langlois tarafından kurulan sinematekler sayesinde Fransız gençler dünyanın çeşitli yerlerinde çekilen filmleri görme şansına kavuşmuşlardır. Sinematekler sayesinde farklı filmleri birlikte izleme şansını yakalayan bu gençler filmler üzerine tartışmalar yürütmüş ve eleştiri yazıları kaleme almışlardır. Bu şekilde sinemanın nasıl olması gerektiği konusunda yeni fikirleri ortaya çıkan yönetmen

adaylarının maruz kaldıkları filmlere getirdikleri eleştiriler düşüncelerinin şekillenmesine yardımcı olmuştur. Yönetmen adaylarının dikkatini cezbeden, Alman Dışavurumcu ve İtalyan Yeni Gerçekçi yönetmenlerin dışında onları etkileyen en önemli isimlerden biri Alfred Hitchcock'tur. Hollywood filmleri üreten İngiliz yönetmen Hitchcock'un özellikle gerilim yaratma öğelerinden etkilenen yönetmenler arasında François Truffaut, 1966 yılında onun üzerine "Hitchcock" adını taşıyan bir kitap kaleme almış ve kendisinin sinema diline olan hayranlığını göstermiştir. Bu genç yönetmenlerin Hitchcock sinemasından etkilenmelerinin en önemli nedenlerinden biri kendine özgü bir anlatım tarzı benimsemesi olarak görülebilir. Yeni Dalga'nın genç yönetmenleri de kendine özgü anlatım tarzını ön plana çıkartmış ve auteur yönetmen anlayışını benimsemişlerdir. Bu düşüncenin temellerinin Alexandre Astruc tarafından atıldığını söylemek mümkündür.

Alexandre Astruc, 1948 yılında L'Ecran Français adlı dergide yayınladığı Yeni Bir Avangardın Doğuşu: Kamera-Kalem (Naissance d'une Nouvelle Avant-Garde: La Camera-Stylo) isimli makalesinde, kamera-kalem kavramını ortaya atmıştır. Bu kavram, Astruc'a göre, film yapımcılarının kamerayı bir "kalem" gibi, bir yazı aracı gibi kullanarak özgün bir anlatım tarzı oluşturmalarını ve bu yöntem sayesinde filmlerin daha kişisel ve özgün hale gelebileceğini öne sürmüştür. Bu anlamda Alexandre Astruc, bir film yönetmenlerinin yaratıcılığının bir yazarın yaratımına benzer olduğunu savunur. Buna bağlamda, film yapımcısının etkisi de önemli ölçüde azalmaktadır. Astruc ayrıca, film yönetmenlerinin gerçek bağımsızlığının ancak senaryo yazımını kendilerinin yapabilmeleriyle mümkün olacağını öne sürmektedir (Akt. Kovacs, 2010). Bu görüşleri benimseyen Yeni Dalga yönetmenlerinden François Truffaut, Fransız Sinemasının Belirli Bir Eğilimi (Une Certaine Tendance du Cinéma Français) adlı yazısında Fransız sinemasının

var olan durumunu eleştirmiş ve auteur anlayışını ön plana çıkartmıştır (Teksoy, 2005). Yeni Dalga yönetmenlerini en çok etkileyen isimlerden biri olan Andre Bazin, auteur kuramıyla birlikte yönetmenin bir roman yazarıyla aynı yaratım sürecini paylaştığı düşüncesini şu şekilde açıklar:

“Sessiz sinema zamanında kurgu, yönetmenin söylemek istediğini duyuruyordu, 1938’de kurgulama betimliyordu, nihayet bugün yönetmenin sinemada doğrudan doğruya yazdığı söylenebilir... Sinemacı artık yalnızca ressamın ya da oyun yazarının rakibi olmakla kalmaz, romancıyla da eş duruma geçer.” (1966: 69).

Bu dönemde Kültür Bakanı André Malraux önderliğinde Fransız sinemasını destekleme amacıyla çıkartılan yardım yasasının da desteğiyle yüzlerce yeni yönetmen ortaya çıkmıştır. Üretimin oldukça yükseldiği bu dönemde, Yeni Dalga akımının en önemli filmleri arasında, Jean-Luc Godard’ın *Serseri Aşıklar*’ı (A Bout de Souffle, 1960), François Truffaut’nun *400 Darbe*’si (Les Quatre Cents Coups, 1959) ve Alain Resnais’in *Hiroşima Sevgilim*’i (Hiroshima Mon Amour, 1959) gösterilebilir. Yeni dalga akımının genel özellikleri arasında, siyasal konulardan uzak gerçekçi karakterlere yer verilmesi, yönetmenin senaryo dahil filmin bütün aşamalarında tüm kontrole sahip olması, gerçek mekanlarda çekim yapmaya ağırlık verilmesi, genelde doğal ışık kullanımına yer verilmesi ve ünlü oyunculara yer verilmemesi gösterilebilir. Tüm bu gelişmeler sinemaya klasik anlatı dışında yeni bir anlatı tarzı ve dili kazandırmıştır. Günümüzde de etkisini sürdürmekte olan bu yeni anlatım tarzı Çağdaş veya Modern anlatı sineması olarak adlandırılmaktadır.

Modern anlatı sinemasının en öne çıkan özelliği, Antik Yunandan beri devam eden kalıplaşmış klasik anlatı öğelerinin reddi olarak özetlenebilir. Bu anlamda modern anlatı yapısını

daha iyi anlayabilmek için klasik anlatı yapısı ile olan farklılıklarını ortaya koymak yararlı olacaktır. Schatz (1983), *Old Hollywood-New Hollywood: Ritual, art, and industry* adlı eserinde modern anlatı ve klasik anlatı arasında bulunan farklılıkları şu şekilde listelemiştir:

Tablo 1: Klasik anlatı ve modern anlatı arasında bulunan farklar.

Klasik Anlatı	Modern Anlatı
Hikâyenin önceliği (ürün olarak hikâye)	Anlatmanın önceliği (süreç olarak hikâye)
Standart teknik	Yenilikçi teknik
Basit, anlaşılır	Beklenmedik
Yönetmen varlığını gizler (görünmez anlatım)	Yönetmen varlığını gösterir (kendini yansıtan anlatım)
Şeffaf yüzey olarak ekran	Opak yüzey olarak ekran
Gerçekçi	Üsluplaştırma
Pasif izleyici	Aktif izleyici
Kapalı metin	Açık metin
Doğrusal anlatı (neden-sonuç ilişkisine bağlı)	Serbest çağrışım (neden-sonuç ilişkisine bağlı değil)
Motive, tutarlı karakter (açıklama yoluyla anlatım)	Anlaşılmaz karakter (karakter bilgileri gizli)
Bariz çatışma	Belirsiz çatışma veya çatışma yok
Çözümlü çatışma (statükoyu destekler)	Çatışmaların uzlaşmaması veya çatışma olmaması (statükoyu sorgular)

Kaynak: Schatz Thomas (1948) *Old Hollywood New Hollywood: Ritual, Art, and Industry*.

Schatz'un ortaya koyduğu tablodan da anlaşılacağı üzere klasik anlatı, hikâyenin ön planda olduğu ve standart tekniklerin kullanıldığı bir anlatım şeklidir. Bu anlatım modern anlatı diline göre daha basit ve anlaşılır olabilir. Yönetmenin varlığı bu anlatımda gizlenir ve her şey kendiliğinden oluyormuş gibi birbirine mantıksal olarak bağlıdır. Bu anlatım gerçekçi bir yapıdadır ve izleyici pasif bir rolde, yorum yapmadan hikâyeye maruz kalır. Bu anlatımın metni kapalıdır, herhangi bir yorumlamaya veya cevaplanmamış soru işaretine yer

vermez ve doğrusal bir anlatım şekline sahiptir. Bu anlatımda tutarlı karakterler kullanılır ve çatışmalar bariz ve çözümlüdür. Modern anlatı ise, anlatımın ön planda olduğu ve yenilikçi tekniklerin kullanıldığı bir anlatım şeklidir. Bu anlatım genelde alışılmadık ve beklenmedik olabilir. Yönetmenin varlığı ön plandadır ve yönetmen kendi anlatım tarzı ve düşüncelerini filmlerinde yansıtır. Ekran bu anlatımda opak bir yüzey olarak kullanılır ve dil yönetmene göre üsluplaştırılmış olabilir. İzleyici bu anlatımda aktif bir rol üstlenir ve metin açıktır. Bu anlamda seyirci hikâye üzerine düşünmeye itilir ve karakter veya durum hakkında cevaplanması gereken sorular olabilir. Bu anlatım serbest çağrışım içerebilir ve karakterler anlaşılmaz olabilir. Çatışmalar belirsiz olabilir veya hiç olmayabilir. Bu tarz filmlerde genelde karakterin içerisinde bulunduğu psikolojik durum ve içsel çatışmalar ön plandadır.

İngiliz sinema eleştirmeni, yazar ve yönetmen olan Peter Wollen, karşı sinema kavramını ortaya atmış ve “Godard ve Karşı Sinema” adlı makalesinde sinemanın yedi büyük erdemi ve yedi büyük günahı olduğunu öne sürmüştür. Buna göre sinemanın yedi büyük günahı klasik anlatı yapısının özelliklerini, yedi büyük erdemi ise modern sinemanın özelliklerini içermektedir. Wollen’ın (2013) ortaya koyduğu tablo şu şekildedir:

Tablo 2: Sinemanın Yedi Büyük Günahı ve Erdemi

Sinemanın Yedi Büyük Günahı	Sinemanın Yedi Büyük Erdemi
Anlatı geçişkenliği	Anlatı geçişsizliği
Özdeşleşme	Yabancılaşma
Şeffaflık	Ön plana çıkarma
Tek diegesis	Çoklu diegesis
Kapalılık	Açıklık
Haz	Rahatsız olma
Kurgu	Gerçeklik

Wollen'ın ortaya koyduğu tablo maddeler düzeyinde ele alındığında ilk sırada yer alan anlatı geçişkenliğinin, bir anlatıda birbirini takip eden birbirine nedensellik ile bağlı olayların sıralamasını ima ettiği görülmektedir. Geçişsizlik ise anlatıda kesintilerin arttığı anlamına gelir ve ana hikâye genellikle belirgin bir sekansa sahip değildir, ancak daha çok gerçek yaşam benzeri inişli çıkışlı ve bağımsız durumları kapsadığı söylenebilir. Yabancılaşma, empati yaratmayı hedefleyen özdeşleşme mekanizmasının kırılmasıdır. Bu tür yabancılaştırma efektlerinin önemli bir kaynağı olarak Brecht'in epik tiyatro anlatışı gösterilebilir. Wollen'ın ön plana çıkarmadan kastı, bir filmin sinema mekaniklerini ve yapısını daha açık bir şekilde göstermeyi amaçlamaktadır. Tek diegesis, homojen bir dünyada, tek bir anlatı çizgisini izleyen filmlerdir ve varsa geriye dönüşler veya ileriye sıçramalar seyircinin rahatlıkla anlayabileceği şekilde gerçekleşir. Çoklu diegesis ise, birden fazla anlatı çizgisini içeren, heterojen dünyaları temsil eden filmlerdir. Bu tür filmlerde, anlatı kuralları genellikle daha esnek ve sınırları daha gevşektir. Kapalılık, filmlerin kendi içlerinde uyumlu ve kendi kendine yeten objeler olmasıdır. Açıklık ise, filmlerin daha açık ve taşan metinler arası ilişkilere sahip olmasıdır. Modern anlatıya sahip filmlerde genel olarak eğlence amaçlamak yerine, izleyiciyi rahatsız etmeyi hedefleyen provokasyon ve eleştiri bulunmaktadır. Wollen'ın (2013) ortaya koyduğu sinemanın yedi büyük erdemi ve yedi büyük günahı Brecht'in ve Schatz'un ortaya koyduklarıyla benzerlik göstermektedir. Wollen, her ne kadar Godard'ın bir filmi üzerinden örneklemelerle söz konusu durumu ortaya çıkartmış olsa da bu durum genel olarak modern anlatı sineması için de çok uygun görünmektedir.

Genel olarak, modern anlatı yapısını benimsemiş sinemacılar tarafından klasik anlatı yapısının neden-sonuç ilişkisine bağlı

kronolojik anlatı tarzı zayıflatılmıştır. Ana akım dışı sinemada, zaman ve mekânın düzenlenmesi daha esnek bir bakış açısıyla yorumlanabilir ve hikâye doğrusal olmayan bir şekilde aktarılabilir. İmgeleme ve sembolik anlatımlar ön plandadır. Karakterler daha derinlemesine ele alınmıştır ve içsel dünyaları ön plandadır. Karakterlerin amaç, istek ve arzuları çok net ve belirgin değildir. Karakterin içsel dünyası ön plandadır ve daha çok soyut sorunlar ele alınmaktadır. Kesin, belirgin ve tüm soruların cevaplandığı bir son bulunmaz. Sahip olduğu tüm bu özellikler ve diğer özellikler göz önüne alındığında klasik anlatı sinemasının tam tersi, karşıtı bir sinema anlayışı olarak özetlenebilir.

İKİNCİ BÖLÜM

ANLATIYA DAHİL OLMA

2.1. ZİHİNSEL MODELLER

Bir kitap okumak, film izlemek veya herhangi bir anlatıyı anlamak, insanlar için fazla çaba gerektirmeyen ve kolay işlemler olarak görülmektedir. Çünkü bir anlatıyı anlamak için zihnimizde gerçekleşen olayların neredeyse hiçbiri bilinçli olarak gerçekleşmemektedir. Ancak, bir anlatıyı anlama sırasında gerçekleşen olayların oldukça karmaşık ve girift yapılara sahip oldukları söylenebilir.

Johnson-Laird (1983) ve van Dijk (1983) gibi birçok bilişsel psikolog, anlama işleminin ana öğelerinden birinin zihinsel modeller yaratılması olduğunu belirtir. Zihinsel modeller genel olarak bir anlatıya maruz kalan kişilerin o anlatıyı nasıl anladıklarını çözümlmek için kullanılmaktadır. Gerrig (1993), bir anlatının içerisine aktarılmanın diğer bir ifadeyle bir anlatıya dahil olarak kendini anlatıyla bütünleştirme durumunun yalnızca zihinsel modeller üretilmesinden sonra oluşabileceğini öne sürmektedir. Aynı şekilde Busselle ve Bilandzic’da (2008) ortaya koydukları anlatı anlama ve katılım modelinde bir anlatıya dahil olma sürecini zihinsel modeller yaklaşımına dayandırmışlardır.

Araştırmacılar, yazılı olarak var olan hikaye ile okuyucuların zihninde canlanan veya izleyicilerin görsel olarak maruz kaldıkları ile zihinlerinde canlananlar arasında fark olduğunu ortaya koymuşlardır (Gerrig, 1993; Nell, 1988). Oatley,

bu durumu, “okuyucular veya izleyiciler anlatının kendi versiyonunun yazarı olur” şeklinde tanımlamıştır (2002).

Kenneth Craik, insanların bilgiyi anlamak amacıyla modeller yarattığını öne süren ilk bilim insanları arasında görülür. Craik (1952), *The Nature of Explanation* adlı kitabında insanların zihinlerinde modeller yaratarak gerçek hayatın işleyişini taklit ettiklerini ileri sürmüştür. Johnson-Laird (1983), insanların tümdengelimli akıl yürütmelere sahip olduğunu varsayarak zihinsel model teorisini ortaya koymuştur. Ona göre zihinsel modeller, bir anlatının farklı taraflarının bilişsel temsilleridir. Bilişsel bilimde, zihinsel modeller, gerçek dünyanın birtakım taraflarını temsil eden yapılardır. Bu anlayışa göre insanlar, var olan gerçek dünyanın içsel temsillerini yaratarak dış dünyayı kavrama eğilimindedir (Johnson-Laird,1983; van Dijk & Kintsch, 1983).

Rickheit ve Sichelschmidt (1999) zihinsel modelleri, dış nesne veya durumların zihinde yaratılan sembolik temsilleri olarak tanımlamaktadır. Ona göre zihinsel modeller dört farklı fenomene sahiptir. Birincisi genel hatlarıyla bilişsel haritalar olarak adlandırılır ve insanların çevresi ile uzamsal ilişkilerine dayanır. İkinci olarak, insan eliyle veya doğal olarak var olmuş olan sistemleri kavramamıza odaklanır (Örneğin, arabaların nasıl çalıştığı hakkında zihinsel modellerimiz vardır). Üçüncü tip olarak, tümdengelim akıl yürütmeyi göstermiştir. Son fenomen olarak, insanların gerçekte var olan veya hayali olan durumların temsilini yani durum modellerini yarattıklarını vurgular. Bilim insanları, bir anlatı anlamada zihinsel model olarak durum modellerini ön plana çıkarmaktadır (Zwaan, Magliano ve Graesser, 1995).

Busselle ve Bilandzic (2008), anlatı katılımı için durum modelleri, karakter modelleri ve öykü dünyası modeli olmak üzere toplam üç tür zihinsel modeli ön plana çıkartmışlardır.

2.1.1. Anlatı Anlama Durum Modelleri

Zihinsel modeller ve durum modelleri arasında kesin bir ayrım bulunmamaktadır. Durum modelleri genellikle zihinsel modellerin bir alt dalı olarak kabul görmektedir. Bazı çalışmalar (Graesser, Kessler, Kreuz, & McLain-Allen, 1998; Zwaan, 2016) zihinsel modellerin ve durum modellerinin ufak farklılıklarını ortaya koymuş olsa bile bu iki kavram çoğunlukla birbirlerinin yerine kullanılmıştır. Özellikle bir anlatıyı anlama çalışmalarında bu iki kavramın birbirinin yerine kullanıldığı sıklıkla görülmektedir. Bu tez çalışması kapsamında da söz konusu kavramlar anlatı anlama literatürü ile ele alındığı için bu kavramların farklılıklarına veya benzerliklerine değinilmemiştir. Tez kapsamında zihinsel modeller ve durum modelleri ufak farklılıklarına rağmen birbirlerinin yerine kullanılmıştır.

Bilişsel psikolojideki birçok araştırma (ör, Bower ve Morrow, 1990; Graesser, Olde, & Klettke, 2002; Johnson-Laird, 2006; Roskos Ewoldsen, Davies ve Roskos-Ewoldsen, 2004), okuyucu, dinleyici veya izleyicilerin maruz kaldıkları anlatıyı işlemek ve anlamak için anlatıyı temsil eden modeller kurduklarını ortaya koymuştur. Söz konusu bu temsiller zihinsel modeller (Johnson-Laird, 1983) veya durum modelleri (van Dijk & Kintsch, 1983) olarak adlandırılmıştır.

İnsanlar bir anlatıyı anladıklarında, anlatının sunduğu kelime ve cümlelerle birlikte bu kelime cümlelerin ilettiği durumların da zihinsel modelini yaratırlar (Rapp, Gerrig, & Prentice, 2001). Anlatıların anlaşılmasında önemli bir role sahip olan durum modelleri, Segal'e (1995) göre, anlatıda tasvir edilen dünyanın mantıklı bir temsiline oluşturulmasıdır. Johnson-Laird (2006) söz konusu temsillerin anlatının özü olduğunu vurgulamıştır. Van Dijk'e (1995) göre durum modelleri, anlatının tamamının temsil edildiği zihinsel yapılardan daha çok, o anlatıda aktarılan

durum ve olayların ne konuda olduğunun temsili olan zihinsel durumlardır.

Zihinsel modeller, okuyucu veya izleyicilerin anlatı içerisindeki değişken durumları devamlı olarak takip etmesine olanak sağlar. Bu modeller, bir durum veya olayın dinamik bir yapıya sahip temsilleridir (Johnson-Laird, 1983; van Dijk ve Kintsch, 1983). Jones ve ark. (2011), zihinsel modellerin devamlı gelişerek evrilen dinamik bir yapıya sahip olmasını tutarsız olmalarına bağlamaktadır. Bu bakış açısına göre durum modeller, durumlara veya olaylara tabi oldukları için kullanıldıkları bağlama göre değişiklik gösterebilirler.

Durum modellerinde bir anlatıya maruz kalan insanlar, hikayeyi anlamak için anlatı içerisinde belirtilen olayların, durumların, karakterlerin, amaçların ve aksiyonların temsillerini oluşturarak anlatıda bildirilenlerin mikro dünyasını oluştururlar. Bu anlamda durum modelleri, anlatının ne ile ilgili olduğu üzerine kurulmuş zihinsel mikro dünyalardır. Ayrıca Durum modeli, hikâye işleyişi içerisinde yer alan olayların, aksiyonların, engellerin, çatışmaların vb. nedensel olarak birbirine bağlı olduğu kronolojik sırasını da içerir (Oatley, 2002; Segal, 1995). Anlatıya maruz kalan insanlar, hikaye aksini belirtilmediği sürece alışlagelmiş bir şekilde karşısına gelen her bölümün sıralı olduğunu varsaymaktadır. Anlatı boyunca temsiller oluşturularak kurulan bu modeller, hikayenin ilerlemesi sonucunda gerçekleşen değişikliklerle devamlı bir şekilde güncellenmektedir. (Zwaan ve diğerleri, 1995; Bower ve Morrow, 1990). Busselle ve Bilandzic (2009), durum modellerinde gerçekleşen bu güncelleme işlemlerinin, gelen verilerin toplandığı, devinim halinde bir sistem olarak resmedilebileceğini vurgulamıştır. Onlara göre, okuyucu veya izleyici, bir anlatıda o anda maruz kaldıklarını kavrayabilmek için, hikayede o ana kadar karşılaştığı çevre, karakterler veya yaşanan durumlar gibi önceden karşılaştığı bilgileri kullanır.

Başka bir ifadeyle, anlatıda daha önce karşılaşılmamış bilgiler eski bilgilerin yol göstermesi ile anlaşılabilir. Zwaan, Magliano ve Grasser (1995), okuyucular üzerine yaptıkları bir araştırmada, anlatı içerisinde zamansal atlamalar, ileriye veya geriye dönük ifadeler, farklı karakterler gibi değişiklikler yaşandığında okuma sürelerinin uzadığını, yani anlama sürecinin yavaşladığını ortaya koymuşlardır.

Durum modellerinin hem nedensel olarak birbirine bağlı kronolojik yapıya sahip olduğuna hem sürekli güncelleme durumunda olduğuna hem de yeni bilgilerin hikaye içerisinde verilen eski bilgiler ışığında kavranabileceğine değindik. Fakat bunlar yeterli değildir ve anlatının yetersizliklerinin kapatılabilmesi için insanların kendi hayat tecrübelerinden yararlanması gerekir. Gerrig'e (1993) göre okuyucular veya izleyiciler, anlatı içerisinde aktarılan bilgiler ile kendi hayat bilgi ve tecrübelerini bir araya getirebilirler. Van Dijk ve Kintsch (1983), gerçek yaşanan hayat tecrübelerinin durum modeli oluşmasında ana öğelerden biri olduğunu vurgulamıştır. Graesser ve diğerleri (2002), durum modellerinin büyük kısmının anlatı ile ilgili olan gerçek hayat bilgilerinden oluştuğunu öne sürmüştür. Anlatıya maruz kalan kişi, anlatının yetersiz kaldığı yerde boşlukları kapatmak için önceki bilgi, şema ve stereotipleri kullanır (Bilandzic, Sukalla, Schnell, Hastall, Busselle, 2019). Zwaan, insanların kişisel hayat tecrübelerine dayanan şemalar gibi yapıları kullanarak durum modellerinin boşluklarını doldurabileceğini ifade eder (2016). Ona göre durum modelleri hafızada korunur ve tepkimeye gireceği bir durumla karşılaşırsa kullanılır. Bu şekilde modeller gelecekte karşılaştığımız anlatıları anlamak için de kullanılabilir. Johnson-Laird (1989), bir durum karşısında tecrübelerimizin olmadığı zamanlarda, karşılaştığımız duruma benzer model yapılarını veya o modeli deneyimlemiş kişilerin

açıklamalarından faydalanarak oluşturabileceğimizi öne sürmüştür.

Anlatıyı kavramak amacıyla yaratılan modellere en önemli desteklerden biri de türler (korku, komedi, gerilim vs.) tarafından sağlanmaktadır. Anlatı tarihi içerisinde zamanla oluşmuş olan bu türler, klişeleşmiş sahneler, karakterler, anlatı tarzları vs. gibi birçok öğeyi barındırmaktadır. Türler tarafından klişe haline getirilmiş durumların modelleri insanlar tarafından oluşturulmaktadır. Türler, anlatının anlaşılmasının yanı sıra yaratım sürecinde de kılavuzluk eden bir yapıdadır. Bir anlatıya maruz kalan kişi, belirli bir türün kalıpları ile karşılaştığında ve o tür hakkında bilgisi olduğunda, anlatıyı yaratmak ve anlamak için türün genel klişelerini kullanır (Segal, 1955a). Örneğin bir filmin açılış sahnesinde, gece karanlığında sık ağaçlarla kaplı, sisli ormanın içersin elinde öldürücü silahla yürüyen, siyah giyinmiş ve kapüşon takmış bir adam gördüğümüzde korku veya gerilim türünde bir filme maruz kaldığımızı fark ederiz. Böyle bir film ile karşılaştığımızda ve önceden bu türe ait birikimimiz varsa korku ve gerilim türü şemamız etkileşime girecektir. Bir tür şeması devreye girdiği zaman karşılaştığımız hikâyenin devamı hakkında da bir çerçeve oluşturmamızı sağlar. Belirli bir türe ait filmler birbirinden farklı konuları, durumları vs. işleseler bile belirli bir çerçeve sunmak açısından birçok ortak nokta sunmalarından dolayı o hikayenin geleceği hakkında belirli öngörülerde bulunmak veya hikaye dünyasında ne ile karşılaşp ne ile karşılaşmayacağımız hakkında öngörülerde bulunmak çok zor olmayacaktır.

2.1.2. Öykü Dünyası Modelleri

Busselle ve Bilandzic (2008), bir anlatıyı anlamak için durum modellerinin dışında öykü dünyası modelini ve karakter modelini ön plana çıkartmışlardır. Segal'in (1995) çalışmasına dayandırdıkları öykü dünyası modeli, kısaca

hikayenin mantıklı ve tutarlı şekilde temsil edildiği bir çerçeve sunan zihinsel modeller olarak özetlenebilir. Anlatı, kendisine maruz kalan insanları hikaye ile tutarlı bir anlatı dünyasına yönlendirerek hikayenin zamansal ve uzamsal mantığına dayalı bir dünya oluşturur. (Segal, 1995). Öykü dünyası modeli, genel durum, zaman, konum gibi özellikleri barındırmaktadır. Örnek verecek olursak, Osmanlı İmparatorluğu'nun kuruluş döneminde geçen bir aşk hikayesi anlatılacak ise o dönemin şartlarına uygun bir hikaye dünyası yaratılması gerekmektedir. Osmanlı İmparatorluğu'nun kuruluş dönemi zamanları ve buna bağlı olarak hüküm sürdüğü coğrafya, coğrafyanın iklimi, giyim, genel yaşam gibi birçok durumun izleyeni anlatıdan kopartmayacak şekilde mantıklı ve tutarlı bir şekilde inşa edilmesi gerekmektedir. Durum modellerinde kişisel hayat deneyimi, daha çok maruz kaldığımız tür veya konular gibi durumlar nedeniyle kurduğumuz zihinsel modeller nasıl farklılık gösteriyor ise öykü dünyası modellerinde de kişisel bilgi ve birikimlerimiz nedeniyle farklılıklar olabilir. Yine aynı örnek üzerinden değerlendirildiğinde, Osmanlı tarihi üzerine çalışmalar yürüten bir bilim insanı, konuya ve döneme çok daha hakim bir konumda olduğu için hikaye dünyasında var olan ufak mantık hatalarını bile görebilir ve bunun sonucunda anlatı dünyasının büyüünden kopmalar yaşayabilirken alana hakim olmayan bir insan için genel hatları ile hikaye dünyası mantıklı ve tutarlı bir biçimde yaratılmış ise bu durumun yaşanmayacağı öngörülebilir. Söz konusu hikaye bilinmeyen bir zamanda bilinmeyen bir yerde bile geçebilir; fakat hikaye gene de kendi içerisinde tutarlı ve mantıklı bir dünya inşa etmek zorundadır. Anlatıya maruz kalan insanların söz konusu hikayeye dahil olabilmesi için hikaye dünyasının makul bir mantık çerçevesinde ve tutarlı bir şekilde yaratılması gerekmektedir.

Öykü dünyası modelinin bir başka bölümü ise Segal (1995) tarafından hikaye dünyası mantığı (story world logic) olarak adlandırılan kavramdır. Hikaye dünyası mantığı, bir dizi gölgeli kısıtlamaya, kurala veya kaideye sahiptir ve bunlar anlatı içerisinde neyin gerçekleşebilip neyin gerçekleşemeyeceğini belirler (Segal, 1995). Örneğin Osmanlı İmparatorluğu döneminde geçen bir aşk hikayesinde çiftin birbirleriyle cep telefonu aracılığıyla haberleşmesi mümkün değildir ve böyle bir durum hikaye dünyası mantığına aykırıdır. Bu örnekte karşımıza çıkan mantık dışı durum gerçek hayat bilgimizden gelmektedir. Segal (1995), hikaye dünyalarının çoğunluğunun gerçeğe benzer olarak inşa edildiği varsayılan dünyalar olduğunu vurgular. Burada gerçeklik terimini, hikaye dünyasındaki objelerin, hikaye yaratıcısı ve yaratılan anlatıya maruz kalan insanların gerçek hayatta tecrübe ettiği gibi özellikler anlamında kullanmaktadır. Ona göre hikaye dünyasında gerçekleşen olaylar ve hikayenin karakterleri, karakterlerin neredeyse tüm kişisel özellikleri ve hayalleri gerçek dünyada var olan insanlara benzerdir. Fakat bununla beraber, hikaye dünyasının gerçek dünyadan ayrışmalar göstermesi de sıklıkla rastlanan bir durumdur. Örneğin bir filmde sihir, büyü, zaman yolculukları, gerçek hayatta olmayan ileri teknolojik aletler gibi birçok gerçek dünya deneyiminden ayrışan öge barınabilir. Böyle durumlarda anlatı, kendi içerisinde bir hikaye dünyası mantığı yaratmıştır ve gene kendi içerisinde tutarlı ve mantıklı argümanlar öne sürmektedir. Segal (1995), böyle durumlarda bile gerçek dünyadan sapan olaylar ve ilişkilerin gerçekleştirebilecek mantıkta olduğunu öne sürmektedir. Ona göre gerçek dünya deneyimlerine benzeşmek anlatı için kolaylıklar sağlamaktadır ve gerçeklikte sapma durumlarında daha yavaş kendini tanıtma yoluna gitme durumunda kalır. Aynı zamanda gerçek dünyada var olmayan bu durumların çoğu zaman bizde karşılığı olan bir zihinsel

modele sahip olduğumuz söylenebilir. Örneğin, Örümcek Adam filminin ilk ortaya çıkışında bu süper kahraman için neredeyse hiçbir zihinsel modele sahip değilizdir ve bu nedenle anlatıya maruz kalan kişilere bu kahramanın ortaya çıkış süreci aktarılmalıdır ve bu en azından bazı dünya gerçekleriyle örtüşerek gerçekleştirilmelidir. Bu anlamda ilk aşamada süreç yavaş ilerleyecek ve insanlar hikaye dünyasına dahil olmak için daha fazla zaman harcaması gerekebilir. Fakat seyirci süreci kabul eder ve bu durumun zihinsel modelini oluşturabilirse artık tekrardan böyle bir durumla karşılaşmayacak ve serinin devamında karakterin oluşumunu yeniden yavaş ve mantıklı bir şekilde aktarmaya gerek kalmayacaktır. Çünkü seyirci artık örümcek adam için bir zihinsel modele sahip olacaktır. Aynı şekilde, gerçek dünya deneyimimizde zombiler yoktur fakat neredeyse her insan zombi için bir zihinsel modele sahiptir. Gerçek dünyada var olmayan bir şeyin tüm yönlerinin tamamen bilinemeyeceği açık olduğu için anlatıdan anlatıya farklılıklar gösterilebilir. Daha açık bir ifadeyle, bir filmde zombiler çok hızlı hareket eden varlıklar olarak resmedilirken bir başka filmde çok yavaş hareket edebilirler. Bu ve bunun gibi birçok örnek verilebilir ancak bu durumlarda da hikaye dünyası mantığı devreye girmektedir ve hikayenin kendi içerisinde tutarlı ve mantıklı bir dünya yaratması gerekmektedir.

Durum modellerinde olduğu gibi öykü dünyası mantığında da anlatıya en fazla katkı sağlayan kavramın türler (korku, gerilim, komedi vs.) olduğu söylenebilir. Türler, birçok farklılık içerse dahi genel hatları ile belirli bir anlatı dünyası mantığı oluşturmaktadır. Zamanla inşa edilen herhangi bir tür, seyirci için bilindik hale geldikçe izleyicilerin o türe ait hikaye dünyası mantığını tekrar tekrar oluşturması gerekmeyecektir. İzleyicilerin bildiği bir tür ile karşılaştığında anlatıları daha az uğraş ile kavrayabildiği söylenebilir.

Herhangi bir anlatıya maruz kalan insan çoğu zaman öykü dünyası mantığının farkında değildir ve öykü dünyası mantığı dışında bir durum ile karşılaşıldığında fark edilebilir duruma gelmektedir. Örneğin, izleyici, Osmanlı İmparatorluğu döneminde cep telefonu, bilgisayar, gelişkin teknolojik silahlar veya günümüz modern kıyafetleri olmadığının bilincindedir. Fakat, bir Osmanlı padişahının cep telefonu kullandığını veya bir Osmanlı askerinin günümüz modern askeri üniformaları giydiği bir manzara ile karşılaştığı zaman, yani anlatı dünyası mantığı kırıldığında bu durumun farkına varacaktır.

2.1.3. Karakter Modelleri

Anlatılar, karakterlerin amaçları ve bu amaçları doğrultusunda gerçekleştirdikleri aksiyonları ve hikaye dünyasında gerçekleşen olaylar hakkındadır. İnsanlar bir anlatı içerisinde, karakter ve olaylar arasındaki bağlantılı ilerleyişi takip eder ve günceller (Graesser, Singer ve Trabasso, 1994). Cochrane (2014), Eğer karakterler olmasaydı, anlatılardan modeller yaratabilme olasılığımızın çok büyük ölçüde azalma göstereceğini öne sürmüştür. Olay indeksleme modeliyle de Zwan ve arkadaşları (1995) modeller yaratımında karakterleri hayati bir noktaya yerleştirmiştir. Bu anlamda zihinsel modeller veya durum modelleri içerisinde değinilebilecek öykü dünyası modeli ve karakter modellerinin ayrı başlıklarla ele alınarak derinleştirilmesini önemli buluyoruz.

Karakter modelleri, karakterin kimliğini, geçmişini, özelliklerini, amaçlarını, bu amaçlar doğrultusunda ne şekilde davranışlar sergilediğini temsil eden yapılar olarak özetlenebilir (Rapp, Gerrig ve Prentice, 2001; Magliano, Zwaan ve Graesser, 1999). Durum modelleri ve buna bağlı olan olay indeksleme modeli çalışmalarında genel olarak karakter modelleri, karakterin hedef ve kişiliğinin modeline odaklanmıştır. Rapp ve arkadaşları (2001), bunlara ek

olarak karakterin eğilimlerinin yani karakterin hedeflerine ulaşmak için nasıl davranışlarda bulunabileceği konusunda da kodlamaların oluşturulduğunu vurgulamışlardır. İzleyicilerin karakter özelliklerinden çıkarımlar yaptıklarını ve karakterlerin tutarlılık göstermelerine önem verdiklerini dile getirmişlerdir. Burada vurgulanmak istenenin amaçlarına ulaşmak için karakterin neleri yapıp neleri yapmayacağı veya yapamayacağı üzerine kurulan kodlar olduğu söylenebilir. Örneğin, kolektif soygun filmlerinde genel olarak karakterler özelliklerine ve yetkinliklerine göre tasarlanır. Aslında bu şekilde izleyicilerin karakter modelleri oluşturulmasının kolaylaştırıldığı söylenebilir. Soygun filmi örneğinde, amaca giden yolda kaba kuvvet uygulayan, zekasını kullanan, bilişim bilgisini kullanan gibi onlarca karakter örnek verilebilir. Tabii bir karakterin bu anlamda birkaç özelliğe aynı anda sahip olması da mümkündür; fakat burada ön plana çıkartılmak istenen tutarlılıktır. Bir karakterin soygunu gerçekleştirmek adına cinayet işleyebilip işleyemeyeceği yaratılan karakter özelinde seyirci tarafından çıkarılabilir. Anlatıya dahil olan kişi, anlatı içerisinde yaratılan karakterin tasarlanan zihinsel model ile uyumlu bir şekilde davranış sergilemesini beklemektedir. Bu anlamda karakter beklenmedik bir eylem gerçekleştirebilir fakat bunun da gene bir zemine oturtularak mantıklı bir sebep sunulması beklenebilir. Albrecht ve O'Brien (1993), okuma üzerine yaptıkları bir karakter araştırmasında okuyucuların anlatı içerisinde bulunan karakterlerin önceki karakter bilgileriyle örtüşmeyen, beklenmedik bir eylem içerisinde bulunduklarında okuma sürelerinin uzadığını ortaya koymuşlardır. Okuyucunun karşılaştığı tutarsızlık karşısında okuma sürecini yavaşlatması, karşılaştığı durumu anlamlandırmaya çalışması karakterin tutarlılığına verdiği önemi göstermektedir.

Karakter modelleri oluşturulmasında karşımıza gene türler ve genel olarak türler sayesinde ortaya çıkmış olan

stereotipler çıkmaktadır. Graesser ve arkadaşları (2002), karakter modellerinin geçmiş deneyimlere dayanan stereotipler tarafından desteklendiğini vurgulamıştır. Sinema için stereotipleşmiş karakterler kısaca, çoğu izleyici tarafından bilinir hale gelmiş, klişeleşmiş belirli tiplene ve ortak davranış kalıpları gerçekleştiren karakterler olarak özetlenebilir. Stereotipleşmiş karakterler artık izleyici için tanıdık hale gelmesinden dolayı karakter modelinin kodlanmasının zahmetsiz ve zaman almadan gerçekleşebildiği söylenebilir. İzleyici, bir karakter ile ilk karşılaştığında eğer varsa o karakteri stereotipleşmiş, klişe yapısı ile temsil edecektir. Örneğin, onlarca kedisi olan yaşlı bir kadın gördüğümüzde veya herhangi bir karakter özelliği henüz göstermemiş olsa bile bir mahalle bakkalı gördüğümüzde ilk olarak gerçek hayattan veya anlatılardan aşına olduğumuz klişeleri ile temsil edileceklerdir. Fakat, bu karakterler klişelerine uygun olmayan bir şekilde hareket ettiklerinde, mesela kirli işlere bulaşmış bir şekilde eylemlerde bulunduklarında klişe temsillerinden uzaklaşarak yeni karakter modeli inşa edilmeye başlanacaktır. Burada karakter modellerinin yaratılmasında gerçek hayattan kaynaklanan önceki bilgilerden yani var olan insanlardan yararlanıldığını da vurgulamak gerekebilir. Filmlerde gerçek hayat deneyimimizde var olmayan karakterlerin kullanılması da sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Örneğin, konuşan bir hayvan başkarakterimiz olabilir fakat genelde bu karakter gerçek hayattan aşına olduğumuz insan yapısında hareket edecektir. Daha açık bir ifadeyle karakter insan gibi görünmese bile insan gibi üzülecek, sinirlenecek, hırslanacak veya tepki verecektir veya en azından bu davranışları sergilemesinin bizim karakter modelleri oluşturmamıza katkı sağlayacağı söylenebilir.

2.2. GÖSTEREN KAYMASI TEORİSİ

Gösteren kayması teorisi (Deictic shift teory) (Segal, 1995a, 1995b) en geniş anlamıyla, hikayeye maruz kalan kişinin hikaye dünyası içerisindeki bakış açısının ve bu bakış açısını yorumlamasının açıklaması olarak gösterilebilir. Gösteren kayması teorisi, bir önceki bölümde bahsedilen hikaye dünyası modeline geçişte hikayeye maruz kalan kişinin bakış açısını gerçek dünyadan hikaye dünyasına kaydırması ve bu bakış açısı ile hikayeyi yorumlamasını açıklamaya çalışmaktadır.

Gösteren kayması teorisini anlamak için ‘Deixis’ terimini açıklamak gerekmektedir. Deixis, Yunanca işaret eden, gösteren anlamlarına gelen bir kelimeden türetilmiştir. Türkçede gösterim ifadeleri olarak adlandırılabileceğimiz deixis terimi, işaret zamirleri, kişi zamirleri, zaman ve yer gibi hakkında bağlantılı bilgi gerektiren bir ifadeye gönderme yapar. Ben, sen, şimdi, sonra, burada, orada gibi ifadeler söylendiği bağlama bağlı olarak değişiklik gösteren ifadelerdir. Segal’e (1995a) göre bağlam için en önemli ihtiyaç, gösterimsel (deixis) ifadenin yorumlanmasıdır. Bu tarz ifadeler tek başına bir anlam ifade etmezler, sadece belirli bir bağlam içerisinde anlam kazanabilirler. Örneğin, “Şimdi oraya gidiyorum” cümlesi ancak belirli bir çerçeveye içerisinde ifadeyi söyleyen kişinin nereye gideceği hakkında bilgi verir. Cümle tek başına düşünüldüğünde bir anlam ifade etmemektedir.

Levinson’a (1983) göre, sosyal gösterim, kişi gösterimi, zamansal gösterim ve empatik gösterim olmak üzere toplam dört çeşit gösterim mevcuttur. Genel hatlarıyla sosyal gösterim, kişiler arası iletişimde yakınlık, resmiyet veya samimiyet gibi durumları ifade eden kodlamalardır. Örneğin, unvan ifadeleri olarak doktor, profesör gibi terimler, resmi ifadeler olarak hanımefendi, sayın gibi terimler veya kardeşim, kanka gibi yakınlık belirten hitap terimleri gösterilebilir. Bu tarz terimler, iki insan arasındaki ilişkinin şeklini çok başarılı bir şekilde

ortaya koyan terimlerdir. Bu anlamda da gösterimsel terimler, hikaye dünyalarının anlaşılmasında ve yorumlanmasında önemli bir yere sahiptir.

Segal'e (1995a) göre, bir anlatının detaylarının çoğunluğu yalnızca anlatı dünyasının içerisine gerçekleşen bir gösteren değişimi ile anlaşılabilir. Başka bir ifadeyle, hikayeye maruz kalan birey, bakış açısını gerçek dünyadan hikaye dünyasına kaydırmadığı sürece anlatının ayrıntılarının çoğunu kavrayamayabilir; çünkü kişi, hikayede geçen "ben, sen, ora, ileri, sağ, sol" gibi ifadeleri kendi gerçek dünya konumunda değil hikaye anlatıcısının konumundan anlayabilir. Segal (1995a), gösterimsel değişimin aynı zamanda anlatının daha ileri seviyelerde işlenmesi ile de ilintili olduğunu öne sürer. Ona göre, anlatıya maruz kalan bireyler anlatının ortasında olduklarını hissederek. Bu şekilde bireyler anlatının içine girerek anlatıda yaşanan olayları vasıtalı olarak deneyimler ve bunun sonucu olarak anlatı ile tutarlı duygu durumları yaşarlar. Örneğin, beklemedikleri kötü şeyler olduğunda üzülebilirler veya karakter belirli bir zorluğu başarı ile atlattığında mutlu olabilirler.

Gösterimsel (burada, şimdi vs.) terimler, anlatı dünyası içerisinde belirli bağlamsal konumları temsil eder. Bu konumlar, cümlelerin yorumlanacağı gösterimsel bir merkez (deictic center) noktasında inşa edilir (Segal 1995a). Gösterimsel merkezler, yazarın veya okuyucunun eylemi gerçekleştirdikleri andaki uzamsal-zamansal konumlarından değil anlatıda yaratılan yerin, zamanın ve kişinin kökeninden (origo) oluşur (Rapaport, Segal, Shapiro, Zubin, Bruder, Duchan, Almeida, Daniels, Galbraith, Wiebe, Janyce, Albert, 2013). Aynı şekilde Segal (1995a) de gösterimsel bir merkez yaratılırken, kişinin kendi bakış perspektifinden başka bakış perspektiflerini de denkleme katması gerektiğini vurgulamıştır. Örneğin, bir konferans salonunda kalabalığa hitap eden konuşmacı,

gösterimsel merkezini dinleyici grubu olarak belirleyebilir. Konuşmacı, kendisinin sol tarafında kalan bir nesneyi dinleyici grubunu referans alarak sağ tarafta olarak konumlandırabilir. Gösterimsel değişim teorisi, bu gösteri merkezlerinin anlatı yaratılırken veya tüketilirken gerçek dünyadan hikaye dünyası içerisindeki bir noktaya kaydırılmasını savunmaktadır.

Segal'e (1995a) göre, anlatılarda olayların nerede, ne zaman ve kime ait olduğu açıkça tanımlanmayan yönleri bağlam içinde düzgün bir gösterimsel merkez kurulmuşsa rahatlıkla anlaşılabilir. Ona göre, gösterimsel merkezlerde durumsal modeller gibi sabit kalmaz, anlatı içerisinde güncellenerek değişebilir. Rapaport ve meslektaşları (2013), genellikle bir anlatının bir yer ve zamanda oluştuğunu ve bu konumların anlatı içerisinde hareketli bir gösterimsel merkez yarattığını vurgular. Hareketli bir gösterimsel merkezden kasıt, Segal'in de vurguladığı gibi gösterimsel merkezlerin anlatı ilerledikçe değişikliğe uğradığı fikridir. Hikâye dünyası içerisinde, anlatıya maruz kalan kişinin zihinsel bakış açısı "burası" ve "şimdi" konumundadır ve hikaye güncellendikçe merkez konumu hareket halindedir. Bu anlamda, hikâyeye maruz kalan kişinin bakış açısı gerçek dünyadan hikaye dünyasına kaydırarak "burası" ve "şimdi" konumlarını da hikaye dünyası içerisine yerleştirmesinin sonuçlarından biri de bir sonraki bölümde ele alacağımız akış kavramını doğurmaktadır. Anlatıya maruz kalan birey, anlatıya belirli bir karakter (kim), zamansal konum (ne zaman) veya uzamsal konum (nerede) perspektifinden bakmaktadır (Rapaport ve diğerleri, 2013). Bir karakterden diğerine geçildiğinde gösterimsel merkez yani "ben" değişikliğe uğrayabilir. Kişinin, anlatıya karakter perspektifinden bakması da ilerleyen bölümlerde ele alınan özdeşleşme kavramıyla sonuçlanabilir.

Busselle ve Bilandzic (2008), aynı amaca hizmet etmesine rağmen filmsel anlatılardaki gösterimsel değişimlerin yazılı

metinlerdeki gösterimsel değişimlerden biraz daha değişik olduğunu vurgular. Anlatılar arasında farklı gösterimsel merkezler kurulsa da neredeyse her anlatıyı anlamak için gösterimsel merkezler kurulması ve güncellenmesi gerektiği fikri farklı bilim insanları tarafından ortaya konmuştur. Yazılı anlatılar gösterimsel olarak karakterin ruhsal durumlarını uzun uzadıya aktarabilirler. Ancak, filmsel anlatılarda bu şekilde gösterimsel ifadeler kullanmak oldukça zordur. Bu gibi kullanımların eksikliğine rağmen filmsel anlatıların gösterimsel anlamda farklı avantajları vardır. Filmsel anlatılardaki karakterler, gösterimsel terimlerin yanı sıra sözel olmayan, fiziki işaret edicileri de kullanabilir. Busselle ve Bilandzic'e (2008) göre, filmsel anlatının görsel olarak seyirciye sunduğu duygusal yakınlık, sağlam bir gösteri merkezi oluşturulmasını sağlayabilir. Bu anlamda filmsel anlatıların gösterim merkezlerine sağladığı kolaylıklar, görsel bir sanat olmasından ötürü yüz ifadeleri, jest ve mimiklerin kullanımının yanı sıra çekim ölçekleri, kamera hareketleri veya sabit çerçeveler gibi işaretlerin de kullanılabilme olanağıdır.

2.3. AKIŞ

Busselle ve diğerleri (2019), okuyucuların veya izleyicinin anlatıya dahil olmasının gerçekleşebilmesi için durum, karakter ve öykü dünyası modellerinin yeterli olmayacağını belirtmişlerdir. Onlara göre, anlatıdan anlam yaratma gerçekleşirken yani zihinsel modeller oluşturulurken hemen hemen tam bir yoğunlaşma sağlandığında anlatıya dahil olma gerçekleşebilir. Bir şeye tam bir odaklanma söz konusu olduğunda ise karşımıza Csikszentmihalyi'nin akış (flow) kavramı çıkmaktadır.

Akış kavramı, kişinin gerçekleştirdiği bir aktiviteye kendisini neredeyse tamamen kaptırarak odaklanması ve aktivite dışında kalan tüm etmenlere karşı bilinçli farkındalık

kaybı yaşaması olarak özetlenebilir. Ayrıca, bu tamamen odaklanma ve dış etkenlere kendini kapatmanın keyif alma ve üretkenlikle sonuçlandığı öngörülmektedir. İlk olarak Csikszentmihalyi (1975) tarafından kullanılan akış kavramı, daha çok sanat, spor ve günlük aktivitelerde bulunurken gerçekleşen bir durum olarak ön plana çıkmıştır. Bu duruma örnek olarak bir kaya tırmanışında, yürüyüş yaparken, bir cerrahi operasyon gerçekleştirirken veya bir müzik enstrümanı çalarken meydana gelen tam bir odaklanma ve dış etmenlerden uzaklaşma verilebilir. Csikszentmihalyi kitap okumak, film veya televizyon izlemek gibi anlatıların da akış ile sonuçlanabileceğini öne sürmüştür ve okumanın tüm insanlar tarafından en çok yapılan akış etkinliği olduğunu vurgulamıştır (Csikszentmihalyi, 1990). Daha sonraları akış kavramı anlatı katılımına kavramsal olarak yol gösterici bir hale gelmiştir.

Akış, neredeyse tamamen yapılan eyleme odaklanma ve eylem dışında kalan dünyanın farkındalığının kaybıyla zaman duygusunun farklılaşarak neredeyse kaybolmasını sağlayabilir (Csikszentmihalyi, 1990). Bu anlamda, neredeyse her insanın film izlerken veya kitap okurken zaman mefhumunu yitirerek akışa kendisini kaptırdığı ve anlatıya dahil olarak zamanın nasıl geçtiğini fark etmediği durumunu yaşadığı söylenebilir. Csikszentmihalyi (1990), böyle durumlarda bireyin dikkatinin tamamen gerçekleştirdiği eyleme odaklandığını ve gerçekleştirdikleri eylemin dışında kendi farkındalıklarını da yitirdiklerini vurgulamıştır. Bir film izlerken seyirci akışa kapılarak tamamen filme odaklandığında, kendisine seslenen bir insanı fark etmeyebilir veya karnının acıktığının bile farkında olmayabilir.

Csikszentmihalyi'nin (1990, 1997) yaptığı araştırmalara göre akış, beceriler ve yapılan eylemin zorluğu arasında bir denge söz konusu olduğunda ortaya çıkabilen bir kavramdır. Örnek olarak ağırlık çalışan bir sporcu düşünüldüğünde,

sporcunun çalışma yaptığı ağırlık neredeyse kaldıramayacağı kadar ağırsa veya kendisini hiç zorlamayacak kadar hafifse yapılan çalışma esnasında akış gerçekleşemez. Ağırlık çalışan sporcunun akışa kapılabilmesi için kaldırdığı ağırlık ve kas gücü arasında bir denge olması gerekmektedir. Bir anlatı düşünüldüğünde veya anlatıya dahil olmak için gereken akışın sağlanabilmesi için okuyucu ile metin veya film ile izleyici arasında anlayabilme konusunda bir denge hâkim olmalıdır. Film veya metin anlaşılamayacak kadar zorsa veya fazla basitse yapılan aktiviteye tamamen odaklanma ve dış etmenlerden soyutlanma yani akış gerçekleşemez. Busselle ve Bilandzic (2008), akışın gerçekleşebilmesi için hikaye işlemenin zor olmadığı ve odaklanmanın kolay olduğu kadar karmaşık yapıların kurulması gerektiğini öne sürmüşlerdir. Anlatıdan gelen örtülü bilgilerin sorulara neden olacağını ve bu soruların olası cevaplarına odaklanmanın merak uyandırıcı ve ilgi çekici duruma gelebileceğini vurgulamışlardır.

Bir anlatı ile hemhal olurken bireyin yaşadığı tecrübelerden biri olarak Green ve Brock (2000) anlatısal aktarım terimini öne sürmüşlerdir. Anlatısal aktarım ve akış arasında oldukça benzerlik bulunmaktadır; fakat birkaç önemli farklılık mevcuttur.

2.4. ANLATISAL AKTARIM

Anlatısal aktarım teorisi (Green & Brock, 2000), bir anlatı ile o anlatıya maruz kalan birey arasında yaşanan etkileşimin yorumlandığı en popüler kavramlardan birisidir. En genel anlamıyla bir anlatı dünyası içerisine aktarım, anlatının içerisine girerek anlatı ile bütünleşme durumudur. Anlatısal aktarım, Csikszentmihalyi'nin (1990) akış kavramı ile oldukça benzeşmektedir. Burada akış ve anlatısal aktarım arasında bulunan farklılıklara ve benzerliklere değinmekte fayda olduğunu düşünüyoruz. Akış kavramı, ulaşma göre

daha eski bir kavramdır ve anlatısal aktarım kavramını ortaya atan Green ve Brock (2004) anlatısal aktarımın akışa benzerliğini çalışmalarında belirtmiştir. Green ve Brock (2000, 2004) ulaşımı, tıpkı akış kavramında olduğu gibi bireyin anlatı içerisinde gerçekleşen olaylara tamamen odaklandığı, gerçek dünya ile bağlantısının kısmen koptuğu ve bireyin zaman mefhumunu yitirdiği bir süreç olarak tanımlamışlardır. İki kavramın bir başka ortak özelliği ise tam bir odaklanma gerektirmelerine rağmen yoğun bir çaba sarf etmeden, zahmetsiz bir şekilde gerçekleşmeleridir. Bu benzerliklerine rağmen iki kavram arasında önemli farklılıklar da mevcuttur. En önemli farklılık olarak akış kavramının müzik, spor, günlük yaşam gibi çok geniş bir alanı kapsayan bir kavramken anlatısal aktarımın sadece anlatı deneyimleriyle ilgili bir kavram olması gösterilebilir. Bu anlamda anlatısal aktarım kavramı, anlatı ile anlatıya maruz kalan bireyin etkileşimi ve bu etkileşim sonucunda gerçekleşen durumlar üzerine daha derinlemesine bir inceleme gerçekleştirmiştir. Ayrıca Busselle ve Bilandzic (2009), anlatı aktarımı içerisinde yer alan imgeleme bileşeninin söz konusu kavramı akıştan ayırdığını öne sürmüştür.

Anlatısal aktarım, kişinin anlatı ile tutarlı tutumlar geliştirebileceği bir mekanizma olarak Green ve Brock (2000) tarafından kavramsallaştırılmıştır. Bir anlatının içerisine tamamen girme, anlatı ile bütünleşme olarak tanımlanabilecek anlatısal aktarım kavramı, dikkat, imgeleme ve duyguların bütünleştirici bir karışımı olan bir yapı olarak ortaya atılmıştır. Green ve Brock (2000, 2004), anlatısal aktarım kavramını Gerrig'in (1993) bir metaforuna dayandırmışlardır. Gerrig (1993), bir anlatıya maruz kalan bireyin yaşadığı süreçleri gerçek dünyada yaşanan seyahat deneyimine benzetmiştir ve anlatıya maruz kalan bireyi yolcu metaforu ile tanımlamıştır. Aslında, anlatıları yolculuk metaforu ile tanımlayan ilk kişi

Gerrig değildir. Emily Dickinson da (1894), “Bizi uzak diyarlara götüren kitap gibi bir fırkateyn yoktur” sözleriyle bir kitapla zaman geçirmeyi yolculuk ile benzeştirmiştir. Gerrig’e (1993) göre, anlatıya maruz kalan yolcu, anlatıda gerçekleşen aksiyonların sonucunda gerçek dünyasından uzaklaşır ve bu uzaklaşma sonucunda gerçek dünyanın bazı noktaları erişilemez duruma gelir. Yolcu, bu seyahatin sonunda bir parça değişim ile kendi gerçek dünyasına tekrar dönüş yapar. Green ve Brock (2000), Gerrig’in yaklaşımından yola çıkarak anlatısal aktarımı, bireyin tümüyle anlatıda meydana gelen olaylara odaklandığı bir süreç olarak tanımlamışlardır. Onlara göre, anlatıya maruz kalan birey, anlatının yarattığı dünyayı kabul ederek gerçek dünya deneyimlerinden uzaklaşır. Bu gerçek dünya deneyimlerinden uzaklaşma sadece zihinsel anlamda değil fiziki anlamda da gerçekleşebilir. Onlara göre, anlatıya maruz kalma sırasında anlatısal aktarıma kapılmış, hikaye dünyasının içine girmiş birey, anlatıda meydana gelen ve gerçek dünya deneyimleri ile çelişen durumların bile daha az farkında olacaktır. Gerrig de (1993) bu düşünceyle paralel bir şekilde, bir anlatı ile hemhal olan bireyin anlatıda aktarılan olayların gerçek olmadığını bildiği halde güçlü duygular yaşayabileceğini vurgulamıştır. Araştırmalar (Oatley, 1999; Green & Brock, 2000, 2004; Green 2021; Escales, 2004; Dal Cin, Zanna ve Fong, 2004), anlatıda aktarılan olayların gerçek dünyada gerçekleşmemesinin dışında anlatıda yaşanan olayların kurgusal olup olmamasının da kişinin anlatıya aktarımı için önemli olmadığını ortaya koymuştur. Daha açık bir ifadeyle, anlatıya maruz kalan birey, anlatıda aktarılan olayların bir yazar tarafından hayali olarak ortaya atılması veya gerçek yaşanmış bir hikayeyi aktarması arasında hikaye dünyasına aktarılma ve hikayeye tutarlı tutumlar geliştirme bakımından farklılıklar göstermemektedir.

Anlatıya maruz kalan kişinin anlatıda aktarılan olaylara ilişkin güçlü duygular yaşayabileceğine değinmiştik. Kişi, bu duygular doğrultusunda anlatı içerisinde yaşanan olaylara bazı tepkiler verebilirler. Gerrig, söz konusu bu tepkileri “katılımcı tepkiler” (participatory responses) olarak tanımlamıştır (Gerrig, 1993; Polichak & Gerrig, 2002). Bu katılımcı tepkiler farklı şekillerde cereyan edebilir ve bu tepki durumlarına ilk olarak refleks olarak gerçekleşen tepkiler örnek verilebilir. Anlatıya maruz kalan birey, anlatı ile bütünleştğinde fiziksel olarak olayların içerisinde olmamasına rağmen olayların içinde ve olaylara etki edebileceği gibi tepkiler verebilir. Örnek olarak, bir film karakterinin gitmekte olduğu noktada problem yaşayacağını önceden bilen seyircinin “Sakin oraya gitme!” diyerek karaktere seslenmesi gibi refleks olarak verilen tepkiler gösterilebilir. Bu tarz tepkiler, insanların gerçek hayatta yapmakta oldukları gibi verdikleri tepkilerdir. Film karakteriyle özdeşleşen izleyici, ona yardım etme hissine kapılarak kendisini bu tarz tepkiler verirken bulabilir. Gerrig’e (1993) göre bunun dışında kişi, anlatıda gerçekleşen sonuçlardan memnun olmadığı durumlarda sonucu değiştirmek adına tepkiler verebilir. Bu tarz durumlarda anlatıya maruz kalan kişi, kendi başından geçmiş bir olaymış gibi anlatı içerisinde geçen olayları geriye sararak ne şekilde farklı sonuçlar elde edebileceğini düşünen akıl yürütmelerle tepkiler verebilir.

Anlatıya maruz kalan bireyin anlatıya dahil olması için bazı zihinsel eylemlerde bulunması gerekmektedir. Green ve Brock’un (2000, 2002) anlatısal aktarımı dikkat, imgeleme ve duyguların bütünleştirici bir karışımı olarak düşündüğüne değinmiştik. Onlara göre, anlatısal aktarımın başlaması ve gerçekleşebilmesi için okuyucu en azından anlatıya dikkat etmelidir. Bu anlamda, dikkat düzeyinde bulunan değişiklikler anlatıya dahil olma düzeyindeki değişikliklere neden olabilir. Daha açık bir ifadeyle, bir anlatı ile bütünleşme ve anlatı

dünyasının içerisine girme konusunda bireysel farklılıklar oluşabilir. Diğer bir farklılık, duygulanım seviyesinde bulunan farklılıklardan kaynaklanabilir. Daha sağlam duygulanım durumu olan bireyler daha yüksek ölçüde anlatıya dahil olma durumu gösterebilirler (Mazzocco ve diğerleri 2010; Markus ve Tobias 2010). Bir anlatı anlama ve dahil olma konusunda zihinsel modeller yaklaşımını kullanan Busselle ve Bilandzic (2008), anlatıyla bütünleşme ve anlatı içerisine girme durumunun zihinsel modellerin oluşturulma sürecinde gerçekleştiğini öne sürmüşlerdir. Onlara göre, anlatıya dahil olma durumu, anlatıya maruz kalan bireyin zihinsel modeller oluşturma faaliyetini gerçekleştirdiği ölçüde mümkündür. Bu anlayışla, kişinin dikkati zihinsel modeller oluşturmaya odaklanırlarsa ve bu süreç problemsiz ilerlerse, bir anlatıya dahil olma durumu ve akış gerçekleşebilir (Buselle ve Bilandzic, 2008). Bu bilgiler ışığında, kişinin zahmetsizce ve farkında olmadan gerçekleşen anlatıyla bütünleşme durumuna geçebilmesi için yapması gereken en önemli şeyin maruz kaldığı anlatıya dikkat etmesi gerektiği olduğu söylenebilir.

Bir anlatı içerisinde aktarılan mesajların, anlatıya maruz kalan bireyler üzerindeki tutum değişiklikleri seviyesinin, okuyucu veya izleyicinin o anlatıya ne kadar dahil olduğu ile doğru orantılı olduğunu savunan Green ve Brock (2000), bir anlatıya aktarılmış olma durumunun psikolojik farklılıklarını ölçmek adına Anlatısal Aktarım Ölçeği'ni tasarlamışlardır. Bu bakış açısı içerisinde tasarlanan Anlatısal Aktarım Ölçeği; bilişsel (örneğin ters puanlanan, “ben anlatıyı okurken, çevremde olup bitenler aklımdaydı”), duygusal katılım (örneğin, “anlatı beni duygusal olarak etkiledi”), gerilim duyguları (örneğin, “anlatının nasıl biteceğini bilmek istedim”), zihinsel imgeleme (örneğin, “okurken, karakterin canlı bir zihinsel görüntüsünü oluşturdum”) gibi bileşenlere sahiptir. Bu ölçek uygulaması sonucunda, aktarımın hikayeye tutarlı

inançları etkileme üzerine aktarıldıkları ölçüde bir değişimin söz konusu olduğunu ortaya koymuşlardır. Ayrıca Escalas (2004), Mazzocco ve diğerleri (2010) yaptıkları araştırmalarla bu sonucu destekleyen çalışmalar ortaya koymuşlardır.

Daha önce değinildiği gibi çok duygulu okuyucular anlatıya dahil olma konusunda daha yüksek sonuçlar vermektedir (Mazzocco ve diğerleri 2010). Gerçekleştirilen diğer çalışmalar bunun dışında, bir anlatıyı ikinci kez deneyimleyen veya anlatının ana teması ile ilgili önceden tecrübesi olan bireylerin de anlatısal aktarım seviyelerinin görece yüksek olduğunu ortaya koymuştur (Green, 2004; Green ve diğerleri, 2008). İkinci kez deneyimlemeden kasıt sadece aynı anlatıya aynı anlatı aracı ile ikinci kez maruz kalmak değildir. Bir hikaye okuyan bireyin aynı hikayenin film versiyonunu izlemesi de görece yüksek derecede aktarım sonucu göstermiştir.

Bu noktada farklı medya araçları ile gerçekleşen anlatıya dahil olma durumlarına da değinilmesi gerekmektedir. Bir anlatıya dahil olma üzerine yapılan araştırmalar çoğunlukla yazılı metinler üzerinden ilerlemiş olsa da burada yapılan çalışmaların geçerliliğinin sadece yazılı metin üzerine olmadığı, aksine diğer anlatı türlerine de uygulanabileceği vurgulanmıştır. Busselle ve Bilandzic (2008), Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'ni geliştirme aşamasında yazılı metin, televizyon programı, televizyon dizisi gibi çeşitli anlatı araçları üzerinde test etmişlerdir. Braddock, Dillard (2016) ve De Graaf, Hoeken, Sanders, Beentjes (2012) gibi akademisyenlerin yaptığı araştırmalar sonucunda da herhangi bir anlatı aracının bariz bir şekilde ön plana çıktığı tespit edilememiştir. Farklılık olarak ise Green ve diğerleri (2008), bilişsel ihtiyacı daha yüksek olan insanların görece metinlere daha çok dahil olduğunu ortaya koyarken, daha az gayret sarf etmeyi tercih eden bireylerin sinema anlatılarına daha çok dahil olabileceğini ortaya koymuşlardır. Walter, Murphy, Frank ve Baezconde-Garbanati

(2017), bir anlatının sinema versiyonunun yazılı metin versiyonuna göre daha yüksek seviyelerde bilişsel ve duygusal katılım sağlayacağını ortaya koymuştur. Bu anlatım araçlarının üretim süreçleri, üretim maliyetleri, kişilerin bu anlatılara fiziki olarak ulaşmak adına maliyet ve zaman farkı olmasına rağmen ve gene yukarıda bahsedilen bazı anlatıya dahil olma farklılıkları olmasına rağmen herhangi bir araç için majör bir fark söz konusu değildir. Ayrıca araştırmacılar (Escalas, 2004; Mazzocco, Green, Sasota ve Jones, 2010), hikaye kurma ve işleme açısından, görece uzun anlatıların seyirciyi etkileme kapasiteleri daha fazla olmasına rağmen kısa hikayelerin ve hatta tek sayfalık reklamların bile etkili olabileceğini ortaya koymuşlardır.

Green ve Brock'un Anlatısal Aktarım Ölçeği'nin çok uzun olduğunu düşünen bazı araştırmacılar, ölçeğin alt kümelerini barındıran kısaltılmış versiyonlarını çalışmalarına uygun hale getirip kullanma girişiminde bulunmuşlardır. Yazarların bireysel kararlarla ölçeğin yeterliliğini yitirdiğini düşünen Markus, Gnambs, Richter ve Green (2015), ölçeğin güvenli ve geçerli bir kısa versiyonunu üretmeye çalışmışlardır. Dal Cin, Zanna ve Fong (2004), Green ve Brock'un (2000) Anlatısal Aktarım Ölçeği'nin bir uyarlama ve uzantısı olan Aktarılabilirlik (Transportability) Ölçeği'ni tasarlamışlardır ve taşınabilirliğin durumsal ulaşım ile bağlantılı olduğunu ortaya koymuşlardır. Busselle ve Bilandzic de (2009) Anlatısal Aktarım Ölçeği'nin eksikliklerini tespit ederek ve kısmen anlatısal aktarımın güncellenmesi olarak anlatıya dahil olma kavramını tanıtmış ve Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'ni geliştirmişlerdir. Green ve Brock'un (2000) anlatısal aktarımı dikkat, duygu ve imgelemeyi içeren tek boyutlu bir yapıdır. Anlatıya Dahil Olma Ölçeği ise anlatıya dahil olma deneyiminin karmaşık bir yapıya sahip olduğunu vurgulamıştır ve birden çok boyutlu bir yapı ortaya koymuşlardır. Anlatısal aktarıma kavramsal bir

alternatif sunan anlatıya dahil olma, Anlatısal Aktarım Ölçeği ile yüksek korelasyon (.73 ile .82 arasında değişen) gösterse de anlatı anlayışı boyutu açısından çok daha geniş bir yapı olarak sunulmuştur. Anlatı anlayışı, anlatıya maruz kalan bireylerin bir anlatıda ortaya serilen olayları ve karakterlerin amaç ve aksiyonlarını anlamasına odaklanan zihinsel modeller bölümünde ele alınan sistemdir. Busselle ve Bilandzic'in (2009) Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'nin boyutlarından birine referans olan ve anlatıya dahil olan bireyin deneyimleriyle ilişkili bir başka yapı ise "Presence" kavramıdır.

2.5. PRESENCE

Presence, aktarım ve akış gibi kişinin gerçek hayatta yaşadığı çevresinin farkındalığını kaybedebileceğini öne süren bir kavramdır. Bunlardan farklı olarak presence kavramında vurgu, dolayimli (bir araç vasıtasıyla) olarak kişinin gerçek dünya deneyiminden uzaklaşması üzerine yapılmıştır. Presence, insanların makineleri teknolojik cihazlar aracılığıyla uzaktan yönettiği veya bilgisayar teknolojisinin aracılık ettiği sanal gerçeklik literatüründe (örn. Kim & Biocca, 1997; Lee, 2004) gelişmiştir ve zamanla dolayimli anlatı deneyimlerinde de (kitap gibi görece düşük teknoloji de dahil) incelenen bir kavram haline gelmiştir. Anlatı etkileri açısından presence kavramıyla birlikte en çok kullanılan terimin "orada olmak" (being there) olduğu söylenebilir (örn., Biocca, 2002, Gerrig, 1993; Green ve Brock, 2000). Bilandzic ve Busselle (2011), presence kavramı üzerine gerçekleştirilen çalışmalarda çoğunlukla kullanılan bilgisayar dolayimli anlatısal olmayan durumların "orada olma" hissinin duyusal uyarımlar sonucu gerçekleştiğini vurgulamışlardır. Onlara göre, bir anlatı etkileşimi söz konusu olduğunda "orada olma" hissi duyusal uyarımlar sonucunda gerçekleşmez. Orada olma, anlatının olayları, duygusal durumu ve karakterin bakış açısına sahip olmakla yaratılabilir. Bu anlamda Türkçe motamot çevirisi "mevcudiyet, varlık,

var olma, oluş, bulunuş, vb.” olarak yapılabilecek presence kavramının anlatı etkileşimi çerçevesinde en uygun karşılığı “orada olma” gibi görünmektedir.

Presence veya Telepresence kavramı ilk defa Marvin Minsky (1980) tarafından, teknik aygıtları kullanan bireylerin, bu teknik iletişim sistemleri aracılığıyla kendilerini bulundukları fiziki ortamda değil iletişim kurulan uzak bir alanda hissetme durumunu açıklamak için kullanılmıştır. Steuer’e (1992) göre presence, bireyin kendi fiziksel ortamının yerine dolayimli ortamda var olduğunu hissetmesinin derecesidir. Slater ve Usoh (1993) presence kavramını, bilgisayar tabanlı sanal gerçeklik sistemlerinin kullanıcılarının bedenlen bulundukları yerden başka bir yerde olduklarına dair inançlılığı olarak tanımlamıştır. Sadowski ve Stanney de (2002) presence kavramını, bireyin gerçek çevresinde yaşanan dünyayı terk ederek sanal bir ortamda var olması üzerine inanç duygusu olarak tanımlamıştır. Lombard ve Ditton’a (1997) göre presence, aracı olmamanın veya dolayimsızlığın algısal açıdan bir yanılsama durumudur. Lee (2004) presence kavramını, bireyin yaşadığı durumun gerçek fiziki dünyada gerçekleşmediği ya da sürecin sanal olduğunun farkına varamadığı psikolojik bir hadise olarak tanımlamıştır.

Alanyazında önemli bir kavram olan presence kavramının yukarıda zikredilen tanımları haricinde daha birçok farklı tanımı yapılmaya çalışılmıştır. Kavramın psikoloji, medya çalışmaları, sağlık bilimleri, felsefe, mühendislik gibi farklı alanlarda çalışmalar yürüten akademisyenler tarafından farklı terimlerle incelenmesi ve sınıflandırmasının bir kavram karmaşası yarattığı da söylenebilir. Bu anlamda presence; telepresence, dolayimli presence gibi terimlerle adlandırılır ve kavram hakkında sosyal presence, sanal presence, fiziksel presence, uzamsal presence gibi değişik sınıflandırmalar mevcuttur. Bu tez konusu itibarıyla anlatılar ve anlatı işleme

durumlarına odaklanıldığı için presence kavramı daha çok anlatı bağlamında ele alınmıştır.

Heeter (1992), kişisel, sosyal ve çevresel olmak üzere üç alt türde presence kavramı olduğunu öne sürmüştür. Ona göre kişisel presence, bireyin kendisini sanal dünya içerisinde hissetme yanılısamasının ne seviyede gerçekleştiği anlamını taşımaktadır. Sosyal presence ise bireyin sanal dünya içerisinde bulunan gerçek insanlar veya teknoloji yardımı ile üretilen şeylerle girdiği etkileşimi ifade eder. Son olarak çevresel presence kavramı, bireyin maruz kaldığı sanal dünyanın bireye tepki vermesi olarak özetlenebilir. Ijsselsteijn, Freeman ve de Ridder (2001) presence kavramını, uzamsal, sosyal ve bu iki kavramın birleşimi anlamına gelen copresence olmak üzere üç alt bölüme ayırmıştır. Onlara göre uzamsal presence, bireyin fiziksel olarak sanal bir dünyada hissetmesi yanılısamasıdır. Sosyal presence, bireyin dolayimli bir kişiyle birlikte olma hissiyatının yanılısaması olarak tanımlanmıştır. Copresence alt kategorisi ise kişinin aynı anda hem uzamsal yanılısama hem de dolayimli bir bireyle birlikte olma yanılısamasını yaşayabileceğini vurgulamaktadır. Frank Biocca (1997) da fiziksel, sosyal ve kendi kendine presence (self presence) olarak üç farklı tür tanımlamıştır. Ona göre en genel anlamıyla fiziksel presence, kişinin fiziki olarak sanal bir ortamda bulunduğu hissine kapılmasıdır. Bununla beraber Biocca, sanal bir ortamdaki presence hissinin fiziksel çevreden gelebilecek duysal sinyallerle kesintiye uğrayabileceğini de belirtir. Ona göre bireyler, fiziksel, sanal veya hayali ortamlardan sadece birindeymiş gibi hissedebilir. Sosyal presence ise, bireylerin sanal çevrede bir davranış veya deneyim belirtisi gösterdiğini hissettiği varlıklarla karşılaşması durumunda ortaya çıkmaktadır. Yine Biocca ve meslektaşları (2001) yayınladıkları başka bir çalışmada sosyal presence kavramını insanlar, hayvanlar gibi zeka modelleri ile birlikte olma

hissiyatı olarak tanımlamışlardır. Kendi kendine presence, bireylerin sanal dünyadaki kendilerinin farkında olmaları ve bu farkındalığın zihinsel modeli olarak tanımlanır. Biocca, bu durumun kısa veya uzun vadede, kişinin duygusal durumları, fizyolojik durumları, benliği, vb. üzerinde etkileri olabileceğini de vurgulamıştır.

Lee (2004), Biocca gibi presence kavramını fiziksel, sosyal ve kendi kendine alt sınıflarına ayırmıştır. Biocca ile aynı isimlendirmeleri kullanmasına rağmen içeriklerinin farklı olacağını vurgulamıştır. Ayrıca, önceki tanım ve sınıflandırma çalışmalarında sınırlılıklar olduğunu öne sürmüştür. Ona göre fiziksel presence, bireyin, dolayimli nesneleri, ortamları veya simüle edilmiş fiziki nesne veya ortamları gerçek olarak algılama duygusuna kapılmasıdır. Lee, söz konusu bu tanım ile diğer tanımlarda ön plana çıkartılan uzak bir konumda hissetme koşuluna gerek olmadığını vurgulamıştır. Ayrıca, bu yaklaşım ile nispeten düşük teknolojik araçlarla üretilen içeriklerin de presence deneyimleri kapsamına girdiğini öne sürmüştür. Lee, Sosyal presence kavramını, sanal ortamda bulunan sosyal varlıkların gerçek hayatta bulunan sosyal varlıklar gibi hissedildiği psikolojik bir süreç olarak tanımlar. Ona göre, sosyal presence kavramı hem tek yönlü hem de çift yönlü bir iletişim biçimini tanımlar. Biocca'nın (1997) tanımında olduğu gibi Lee de sosyal presence kavramının içeriğine sadece sanal ortamda bulunan insanlar değil sanal ortamda bulunan insan dışı zeka belirtisi gösteren varlıkları da dahil eder. Lee, kendi kendine presence kavramını, bireyin kendi benliğinin sanal ortamda bulunan temsilinin veya sanal bir ortam içerisinde yapay olarak oluşturulmuş başka benliklerin yapaylığının farkında olmadığı psikolojik bir süreç olarak tanımlamıştır. Ona göre, kendi kendine presence fiziki ve sosyal olarak iki farklı şekilde gerçekleşebilir. Fiziki olarak gerçekleşen kendi kendine presence kavramından kasıt, sanal gerçeklik

araçlarıyla kişinin fiziksel hareketlerine uygun bir şekilde sanal ortamda yaratılan karakter tarafından cevap verilmesidir. Sosyal olarak gerçekleşen kendi kendine presence'in ise sanal ortam içerisinde bireyin amacına uygun olarak doğru ve hızlı yanıtlar alması söylenebilir.

2.6. ÖZDEŞLEŞME

Bir anlatıyla etkileşim söz konusu olduğunda, anlatıya dahil olma kavramıyla birlikte en önemli bir diğer kavramın özdeşleşme olduğu söylenebilir. Bu iki önemli kavram da kişinin anlatıya maruz kalma sırasında gerçek hayattan kurgusal dünyaya geçiş yapabileceğini vurgular. Burada temel ayrım, özdeşleşmenin anlatı içerisinde bulunan bir karakter üzerinden gerçekleşmesidir. Anlatı ile etkileşim bağlamında özdeşleşme, anlatıya maruz kalan bireyin kurgusal karakterin bakış açısına geçtiği ve kendini karakterin yerine koyarak anlatı içerisinde geçen olayları bizzat kendisi deneyimliymiş gibi karakterin gözünden gördüğü bir süreç olarak özetlenebilir.

Özdeşleşme kavramı köken olarak, çocuk ve ebeveyn arasında gerçekleşen ve çocuğun gelişim sürecine etki eden psikolojik bir yapı olarak ortaya çıkmıştır. Erikson (1968), Freud'un ortaya attığı çocuk ve ebeveyn arasında gerçekleşen özdeşleşme kavramını genişletmiştir. Ona göre, çocuk ergenlik yıllarına geldiğinde özdeşleşmenin gerçekleşeceği kişi ebeveynlerden akranlara ve lider olarak gördüğü insanlara geçer. Kavram daha sonra medya karakterleriyle özdeşleşmeyi araştırmak adına uyarlanmıştır. Roman, televizyon veya film karakterleriyle özdeşleşme birçok farklı araştırmacı tarafından ele alınmıştır. Medya karakteriyle özdeşleşme, karakter ile medya içeriğine maruz kalan birey arasında bir bağlantıyı ifade ettiği ortak zeminine rağmen farklı yaklaşımlarla tanımlamalar da mevcuttur. Ancak, medya içerikleri için özdeşleşmenin öneminin tüm araştırmacılar tarafından kabul

edildiği söylenebilir. Morley (1992) özdeşleşmenin önemini vurgulamak adına, bir televizyon içeriğinin özdeşleşme olmadan seyirci üzerinde hiçbir etkisinin olmayacağını öne sürmüştür.

Karakterle özdeşleşme, medya çalışmalarında uzun süre üzerinde durulan bir konu olmuştur ve iletişim araştırmacıları tarafından çeşitli tanımlamaları yapılmaya çalışılmıştır. Cohen'in (2001), bu araştırmacılar arasında en kapsamlı ve en kabul gören incelemeyi yaptığı söylenebilir. Ona göre karakterle özdeşleşme, medya içeriğine maruz kalan insanların, anlatı içerisinde gerçekleşen olayları karakterin bakış açısıyla ve sanki olaylar kendi başına geliyormuş gibi algıladığı bir deneyimdir. Bu anlamda, medya içeriğine maruz kalan birey, karakterin bakış açısına sahip olarak olayları karakterin perspektifinden görür ve kendi farkındalığını askıya alabilir (Busselle ve Bilandzic, 2008; Cohen, 2001). Ayrıca Cohen (2001), özdeşleşmenin geçici olarak ama tekrarlanan bir biçimde gerçekleşen bir süreç olduğunu vurgulamıştır. Bu süreç, karaktere duyulan duygusal ve bilişsel bağlantılar şeklinde ilerlemektedir. Busselle ve Bilanzic (2008), Cohen'in özdeşleşme yaklaşımının fenomenolojik bir süreç olduğunu ve bu durumun bakış açısının önemini vurgulayan gösteren kayması teorisiyle tutarlı olduğunu ön plana çıkartır.

Araştırmacılar (Oatley, 1994, 1999; Cohen, 2001; Busselle & Bilindzic, 2009) genel olarak özdeşleşmeyle ilgili iki farklı psikolojik süreç üzerinde durmuşlardır. Bunlar; izleyiciler tarafından karakterin duygularının benimsendiği ve duygular kendisine aitmiş gibi hissettiği empatik süreç ve duyguları paylaşmasalar bile anlamlandırabildikleri ve karakter için duygular hissettikleri sempatik süreçtir. Oatley (1999), özdeşleşmenin temel olarak, izleyiciler tarafından karakterin amaçlarının benimsendiğini ve karakterlerin anlatı içerisinde yaşadığı olayları simüle ederek tekrar yaşayabileceklerini

vurgular. Ona göre seyirci, karakterin amaçlarına ulaşmak adına verdiği mücadelede karşılaştıklarıyla ilgili empatik bir sürecin içerisinde girebilir. Daha açık bir ifadeyle izleyici, karakterin amaçlarına ulaşma aksiyonlarında başarılı veya başarısız olmasına uygun bir biçimde duyguları deneyimler. Bu süreç, Cohen'in tanımladığı şekliyle seyircinin karakter olduğu yanılsaması ve kendini karakterin yerine koyarak hayal etmesiyle uyumlu görünmektedir. Tan (1994) tarafından tanımlanan sempatik süreçte ise izleyici karakterle bir bağ kurmasına rağmen aynı duyguları yaşamaz. Bu teoriye göre, seyirci daha çok bir gözlemci veya sahnenin tanığı konumundadır. Ancak bu durum, karakter için duygu durumları hissetmediği anlamına gelmez, sadece karakter ile aynı duyguları paylaşmamaktadır. Örneğin, bir karakterin çocuğunun kaza geçirmesinden habersiz bir şekilde mutluluk duygusu içerisinde aktivitelerde bulunduğu sırada izleyici olaydan haberdar olarak karakter için üzgün hissedebilir. Oatley (1999), bu iki kavramın özdeşleşmede buluşmasını, izleyici olarak bir kişiye sadece sempati duymadığımız, karakterin kendisi olduğumuz bir empati türü olarak yorumlar.

Özdeşleşmenin kavramsal olarak, kendini karakterin yerine koymanın bilişsel ve duygusal bir süreci olduğunu vurgulayan Cohen (2001), sürecin dört boyuttan oluştuğunu varsayar. İlk boyut, karakterle ortak duyguları paylaşma sürecini içeren duygusal empatidir. Bu süreç, karakter için değil karakterle beraber aynı duyguları hissetmeyi içerir. Özdeşleşmenin ikinci göstergesi, karakterin bakış açısını benimseme durumu olan bilişsel empatidir. Üçüncü bileşen, karakterin hedeflerinin içselleştirildiği güdüsel bir süreçtir. Son olarak, kişinin anlatıya kapıldığı ve kendi farkındalığını geçici olarak kaybettiği, karakterin kendisi olduğu hissine kapıldığı derecedir.

Bu noktada, bireylerin anlatıyla olan ilişkilerine etki eden ana kavramlar olarak tanıtılabilecek anlatıya dahil olma ve

özdeşleşme arasındaki ilişkiye değinmenin faydalı olacağı inancındayız. Her iki kavram da belirli ortak noktalarda buluşmalarına rağmen kavramsal olarak farklı yapıdadırlar. En genel anlamda, özdeşleşme, hikaye içerisindeki bir karakterin bakış açısına sahip olarak, amaçlarını benimseyerek karakterde olma durumunu tanımlarken, anlatıya dahil olma, bir anlatı içerisine genel bir katılım halidir. Ulaşım ve özdeşleşmenin birbirini nasıl etkilediği konusunda farklı görüşler de mevcuttur. Green, Brock ve Kaufman (2004), seyircilerin karakterle özdeşleşebilmesi için önce anlatıya dahil olmanın gerçekleşmesi gerektiği öne sürerler. Bu argümanı, özdeşleşmenin ön koşulu olan karakterlerin amaçlarını benimseme durumunun, ancak anlatı dünyasının içerisine girildiğinde mümkün olduğu yordamasına dayandırırılar (ayrıca bkz. Slater & Rouner's, 2002). Bilandzic ve Busselle (2011) ise anlatıya karakter perspektifinden bakmanın önemine vurgu yaparak tam tersi bir argüman öne sürerler. Gösteren kayması teorisi başlığı altında açıklandığı gibi “burada”, “biz” veya “şimdi” gibi bağlamsal kelimeler yalnızca durumun bağlamı ve aktaranın konumundan anlaşılabilceği için anlatıya dahil olmanın ön koşulu olarak özdeşleşme kavramını göstermektedirler.

2.7 ANLATIYA DAHİL OLMAYI ETKİLEYEN ETKENLER

Anlatıya dahil olma süreci, iç ve dış etkenlerden, bireysel farklılıklardan veya anlatının kendisinden kaynaklı sebeplerden dolayı sekteye uğrayabilir veya katılım düzeyi bireyler arasında farklılık gösterebilir. Anlatıya maruz kalan bireyin yaşadığı duygusal veya fiziksel durumlar anlatıya dahil olmayı engelleyecek bir durumda olabilir. İç etkenler olarak adlandırabileceğimiz bu durumlara, kişinin yaşadığı gelecek kaygısı, iş stresi, ailevi problemler veya açlık, uykusuzluk gibi konular örnek olarak gösterilebilir. Bunun dışında, kişinin iç dünyası dışında gerçekleşen dış etmenler de anlatıya dahil olma

durumunu sekteye uğratabilir. Bu durumlara; gürültü, yüksek/düşük ışık veya ortam sıcaklığı gibi durumlar örnek olarak verilebilir. Söz konusu bu etkenler ve anlatının kendisinden kaynaklanabilecek olan durumlar, kişinin dikkatinin dağılmasına, odak noktasının anlatı dışında kalan durumlara kaymasına neden olabilir. Kişi, odağını anlatı dışında kalan bir duruma kaydırıldığı zaman zihinsel modellerin inşası ve bunun sonucunda anlatı anlatışı ve dahil olma sekteye uğrayabilir (Busselle ve Bilandzic, 2009).

Anlatıda içerisinde bulunan belirli durumlar da anlatıya dahil olmayı sekteye uğratabilir. Bu durumların genel olarak öykü ve karakter modellerinin tutarlı bir şekilde oluşturulmamasından kaynaklandığı söylenebilir. Bir karakterin birbiriyle çelişkili aksiyonlar içerisinde bulunduğu veya öykü dünyası içerisinde mantıksız unsurların yer aldığı durumlarda, seyirci, anlatıdan kopmalar yaşayabilir. Aynı şekilde anlatının genel olay örgüsü içerisinde mantıksızlıklar ve tutarsızlıklar mevcut ise seyirci ile etkileşimi bozulmaya uğrayacaktır. Bunun nedeni, söz konusu durumlar yaşandığında seyircinin anlatıyı işleme sırasında dikkatini anlatı içerisinde anlatı dışına çıkarması ve bunun sonucunda yapay bir yapı inşa ederek anlatısal aktarım, özdeşleşme ve presence gibi unsurların sekteye uğrayarak anlatı deneyimine zarar vermesidir. (Busselle ve Bilandzic, 2009, 2011). Yazılı metin üzerine gerçekleştirilen bazı çalışmalar, karakterlerin veya olay örgüsünün tutarsız olduğu durumlarda okuyucuların okuma sürelerinin uzadığını yani anlama sürecinin yavaşladığını ortaya koymuştur (ör. Albrecht ve O'Brien, 1993; Zwaan, Magliano ve Grasser, 1995). Bu bağlamda, anlatıya maruz kalma sonucunda dikkatin daha az çabayla hikâyeye odaklanabilmesi ve dahil olmanın daha yüksek düzeylerde gerçekleşebilmesi için öykü ve karakter dünyası içerisinde tutarsız unsurlardan arındırılmış olması ve anlatının gerçek dünya deneyinden tamamen farklılaşmaması

gerektiği söylenebilir. Green ve Brock (2000), yaptıkları çalışmayla yüksek kaliteli anlatıların görece daha fazla anlatı katılımı sağladığını ortaya koymuşlardır. Burada yüksek kalite anlatı tanımını iki farklı şekilde ele alınmıştır. İlk olarak en fazla seyirci sayısına ulaşmış filmler gösterilmiştir. İkincisi ise klasikleşmiş olarak tabir edebileceğimiz, sanatsal değere sahip, akademisyenler gibi belirli bir kesim tarafından ön plana çıkarılmış yapımlar gösterilmiştir. Bu tez kapsamında da filmin anlatıya dahil olmaya olumsuz etkisini minimuma indirmek adına en fazla izlenen filmler arasından tercih yapılmıştır.

Tüm bunlarla beraber, bireysel farklılıkların da seyircilerin anlatıya dahil olma düzeylerinde farklılıklar oluşmasına neden olduğu söylenebilir. Örneğin yapılan çalışmalar, düşük biliş ihtiyacına sahip olan bireylerin yüksek biliş ihtiyacına sahip olan bireylere oranla film anlatısına daha fazla dahil olduğunu ortaya koymuştur (Green ve diğerleri, 2008). Biliş ihtiyacı daha fazla olan bireylerin kitaplara daha fazla aktarıldığı gözlemlenmiştir. Bu durum yazılı metinlerin daha fazla yaratım ve çaba gerektirmesiyle açıklanmaktadır. Film anlatıları neredeyse her şeyi seyirci için hazır hale getiren bir yapıdadır ve bu da biliş ihtiyacı daha düşük olan bireylerin daha fazla dahil olması ile sonuçlanabilir. Bireysel farklılıkların bir başka yapısını ise gerçek hayat tecrübeleri oluşturmaktadır. Gerçekleştirilen çalışmalar, kişinin gerçek hayat tecrübesinin anlatı içerisinde tutarlı bir şekilde ele alınması durumunda anlatıya dahil olma düzeyinin daha yüksek olacağını ortaya koymuştur (Green, 2004). Bu durum, bireyin bilgisi, ilgisi, inancı ve kültürü gibi çeşitli alanlarda genişletilebilir.

2.8 ANLATIYA DAHİL OLMANIN SONUÇLARI

Anlatılar, insanlarda duygular oluşturabilir ve bu sebeple insanlar, eğlenmek, hayat problemlerinden kaçmak veya kendilerini geliştirmek gibi nedenlerden dolayı anlatılara

yönelebilirler. Bu tüketim sonucunda oluşabilecek olan anlatıya dahil olmanın en öne çıkan sonuçları olarak zevk, anlatı yoluyla ikna ve kaçış gibi unsurlar gösterilebilir. Csikszentmihalyi (1991), kişinin becerisi ve girdiği eylemin zorluğunun dengede olduğu durumlarda oluşabilecek olan akış kavramının zevk ile sonuçlandığını ortaya koymuştur. Anlatıya dahil olma üzerine yapılan çalışmalar da yüksek oranda anlatıya aktarılmanın ve karakterle özdeşleşmenin zevk ile sonuçlandığını belirtmektedir (ör. Bilandzic & Busselle, 2011; Green, Brock & Kaufman, 2004). Zevk, bir kişinin film izlemek gibi medya içeriklerini takip etmesinin en temel motivasyon kaynağı olarak görülmektedir. Anlatılar hem zihinsel hem de duygusal düzeyde izleyicilerde tepkiler üretebilir ve bu tepkileri izleyicilerin keyif almasına katkıda bulunmaktadır (Nabi ve Krcmar, 2004).

Bir anlatı deneyiminden zevk almaya katkı sağlayan diğer etmenler olarak: olağanüstü olaylar deneyimlemek ve kendini dönüştürmek gösterilmektedir (Green ve diğerleri, 2004). Anlatılar, kişinin gerçek hayat deneyiminde yaşamadığı ve neredeyse hiç yaşayamayacağı deneyimleri sunabilirler. Seyircide duygular uyandıran bu durum, hem bir anlatıyı deneyimlemenin motivasyonlarından biri hem de anlatıdan zevk almayla ilişkili bir yapı olarak görülebilir. Anlatının seyirci üzerinde yarattığı duyguların olumlu veya olumsuz olması bu süreci etkilememektedir (Green, Brock ve Kaufman, 2004). Daha açık bir ifadeyle, anlatının seyirci üzerinde mutluluk, sevinç gibi olumlu duygular dışında üzüntü, gerilim ve korku gibi olumsuz duygular uyandırması da anlatı deneyiminden zevk almayla sonuçlanabilir. Oatley (1999), anlatıların yarattığı duyguların güçlü bir şekilde deneyimlendiğini, fakat bu durumun seyirciyi rahatsız edecek kadar üst seviyelerde yaşanmadığını öne sürmüştür. İzleyici gerçek hayatta deneyimlemediği çocuk sahibi olma, işten

kovulma veya sevdiği bir kişinin ölümü gibi duyguları anlatı yoluyla tecrübe edebilir. Anlatılar, izleyicinin bu deneyimleri ve bu deneyimler sonucu yaşadıkları duyguları anlamaları için güvenli bir imkân sağlayabilir ve bu durum kişinin kendisini daha iyi anlamasını sağlayabilir (Green ve Donahue, 2009). Kişinin yaşadığı bu deneyimler, zihinsel modeller yaklaşımıyla da uyumlu görünmektedir. İzleyici, kendisinde var olmayan duyguların modellerini anlatılar vasıtasıyla bir nebze de olsa yaratabilir.

Bir anlatı, izleyicilerin kendi hayatlarını, düşüncelerini sorgulamalarına ve hayata dair yeni bakış açıları edinerek kendilerini dönüştürmelerine vesile olabilir (Green ve diğerleri, 2004). Bu anlamda kişi, bir film izledikten sonra var olan düşüncelerini değiştirebilir ve yeni düşünceler kazanabilir. Bu yeni fikir ve düşünceler sonucunda izleyici, yeni eylemler içerisine girebilir ve farklı kararlar alarak hayatını ve kendini dönüştürebilir. Yeni fikirlerle kendini dönüştürme ve geliştirme düşüncesi kişinin anlatıdan zevk almasıyla sonuçlanabilir. Mar ve arkadaşları (2006), anlatıya maruz kalmanın sosyal beceriler ve ilişkiler konusunda destekleyici olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu durum bir anlatı barındırmayan metinlerde etkili olmamıştır. Onlara göre, anlatı karakteriyle olan ilişki gerçek iletişim ortamını anlamaya yardımcı olabilir. Bu bağlamda, bir anlatıya dahil olmanın ve anlatı karakterine empati ve sempati beslemenin sosyal yaşamda bir karşılığı olduğu söylenebilir. Kişinin anlatıyla ve anlatı karakteriyle girdiği iletişim gerçek hayat simülasyonu olarak değerlendirilebilir ve bu durum kişinin yaşantısına tecrübe olarak dönebilir.

Anlatılar, insanların yeni düşünceler edinmesini ve var olan düşüncelerini öyküyle tutarlı bir biçimde değiştirmelerini sağlayabilir. Daha açık bir ifadeyle, anlatısal ikna, anlatı içerisinde aktarılan durum ve olayların, anlatıya dahil olan izleyici üzerinde tutum, davranış ve düşünce gibi değişiklikler

yaratabileceğidir. Bir anlatıya daha yüksek düzeyde dahil olan bireylerin, söz konusu anlatıyla ilgili daha güçlü düşünce ve tutum değişiklikleri gösterdikleri tespit edilmiştir (örn., Escalas, 2004; Green, 2004; Green ve Brock, 2000). Örneğin yapılan bir çalışmada (Green ve Brock, 2000), alışveriş merkezinde bir psikiyatri hastasının masum bir kız çocuğunu öldürmesi üzerine gerçek bir hikâye okutulmuştur. Bu anlatının ardından uygulanan anket sonucunda katılımcıların, öykü içerisinde ima edilen alışveriş merkezlerinin güvenilir bir yer olmadığı ve psikiyatri hastaları üzerinde yeterli denetim olmadığı düşüncelerinde artış olduğu ortaya konmuştur. Ayrıca yapılan çalışmalar sonucunda bir anlatının gerçekten yaşanmış bir olay veya kurgu olmasının seyirci üzerinde anlatıya dahil olma ve anlatıyla uyumlu tutum ve düşünceler geliştirme konusunda herhangi bir etkisinin olmadığı ortaya konmuştur (Prentice ve diğerleri, 1997; Strange ve Leung, 1999; Green ve Brock, 2000).

SONUÇ

Anlatılar, bireylerin hayatına, toplumun kültürüne ve sosyal yaşamına etki ve eşlik eden yapılar olarak hayatımızda önemli bir yer kaplamaktadır. Çeşitli çalışmalar insan zihninin hikâye arayan ve yaratan bir yapıda olduğunu ve insanın bilgisinin ve düşüncesinin temelinde anlatıların olduğunu öne sürmüştür (örn. Smith, 1990; Schank ve Abelson, 1995; Costabile, 2020). Anlatılar, insanların duygu ve düşüncelerini ifade etmelerine, deneyim aktarımına, özdeşleşme, sempati ve empati kurma gibi çeşitli konularda yardımlar sağlamaktadır. Ayrıca anlatılar, toplumların geçmişle bağlantı kurması, geçmişini anlaması ve bu doğrultuda geleceğini yönlendirmesi açısından da önemli bilgiler sunmaktadır. Bununla beraber, farklı kültür ve inanışları deneyimleme ve farklı toplumlarla bir nevi iletişim kurulmasını sağlamaktadır. Bu ve bunun gibi nedenlerle anlatı anlama ve anlatıya dahil olma kavramları önemli bir konuma sahiptir.

İşte bu temel öneminden hareketle, bu çalışma, sinemasal anlatının kendisini ve izleyicinin bu anlatıyla kurduğu karmaşık ilişkiyi kuramsal bir düzlemde incelemiştir. Anlatının insanlık tarihi boyunca taşıdığı evrensel önem, sinema sanatıyla birlikte yeni bir boyut kazanmış ve görsel-işitsel anlatım olanaklarıyla zenginleşmiştir.

Anlatı kavramı, Aristoteles'in Poetika adlı eseriyle atılan temeller üzerinden günümüze uzanan kuramsal bir çerçevede incelenmiştir. Sinema anlatısının gelişimi ele alındığında,

Lumière Kardeşler'in ilk gösterimlerinden başlayarak Méliès, Porter ve Griffith gibi öncülerin katkılarıyla sinemanın kendi anlatı dilini nasıl oluşturduğu görülmektedir. Kurgu, çekim ölçekleri, kamera hareketleri ve ses gibi sinematik öğeler, anlatının zenginleşmesinde belirleyici rol oynamıştır.

Bu bölüm, sinemadaki iki ana anlatı yapısını, yani klasik anlatı ve modern anlatı yapılarını karşılaştırmalı olarak incelemiştir. Klasik anlatının, Aristoteles'in Poetika'sından Syd Field'in üç perdeli paradigmasına uzanan, neden-sonuç ilişkisine dayalı, kapalı ve özdeşleşmeyi teşvik eden yapısı çözümlenmiştir. Klasik anlatı yapısı, net hedeflere sahip karakterler, kronolojik bir akış ve kapalı bir son ile karakterize edilmektedir. Buna karşılık, Brecht'in epik tiyatro anlayışından ve Fransız Yeni Dalgası'nın auteur kuramlarından beslenen modern anlatının ise, bu yerleşik kuralları yıkan, izleyiciyi yabancılaştıran ve aktif sorgulamaya iten karşı-sinema özellikleri ortaya konulmuştur. Modern anlatı yapısı, belirsizliği ve açık uçluluğu benimser, doğrusal olmayan bir yapıya sahiptir ve izleyicinin eleştirel bir mesafe kurmasını sağlar.

Çalışmanın ikinci bölümü ise, "Anlatıya Dahil Olma" başlığı altında, bu anlatısal yapıların izleyici tarafından nasıl alımlandığına odaklanmıştır. Bu süreç, öncelikle bir anlatıyı anlamanın bilişsel temeli olan zihinsel modeller yaklaşımıyla açıklanmıştır. İzleyicinin, anlatıyı işlemek için sürekli güncellenen durum modelleri, öykü dünyası modelleri ve karakter modelleri inşa ettiği vurgulanmıştır. Bu zihinsel modeller, izleyicilerin anlatıyı nasıl anladıklarını ve zihinlerinde nasıl yapılandırdıklarını göstermektedir. İzleyiciler, ekranda gördüklerini pasif bir şekilde almak yerine, aktif olarak zihinsel yapılar oluşturmakta ve anlatıyı kendi deneyimleriyle birleştirmektedir.

Bu bilişsel temelin üzerine, izleyicinin anlatı dünyasına “girmesini” sağlayan psikolojik süreçler incelenmiştir. Anlatıya dahil olma sürecini açıklayan farklı kuramsal yaklaşımlar ele alınmıştır. Gösteren kayması teorisi, algısal merkezi kaydırarak izleyicinin anlatı dünyasına geçişini açıklamaktadır. Akış (flow) kuramı, bireyin bir aktiviteye tamamen odaklanması ve kendini kaybetmesi durumunu tanımlarken; anlatısal aktarım (narrative transportation), izleyicinin anlatı dünyasına taşınması ve bu dünyaya dalmış hissetmesi sürecini ifade etmektedir. Presence kavramı, özellikle sanal ortamlarda “orada olma” hissini vurgularken; özdeşleşme (identification), izleyicinin karakterlerle kurduğu duygusal ve bilişsel bağı, bir karakterin bakış açısını benimsemeyi açıklamaktadır.

Bu iki bölümün sentezi, anlatı yapısı ile anlatıya dahil olma arasında doğrudan bir ilişki olduğunu göstermektedir. Klasik anlatı, sunduğu standartlaşmış kalıplar ve net karakter hedefleriyle, tutarlı zihinsel modellerin kurulmasını kolaylaştırarak izleyicinin anlatısal aktarıma ve özdeşleşmeye zahmetsizce ulaşmasını hedefler. Modern anlatı ise, sunduğu belirsizlikler ve doğrusal olmayan yapı ile bu modellerin kurulmasını kasıtlı olarak zorlaştırarak izleyicinin alımlama sürecini fark etmesini sağlar ve eleştirel bir mesafe yaratır. Her iki yapının da izleyici üzerinde farklı etkiler yarattığı ve farklı anlatım stratejileri gerektirdiği anlaşılmaktadır.

Anlatıya dahil olmayı etkileyen faktörler arasında dikkat ve odaklanma temel öneme sahiptir. Bir anlatıyı anlamak ve ona dahil olmak için izleyicinin öncelikle anlatıya dikkat etmesi gerekmektedir. Anlatının tutarlılığı, karakterlerin inandırıcılığı, olay örgüsünün akıcılığı gibi unsurlar da dahil olma sürecini kolaylaştırmaktadır. Bununla birlikte, anlatıdaki tutarsızlıklar, gerçekçilik ihlalleri veya dış dikkat dağıtıcılar, izleyicinin anlatı dünyasından kopmasına neden olabilmektedir.

Anlatı anlama ve anlatıya dahil olmanın bir diğer önemli yönü ise, bu çalışmada da kuramsal altyapısı hazırlanan, anlatısal ikna kavramıyla karşımıza çıkmaktadır. Bir anlatıya dahil olmanın sonucu olarak bireylerin anlatıyla tutarlı tutum ve düşünceler geliştirebileceği çeşitli çalışmalarla ortaya konmuştur (örn. Escalas, 2004; Green, 2004; Green ve Brock, 2000). Anlatılar, izleyicilerin dünya görüşlerini, değerlerini ve inançlarını etkileme potansiyeline sahiptir. Olumlu veya olumsuz yönde olabilecek bu tutum ve düşünce değişikliklerinin oluşması, ancak bir anlatıya dikkat ederek, anlatıyı anlayarak ve bu çalışmada detaylandırılan anlatıya dahil olma süreçlerini yaşayarak gerçekleşmektedir. Bu bağlamda, anlatısal ikna üzerine yapılacak çalışmaların ön koşulu olarak anlatıya dahil olmanın gerçekleşmesi gerekmektedir.

Anlatıya dahil olmanın sonuçları çok boyutludur. İzleyiciler, dahil oldukları anlatılardan duygusal, bilişsel ve davranışsal açılardan etkilenmektedir. Anlatılar, tutum değişikliklerine, empati gelişimine ve farklı perspektiflerin anlaşılmasına katkı sağlayabilmektedir. Sinema, sahip olduğu güçlü görsel ve işitsel anlatım araçlarıyla, izleyiciyi derinden etkileme ve dönüştürme potansiyeline sahiptir.

Sonuç olarak bu çalışma, sinema anlatısının yapısal özellikleri ile izleyicinin bu anlatıyla kurduğu bilişsel ve duygusal bağ arasındaki ilişkiyi kuramsal bir çerçevede ortaya koymuştur. Klasik ve modern anlatı yapıları, farklı estetik ve anlatım stratejileri sunarak sinemanın zengin ifade olanaklarını ortaya koymaktadır. İzleyicinin anlatıya dahil olması ise bilişsel, duygusal ve psikolojik birçok sürecin etkileşimiyle gerçekleşmektedir. Bu kuramsal inceleme, sinemanın anlatı sanatı olarak gücünü ve izleyici üzerindeki etkisini anlamak için önemli bir çerçeve sunmaktadır. Tüm bu nedenlerle, bu çalışmada kuramsal temelleri atılan anlatıya dahil olma

düzeylerinin anlaşılması ve ölçümlenmesi, sinema ve iletişim çalışmaları için önemli bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelecekte, dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte sinema anlatısı ve izleyici deneyimi üzerine yapılacak çalışmalar, bu alandaki anlayışımızı daha da derinleştirecektir. Özellikle üretken yapay zekâ teknolojilerinin anlatı üretimi ve anlatı tasarımı alanlarında hızla yaygınlaşması, hem anlatı yapılarının oluşturulması hem de izleyici deneyimi açısından yeni olanaklar ve sorular ortaya çıkarmaktadır. Yapay zekâ destekli hareketli görüntü üretiminde, izleyicinin bu yeni anlatı biçimlerine nasıl dahil olduğu ve bu süreçte ortaya çıkan özdeşleşme ile anlatısal aktarım dinamiklerinin nasıl değiştiği, gelecek araştırmaların odaklanması gereken önemli konular arasında yer almaktadır. Bu nedenle bu çalışmada ortaya konan kuramsal çerçeve, yalnızca geleneksel sinema anlatısını anlamak için değil, aynı zamanda gelişmekte olan yeni anlatı teknolojilerini ve bunların izleyici üzerindeki etkilerini değerlendirmek için de temel bir referans noktası oluşturmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2005). Türk Sineması Üzerine Yazılar. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Ağar, D. (2014). Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'nin (Narrative Engagement Scale) Uyarlama Çalışması, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Albrecht, J. E., & O'Brien, E. J. (1993). Updating a mental model: Maintaining both local and global coherence. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 19(5), 1061–1070. <https://doi.org/10.1037/0278-7393.19.5.1061>
- Aristoteles. (2013). Poetika. (Samih Rifat, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Bal M. (1997). *Narratology: introduction to the theory of narrative* (2nd ed.). University of Toronto Press.
- Barthes, R., & Duisit, L. (1975). An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *New Literary History*, 6(2), 237–272. <https://doi.org/10.2307/468419>
- Bazin, A. (1966). Çağdaş Sinemanın Sorunları. (Çev. Nijat Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi
- Berger, A. A. (1997). *Narratives in popular culture, media, and everyday life*. SAGE Publications, Inc., <https://dx.doi.org/10.4135/9781452243344>
- Bilandzic, H. & Busselle, R. (2011). Enjoyment of films as a function of narrative experience, perceived realism and transportability. 36(1), 29-50. <https://doi.org/10.1515/comm.2011.002>
- Bilandzic, H., Sukalla, F., Schnell, C., Hastall, M., & Busselle, R. (2019). The Narrative Engageability Scale: A Multidimensional Trait Measure for the Propensity

- to Become Engaged in a Story. *International Journal Of Communication*, 13, 32.
- Biocca, F. (1997), The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3: 0-0. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00070.x>
- Biocca, F. (2002). The evolution of interactive media. Toward being there in nonlinear narrative worlds. In M. Green, J. Strange & T. Brock (Eds.), *Narrative impact. social and cognitive foundations* (pp. 97–130). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Biocca, F., Burgoon, J.K., Harms, C., & Stoner, M. (2001). *Criteria And Scope Conditions For A Theory And Measure Of Social Presence*.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203358818>
- Bordwell D. & Thompson K. (1997). *Film art: an introduction* (5th ed.). McGraw-Hill International edition.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film Art: an Introduction*. Eighth Edition. New York: McGraw Hill Publication.
- Bower, G. H., & Morrow, D. G. (1990). Mental models in narrative comprehension. *Science*, 247(4938), 44-48.
- Braddock, Kurt & Dillard, James. (2016). Meta-analytic evidence for the persuasive effect of narratives on beliefs, attitudes, intentions, and behaviors. *Communication Monographs*. 83. 446-467. 10.1080/03637751.2015.1128555.
- Brewer, W. F., & Lichtenstein, E. H. (1981). Event schemas, story schemas, and story grammars. J. Long, & A. Baddeley

- (Eds.), *Attention and Performance IX* (pp. 363-379). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2008). Fictionality and perceived realism in experiencing stories: A model of narrative comprehension and engagement. *Communication Theory*, 18, 255–280.
- Busselle, R. W., & Bilandzic, H. (2009). Measuring narrative engagement. *Media Psychology*, 12(4), 321–347.
- Busselle, R. W., & Greenberg, B. S. (2000). The nature of television realism judgments: A reevaluation of their conceptualization and measurement. *Mass Communication & Society*, 3(2–3), 249–268. doi:10.1207/S15327825MCS0323_05
- Campbell, J. (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem, Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: DeKi Basım ve Yayınevi.
- Cochrane, T. (2014). Narrative and Character Formation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 72(3), 303–315.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4, 245–264.
- Costabile, K. A. (2020). Mental simulation in narrative comprehension and construction. *Psychology of Consciousness: Theory, Research, and Practice*, 7(4), 363–375. <https://doi.org/10.1037/cns0000216>

- Craik, K. J. W. (1952). *The nature of explanation*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York, NY: Harper & Row.
- Csikszentmihalyi, M. (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York: Basic Books.
- Dal Cin, S., Zanna, M. P., & Fong, G. T. (2004). Narrative Persuasion and Overcoming Resistance. In E. S. Knowles & J. A. Linn (Eds.), *Resistance and persuasion* (pp. 175–191). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- De Graaf, A. (2010). *Narrative persuasion: The role of attention and emotion*. Doctoral dissertation, Radboud University, Nijmegen, Nijmegen, The Netherlands.
- De Graaf, A., Hoeken, H., Sanders, J., & Beentjes, J. W. J. (2012). Identification as a mechanism of narrative persuasion. *Communication Research*, 39(6), 802–823. <https://doi.org/10.1177/0093650211408594>
- Dervişcemaloğlu, B. (2016). *Anlatıbilime Giriş (2. b.)*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Erikson, E. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Ersümer, A. O. (2013). *Klasik Anlatı Sineması*, İstanbul: Hayalperest Yayınları
- Escalas, J. E. (2004). Imagine Yourself in the Product: Mental Simulation, Narrative Transportation, and Persuasion. *Journal of Advertising*, 33(2), 37–48.
- Field, Syd (2013). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*. İstanbul: Alfa Basım Yayım.
- Gerrig, R. J. (1993). *Experiencing narrative worlds*. New Haven, CT: Yale University Press.

- Graesser, A. C., Olde, B., & Klettke, B. (2002). How does the mind construct and represent stories? In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 229–262). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Graesser, A. C., Singer, M., & Trabasso, T. (1994). Constructing inferences during narrative text comprehension. *Psychological Review*, 101(3), 371–395. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.101.3.371>
- Graesser, A. C., Kassler, M. A., Kreuz, R. J., & McLain-Allen, B. (1998). Verification of statements about story worlds that deviate from normal conceptions of time: what is true about Einstein's Dreams?. *Cognitive psychology*, 35(3), 246–301. <https://doi.org/10.1006/cogp.1998.0680>
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 701–721.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2002). In the mind's eye: Transportation-imagery model of narrative persuasion. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 315–341). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Green, M. C., (2004) Transportation Into Narrative Worlds: The Role of Prior Knowledge and Perceived Realism, *Discourse Processes*, 38:2, 247-266, DOI: 10.1207/s15326950dp3802_5
- Green, M. C., Brock, T. C., & Kaufman, G. F. (2004). Understanding media enjoyment: The role of transportation into narrative worlds. *Communication Theory*, 14, 311–327.
- Green, M. C., & Donahue, J. K. (2009). Simulated worlds: Transportation into narratives. In K. Markman, W. M. Klein,

- & J. A. Suhr (Eds.), *Handbook of imagination and mental simulation* (pp. 241–256). New York, NY: Psychology Press.
- Green, Melanie & Kass, Sheryl & Carrey, Jana & Herzig, Benjamin & Feeney, Ryan & Sabini, John. (2008). Transportation Across Media: Repeated Exposure to Print and Film. *Media Psychology - MEDIA PSYCHOL.* 11. 512-539. 10.1080/15213260802492000.
- Green, M.C. (2021). Transportation into Narrative Worlds. In: Frank, L.B., Falzone, P. (eds) *Entertainment-Education Behind the Scenes*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-63614-2_6
- Hayward, S. (2012). *Sinemanın Temel Kavramları* İstanbul: Es yayınları.
- Heeter, C. (1992). Being there: The subjective experience of presence. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 1, 262–271.
- IJsselsteijn, W. A., Freeman, J., & de Ridder, H. (2001). Presence: Where are we? *CyberPsychology and Behavior*, 4(2), 179–182.
- Johnson-Laird, P. N. (1983). *Mental models*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Johnson-Laird, P. N. (1989). *Mental models*. In M.I. Posner (Ed.), *Foundations of cognitive science*, (pp. 469-499). Cambridge, MA, US: The MIT Press.
- Johnson-Laird, P. N. (2006). *How we reason*. Oxford University Press Inc., New York.
- Jones, N. A., Ross, H., Lynam, T., Perez, P. & Leitch, A. (2011). Mental models: An interdisciplinary synthesis of theory and methods. *Ecology and Society*, 16 (1): 46.

- Kim, T., & Biocca, F. (1997). Telepresence via television: Two dimensions of telepresence may have different connections to memory and persuasion. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2).
- Kovâcs, A. B. (2010). *Modennizmi Seyretmek Avrupa Sanat Sineması, 1950-1980*. (Ertan Yılmaz Çev.), Ankara: De Ki Basım ve Yayınevi
- Lee, M. (2004). Presence explicated. *Communication Theory*, 14, 27–50.
- Levinson, S. C. (1983). *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lombard, M. ve Ditton, T. (1997), At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3: 0-0. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>
- Magliano, J. P., Zwaan, R. A., & Graesser, A. (1999). The role of situational continuity in narrative understanding. In H. van Oostendorp & S. R. Goldman (Eds.), *The construction of mental representations during reading* (pp. 219–245). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Mar, R. A., Oatley, K., Hirsh, J., de la Paz, J., & Peterson, J. B. (2006). Bookworms versus nerds: Exposure to fiction versus non-fiction, divergent associations with social ability, and the simulation of fictional social worlds. *Journal of Research in Personality*, 40(5), 694–712.
- Markus Appel & Tobias Richter (2010) Transportation and Need for Affect in Narrative Persuasion: A Mediated Moderation Model, *Media Psychology*, 13:2, 101-135, DOI: 10.1080/15213261003799847
- Markus, Appel & Gnambs, Timo & Richter, Tobias & Green, Melanie. (2015). *The Transportation Scale-*

- Short Form (TS-SF). *Media Psychology*. 18. 243-266. 10.1080/15213269.2014.987400.
- Mazzocco, P. J., Green, M. C., Sasota, J. A., & Jones, N. W. (2010). This story is not for everyone: Transportability and narrative persuasion. *Social Psychological and Personality Science*, 1(4), 361–368. <https://doi.org/10.1177/1948550610376600>
- Miller, W. (1998). *Screenwriting for film and television*. Boston: Allyn and Bacon
- Minsky, M. (1980, June). Telepresence. *Omni*, 45–51.
- Morley, D. (1992). *Television, audiences, and cultural studies*. London: Routledge.
- Nabi, R. L. & Krcmar, M. (2004). Conceptualizing media enjoyment as attitude: Implications for mass media effects research. *Communication Theory*, 14(4), 288- 310.
- Nell, V. (1988). *Lost in a book. The psychology of reading for pleasure*. New Haven: Yale University Press.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram sanatı*. İstanbul: Kabalcı.
- Oatley, K. (1994). A taxonomy of literary response and a theory of identification in fictional narrative. *Poetics*, 23, 53–74.
- Oatley, K. (1999). Meetings of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction. *Poetics*, 26, 439-454.
- Oatley, K. (2002). Emotions and the story worlds of fiction. In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations* (pp. 39–69). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Özön, N (1984). *100 Soruda Sinema Sanatı*, İstanbul: Gerçek Yayınevi, İkinci Baskı
- Petric, V. (2000). *Dziga Vertov: Sinemada Konstrüktivizm*. (Çev. Güzin Yamaner), Ankara: Öteki Ajans

- Polichak, James & Gerrig, Richard. (2002). Get Up and Win! Participatory Responses to Narratives.
- Prentice, D.A., Gerrig, R. J., & Bailis, D. S. (1997). What readers bring to the processing of fictional texts. *Psychonomic Bulletin and Review*, 4, 416–420.
- Propp, V. (2008). *Masalın Biçimbilimi*, İstanbul: Kültür Yayınları.
- Rapaport, William & Segal, Erwin & Shapiro, Stuart & Zubin, David & Bruder, Gail & Duchan, Judith & Almeida, Michael & Daniels, Joyce & Galbraith, Mary & Wiebe, Janyce & Yuhán, Albert. (2013). Deictic Centers AND THE COGNITIVE STRUCTURE OF NARRATIVE COMPREHENSION.
- Rapp, D. N., Gerrig, R. J., & Prentice, D. A. (2001). Readers' trait-based models of characters in narrative comprehension. *Journal of Memory and Language*, 45, 737–750.
- Rapp, D. N., Gerrig, R. J., & Prentice, D. A. (2001). Readers' trait-based models of characters in narrative comprehension. *Journal of Memory and Language*, 45(4), 737–750. <https://doi.org/10.1006/jmla.2000.2789>.
- Rickheit, G., & Sichelschmidt, L. (1999). Mental models: Some answers, some questions, some suggestions. In G. Rickheit & L. Sichelschmidt (eds.) *Mental models in discourse processing and reasoning*, (pp. 9-40), Amsterdam: Elsevier.
- Roskos-Ewoldsen, B., Davies, J., & Roskos-Ewoldsen, D. R. (2004). Implications of the mental models approach for cultivation theory. *Communications*, 29, 345-364.
- Ryan, Marie-Laure. (2007). Toward a definition of narrative. In D. Herman (Ed.), *The Cambridge companion to narrative* (pp. 22-35). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Sadowski, W., & Stanney, K. M. (2002). Presence in virtual environments. In K. M. Stanney (Ed.), *Handbook of virtual environments – Design, implementation, and applications* (pp. 791–806). Mahwah: Erlbaum.
- Segal, E. M. (1995a). Narrative comprehension and the role of deictic shift theory. In J. F. Duchan, G. A. Bruder, & L. E. Hewitt (Eds.), *Deixis in narrative: A cognitive science perspective* (pp. 3–17). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Segal, E. M. (1995b). A cognitive-phenomenological theory of fictional narrative. In J. F. Duchan, G. A. Bruder, & L. E. Hewitt (Eds.), *Deixis in narrative: A cognitive science perspective* (pp. 61–78). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Schank, R. C. & Abelson, R. P. (1995). Knowledge and memory: The real story. In R. S. Wyer (Ed.) *Advances in Social Cognition*, VIII (pp.1-95). Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Schatz Thomas (1948) *Old Hollywood New Hollywood: Ritual, Art, and Industry*. Ann Arbor, Mich.: UMI Research Press.
- Slater, M. D. (2002). Entertainment education and the persuasive impact of narratives. In M.C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations*. (pp. 157–181). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Slater, M., & Usoh, M. (1993). Representations systems, perceptual position, and presence in immersive virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 2, 221–233.

- Slater, M. D., & Rouner, D. (2002). Entertainment-education and elaboration likelihood: Understanding the processing of narrative persuasion. *Communication Theory*, 12(2), 173-191.
- Smith, F. (1990). *To Think*. New York: Teachers College, Columbia University Press.
- Stam, Robert (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Steuer, J. (1992), Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42: 73-93. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
- Strange, J. J., & Leung, C. C. (1999). How anecdotal accounts in news and in fiction can influence judgments of a social problem's urgency, causes, and cures. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 25, 436-449.
- Tan, E. S. H. (1994). Film-induced affect as a witness emotion. *Poetics*, 25(1), 7-32.
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema Modern Mitoloji*, İstanbul: Plan B Yayınları.
- Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*, İstanbul: Oğlak Yayınları Cilt:1. Dördüncü Baskı.
- Thompson, K.P. (1999). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*.
- Walter, N., Murphy, S. T., Frank, L. B., & Baezconde-Garbanati, L. (2017). Each Medium Tells a Different Story: The Effect of Message Channel on Narrative Persuasion. *Communication research reports: CRR*, 34(2), 161-170. <https://doi.org/10.1080/08824096.2017.1286471>
- Wollen, Peter (2013). *Godard ve Karşı Sinema*. (Çev. Hasan Gürkan), *İletişim Çalışmaları Dergisi*

- van Dijk, T. A., & Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. New York: Academic Press.
- Zwaan, R. A., Madden, C. J., & Whitten, S. N. (2000). The presence of an event in the narrated situation affects its availability in the comprehender. *Memory & Cognition*, 28(6), 1022–1028. doi:10.3758/BF03209350
- Zwaan, R. A., Magliano, J. P., & Graesser, A. C. (1995). Dimensions of situation model construction in narrative comprehension. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 21, 386–397.
- Zwaan, R. A. (2016). Situation models, mental simulations, and abstract concepts in discourse comprehension. *Psychonomic Bulletin & Review*, 23(4), 1028–1034. <https://doi.org/10.3758/s13423-015-0864-x>