



**T.C.
İZMİR KÂTİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI**

**SİNEMADA ANLATI VE ANLATIYA DAHİL
OLMA**

Yüksek Lisans Tezi

İSMAİL EROL

İZMİR-2023

**T.C.
İZMİR KÂTİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MEDYA VE İLETİŞİM ANABİLİM DALI**

**SİNEMADA ANLATI VE ANLATIYA DAHİL
OLMA**

Yüksek Lisans Tezi

İSMAİL EROL

DANIŞMAN: PROF. DR. NAZIM ANKARALIGİL

İZMİR-2023

YEMİN METNİ

Tezli Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum "**Sinemada Anlatı ve Anlatıya Dahil Olma**" adlı alıřmanın, tarafımdan, akademik kurallara ve etik deđerlere uygun olarak yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin kaynakada gsterilenlerden oluřtuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

11.01.2023

İsmail EROL

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

SİNEMADA ANLATI VE ANLATIYA DAHİL OLMA

İsmail EROL

İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Medya ve İletişim Çalışmaları Anabilim Dalı

Anlatılar, insanlığın ilk yıllarından beri var olmuş ve insanların bağlantı kurması, kültürlerin aktarılması, deneyim ve fikir paylaşımı gibi birçok farklı şekilde etkili 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.

Bu tez 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. Tez kapsamında anlatıya dahil olma, zihinsel modeller perspektifinden ele alınmış, farklı yaklaşımlarla birlikte anlatıya dahil olmanın neden ve sonuçlarına yer verilmiştir.

Bir insanın herhangi bir anlatıya dahil olmasının en önemli ön koşulu olarak anlatıya dikkat etmek gösterilmektedir. Bu bağlamda, günümüzde gençlerin akıllı telefon ve sosyal medya kullanımının da artması nedeniyle odaklanma ve dikkat sürelerinin kısa olmasının, süre olarak nispeten uzun olduğu varsayılabilecek sinema anlatısına dahil olmalarını engelleyip engellemeyeceği sorusu ön plana çıkmaktadır. Söz konusu bu soruya ve geliştirilen diğer hipotezlere cevap bulmak amacıyla gerçekleştirilen bu tez çalışması, Türkiye’de üniversite öğrencisi gençlerin bir sinema anlatısına ne kadar ve hangi boyutlarda dahil olduğunu ölçmeye yöneliktir.

Araştırma kapsamında yüz yetmiş bir üniversite öğrencisi katılımcıya Babam ve Oğlum adlı film izletilmiş ve Anlatıya Dahil Olma Ölçeği uygulanmıştır. Ayrıca, ölçeğin alt boyutları olan dikkat-odaklanma, duygusal dahil olma ve anlatı anlayışı ile hem gençlerin bu alt boyutlara dahil olma durumlarının ölçülmesi hem de gençler arasında farklı yaş ve cinsiyetten kişilerin bu alt boyutlarda gösterdikleri farklılıkların ortaya konulması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Anlatı, Sinemada anlatı, Anlatıya dahil olma, Anlatısal aktarım, Zihinsel modeller, Akış.

ABSTRACT

Master Thesis

NARRATIVE IN CINEMA AND NARRATIVE ENGAGEMENT

İsmail EROL

İzmir Kâtip Çelebi University

Graduate School of Social Sciences

Department of Media and Communication Studies

Narratives have existed since the early years of humanity and have been influential in many different ways, such as connecting people, transferring cultures, and sharing experiences and ideas. The narratives have found new means of expression and have continued to maintain their popularity until today with the developing technology. Although cinema narrative is a relatively new narrative tool, we can say that it has become a popular narrative tool in a very short time with the help of various elements it has.

First of all narratives were discussed, then cinema narrative and narrative structures of cinema were tried to be examined in depth within the scope of this thesis. The studies were not limited to the narrative itself, various psychological processes such as how the narratives were understood, what kind of effects and results were also studied. Narrative engagement is discussed from the perspective of mental models and the causes and consequences of narrative engagement with different approaches are examined within the scope of the thesis.

Paying attention to the narrative is shown as the most important prerequisite for a person to be engaged in any narrative. In this context, the question of whether young people's short focus and attention spans will prevent them from being engaged in the cinema narrative, which can be assumed to be relatively long in duration, due to the increasing use of smartphones and social media by young people. This thesis was carried out in order to find answers to this question and other hypotheses developed,

aims to measure how much and to what extent university students in Turkey are engaged in a cinema narrative.

One hundred and seventy one university students watched the movie "My Father and My Son" and then the Narrative Engagement Scale was administered to them within the research.

In addition, it was aimed to measure the engagement of young people in the dimensions of the scale attention-focus, emotional engagement and narrative understanding and also to reveal the differences between young people of different ages and genders in sub-dimensions.

Keywords: Narrative in cinema, Narrative engagement, Transportation, Mental Models, Flow

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
ÖNSÖZ.....	xiii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

SİNEMADA ANLATI

1.1. ANLATI.....	4
1.2. SİNEMADA ANLATI.....	7
1.2.1. Klasik Anlatı Yapısı.....	9
1.2.2. Modern Anlatı Yapısı.....	18

İKİNCİ BÖLÜM

ANLATIYA DAHİL OLMA

2.1. ZİHİNSEL MODELLER.....	30
2.1.1. Anlatı Durum Modelleri.....	31
2.1.2. Öykü Dünyası Modelleri.....	34
2.1.3. Karakter Modelleri.....	37
2.2. GÖSTEREN KAYMASI TEORİSİ.....	39

2.3. AKIŞ.....	42
2.4. ANLATISAL AKTARIM.....	43
2.5. PRESENCE.....	48
2.6. ÖZDEŞLEŞME.....	51
2.7. ANLATIYA DAHİL OLMAYI ETKİLEYEN ETMENLER.....	54
2.8. ANLATIYA DAHİL OLMANIN SONUÇLARI.....	56

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANLATIYA DAHİL OLMA DURUMUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ.....	59
3.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....	60
3.2.1. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	61
3.2.2. Veri Toplama Araçları.....	63
3.3. BABAM VE OĞLUM FİLMİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	65
3.3.1. Babam ve Oğlum (2005) Filminin Künyesi.....	65
3.3.2. Babam ve Oğlum (2005) Filminin Özeti ve Konusu.....	66
3.4. ARAŞTIRMA BULGULARI.....	68
3.4.1. Araştırmanın Normal Dağılımına İlişkin Bulgular.....	68
3.4.2. Araştırmaya İlişkin Demografik Bulgular.....	68
3.4.3. Araştırmanın Güvenilirliğine İlişkin Bulgular.....	69
3.4.4. Araştırma Hipotezlerine İlişkin Bulgular.....	71
3.4.4.1. Hipotez 1.....	71
3.4.4.2. Hipotez 2.....	72
3.4.4.3. Hipotez 3.....	75
3.4.4.4. Hipotez 4.....	77
SONUÇ.....	80

KAYNAKÇA	85
EK-1	96

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: Klasik anlatı ve modern anlatı arasında bulunan farklar.....	27
Tablo 2: Sinemanın Yedi Büyük Günahı ve Erdemi.....	28
Tablo 3: Farklı evrenler için kabul edilebilir örneklem büyüklükleri.....	61
Tablo 4: Türkiye’de Gişe Rekortmeni Yerli Yapım Filmler.....	63
Tablo 5: Anlatıya Dahil Olma Ölçeğine İlişkin Normallik Testi Sonuçları.....	67
Tablo 6: Araştırmaya Katılanların Cinsiyet Değişkenine İlişkin Dağılımı.....	67
Tablo 7: Araştırmaya Katılanların Yaş Değişkenine İlişkin Dağılımı.....	68
Tablo 8: Cronbach Alpha (α) Katsayısının Güvenilirlik Dağılımı Değerleri.....	68
Tablo 9: Anlatıya Dahil Olma Ölçeği Uygulamasının Güvenilirlik Sonuçları.....	69
Tablo 10: Dikkat-Odaklanma Alt Boyutu Güvenilirlik Sonuçları.....	69
Tablo 11: Anlatı Anlayışı Alt Boyutu Güvenilirlik Sonuçları.....	69
Tablo 12: Duygusal Dahil Olma Alt Boyutu Güvenilirlik Sonuçları.....	69
Tablo 13: Katılımcıların Anlatıya Dahil Olma Düzeylerine Yönelik Puan Ortalaması.....	70
Tablo 14: Cinsiyet Değişkenine Göre Anlatıya Dahil Olmaya Yönelik T-Testi.....	71
Tablo 15: Cinsiyet Değişkenine Göre Duygusal Olma Alt Boyutuna Yönelik T-Testi.....	71
Tablo 16: Cinsiyete Değişkenine Göre Dikkat-Odaklanma Alt Boyutuna Yönelik T-Testi.....	72
Tablo 17: Cinsiyete Değişkenine Göre Anlatı Anlayışı Alt Boyutuna Yönelik T-Testi.....	73
Tablo 18: Yaş Değişkenine Göre Anlatıya Dahil Olma Derecelerine Yönelik Anova Testi.....	73
Tablo 19: Yaş Değişkenine Göre Duygusal Dahil Olma Alt Boyutuna Yönelik Anova Testi.....	74
Tablo 20: Yaş Değişkenine Göre Dikkat-Odaklanma Alt Boyutuna Yönelik Anova Testi.....	74

Tablo 21: Yaş Değişkenine Göre Anlatı Anlayışı Alt Boyutuna Yönelik Anova Testi.....	75
Tablo 22: Anlatıya Dahil Olma Alt Boyutları Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi.....	75
Tablo 23: Hipotez Sonuçlarına Göre Değerlendirme.....	76

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Anlatının Ögeleri Diyagramı.....	6
Şekil 2: Yükselen Dramatik Eğri.....	11
Şekil 3: Freytag Piramidi.....	12
Şekil 4: Syd Field'in Paradigması.....	17

ÖNSÖZ

Bu çalışma kapsamında, üniversite öğrencisi gençlerin bir sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin analizine odaklanılmıştır. Dikkat ve odaklanma problemleri yaşayan gençlerin, en önemli ön koşulu dikkat ve odaklanma olan anlatıya dahil olma seviyesi nicel bir çalışma ile ortaya konmuştur. Ayrıca, anlatıya dahil olmanın alt boyutları olan dikkat-odaklanma, duygusal dahil olma ve anlatı anlayışı ile gençlerin bu alt boyutlara dahil olma durumlarının ortaya konulması da hedeflenmiştir.

Tez konusunun belirlenmesinden sonlanmasına kadar hiçbir aşamada desteklerini benden esirgemeyen ve sadece akademik anlamda değil insani anlamda da bana rehberlik eden değerli danışman hocam Prof. Dr. Nazım ANKARALIGİL'e sonsuz saygı ve şükranlarımı sunarım. Çalışmanın farklı aşamalarında değerli bilgi ve tecrübelerini benden esirgemeyen kıymetli hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Halit KARTAL ve Dr. Öğr. Üyesi Mustafa YALÇIN'a destekleri için teşekkürü bir borç bilirim. Tez savunma aşamasında verdikleri tavsiye ve ayırdıkları zaman için Jüri Üyeleri Prof. Dr. Zühal ÖZEL SAĞLAMTİMUR ve Dr. Öğr. Üyesi Ümit AYDOĞAN'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca, tez yazım süreci boyunca iş yükümü hafifleten ve beni cesaretlendiren sevgili mesai arkadaşlarım Arş. Gör. Hüseyin Enes BALCI ve Arş. Gör. Rabia SERTTAŞ'a teşekkür ederim.

Ve son olarak, bana olan inanç ve güvenlerini hiçbir zaman kaybetmeyen, desteklerini her zaman arkamda hissettiğim sevgili aileme sonsuz minnet ve teşekkürlerimi sunarım.

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.

Bir anlatıya dahil olma üzerine yapılan çeşitli çalışmalarda anlatıya dahil olmanın en önemli ön koşulu olarak karşımıza dikkat ve odaklanma kavramları çıkmaktadır. Yapılan çalışmalar (Buselle ve Bilandzic, 2009; Green & Brock, 2000) bir anlatıyı anlamak ve anlatıya dahil olmak için bireyin öncelikle anlatıya ve anlatı içerisinde gerçekleşen olay ve durumlara dikkat etmesi gerektiğini ortaya koymuştur. Bununla beraber, son yıllarda teknolojinin hızlı bir şekilde ilerlemesi insanların hayatında büyük etki ve değişimlere neden olmuştur. Bu değişimden en fazla, teknolojiyle çok daha iç içe yaşayan gençlerin etkilendiği söylenebilir. Gençler, gelişen mobil cihazlar ve sanal ortamlara neredeyse gün boyu maruz kalmaktadır. Bu maruz kalma sonucunda gençlerin dikkat ve odaklanma sürelerinin olumsuz anlamda

etkilendiđi çeřitli akademik alıřmalarla ortaya konmuřtur (ör. Aalbers, ve diđerleri 2019; McCoy, 2016; Johannes ve diđerleri, 2019; Teun, ve diđerleri 2022; Xie, ve diđerleri, 2021).

Tüm bu bilgiler ışığında gençlerin dikkat ve odaklanma problemleri yařamalarının, birincil kořulu anlatıya dikkat etmek olan sinema anlatısına dahil olmalarını etkileyip etkilemediđi sorusu ortaya çıkmaktadır. alıřmanın temel amacı bu soruya cevap bulmaktır. Bu bağlamda tezin birinci bölümünde anlatı kavramı genel hatlarıyla ele alınmış ve anlatı kavramının gelişimiyle birlikte anlatının öğelerine yer verilmiştir. Genel olarak sinemada anlatı ve anlatı tarzlarına ađırlık verilmiştir. Daha sonra, kendi içerisinde bir anlatım dili ve yapısı barındıran sinema anlatısının gelişimine yer verilmiş ve sinemanın farklı anlatı yapıları ele alınmıştır. Bu çerçevede öncelikle klasik anlatı yapısı derinlemesine incelenmiştir. Klasik anlatı yapısının dayandıđı temeller, farklı bakış açıları ve sınıflandırmalara yer verilmiştir. Bununla beraber klasik anlatı yapısına sahip filmlerin genel hatlarıyla yapıları, ortak özellikleri, karakterleri, film boyunca yařanan deđişim ve gelişimler, barındırdıđı bölümler gibi öğeleri incelenmiştir. Söz konusu alıřmaların hepsi modern anlatı için de gerçekleştirilmiştir. Böylelikle birinci bölümde genel olarak anlatı kavramı ele alınmış ve sinema anlatısının farklı anlatı yapılarına derinlemesine yer vermeye alışılmıştır.

alıřmanın ikinci bölümünde anlatıya dahil olma kavramıyla ilgili literatür alıřması yapılmıştır. Anlatıya dahil olma kavramı ve anlatıyı anlama, zihinsel modeller perspektifinden ele alınmıştır. Bu anlamda zihinsel modeller ve tez kapsamında alt başlıkları olarak deđerlendirilen durum, öykü ve karakter modellerine yer verilmiştir. Bu kavramlar öncelikle genel hatlarıyla ele alınmış ardından bir anlatı ve özellikle sinema anlatısı ile bağlantılı olarak derinlemesine incelenmiştir. Bu bağlamda anlatıya dahil olma ve anlatıya dahil olmaya benzer bir biçimde anlatının içine girerek anlatıyla bütünleřtiđimizi ortaya koyan çeřitli teorilere ve özdeleřme kavramına yer verilmiştir. Bu kuramsal ve kavramsal deđerlendirmelerin ardından anlatıya dahil olmayı engelleyebilecek durumlara ve anlatıya dahil olmanın olası sonuçlarına yer verilmiştir.

Tezin üçüncü ve son bölümünde, öncelikle alıřmanın amacı ve önemi, hipotezleri, yöntemi, evren ve örnekleme yer verilmiştir. Tezin amacını gerçekleştirme dođrultusunda nicel bir alıřma yapılmasına karar verilmiştir.

Gençlerin bir anlatıya dahil olmalarının düzey ve boyutlarını ortaya koymak adına çalışma kapsamında Anlatıya Dahil Olma Ölçeği kullanılmıştır. İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Fakültesi Medya ve İletişim öğrencisi 171 öğrenciye toplu gösterimlerle “Babam ve Oğlum” adlı 2005 yapımı film izletilmiş ve hemen ardından söz konusu ölçek kâğıt ve kalem formunda katılımcılara uygulanmıştır. Söz konusu anket verileri bir istatistik yazılımı olan SPSS 29.0 (Statistical Package for the Social Sciences) adlı yazılım yardımıyla analiz edilmiştir. Analiz sonuçları bulgular kısmında ele alınmış, tez amaç ve hipotezlerine ilişkin sonuçlar ortaya konmuştur.

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.

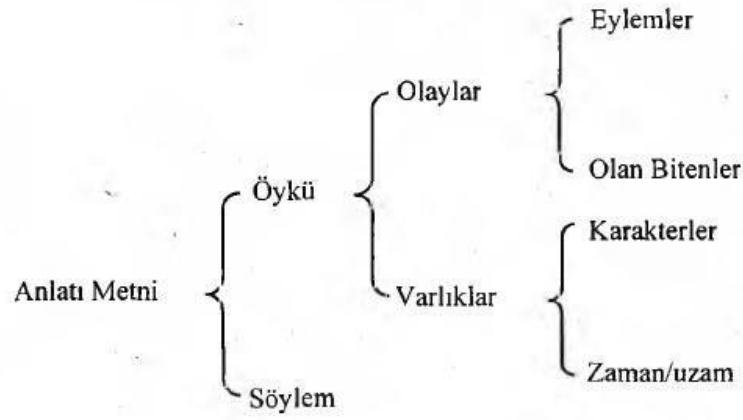
Bruner (1986), anlatıyı, inişli çıkışlı bir yapı içerisinde amaçları doğrultusunda aksiyonlara giren karakterin eylemlerini anladığımız zihinsel bir süreç olarak yorumlar. Berger'e (1997) göre anlatı, belirli bir süre aralığında, belirli bir yerde geçen olaylar bütünüdür. Chatman'a göre, "anlatılar somut 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. Çoğaltabileceğimiz 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 (Derviřcemalođlu, 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 Ögeleri 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 eklemelendirildiği 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. Anlaşılacağı 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.

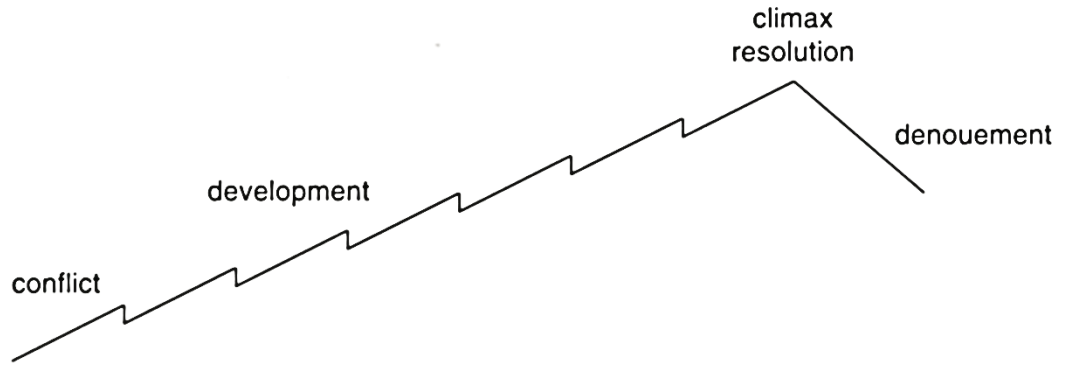
1.2.1. Klasik Anlatı Yapısı

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 *tragedyaları 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 konumdur. Aristoteles'e göre drama gerçekliğin taklididir ve öykü bir eylemin taklidi olduğu için bir bütün oluşturacak şekilde yaratılmalıdır ve eklemeye 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 tutkularından arındırmaktır. Bu anlamda *katharsis* ulaşmanın, seyirci üzerinde bir arınma, temizlenme yaşatarak karşılaştığı öyküden zevk almasını sağladığı söylenebilir. Aristoteles'in *tragedya* adına ortaya koyduğu bu ve bunun gibi fikirler, klasik anlatı sinemasının temelini oluşturmuştur. Sadece sinema anlatısı değil, içerisinde anlatı barındıran tüm sanat dallarını etkilemiştir.

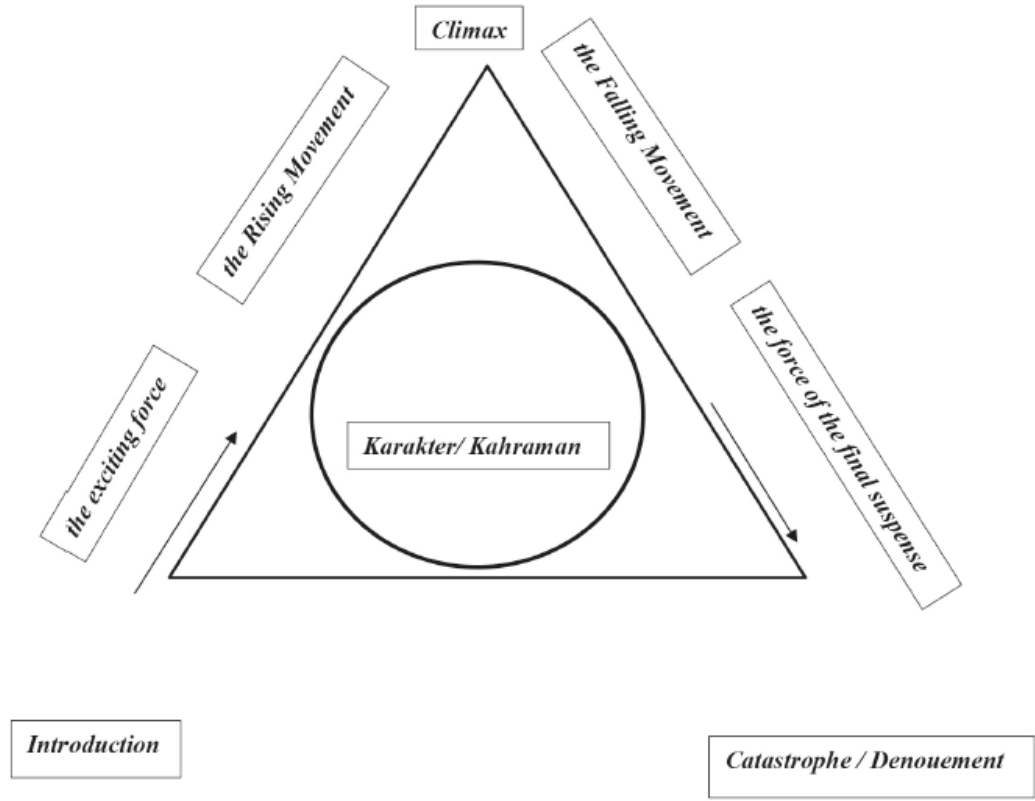
Aristoteles'in temellerini attığı, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşan klasik anlatı yapısı; serim, düğüm, çatışma, doruk noktası ve çözüm unsurlarından meydana gelmektedir. Bu durum, W. Miller (1998) tarafından yükselen dramatik eğri çizelgesiyle görselleştirilmiştir. Miller, klasik dramatik 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 eklenecek 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, sakin 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:

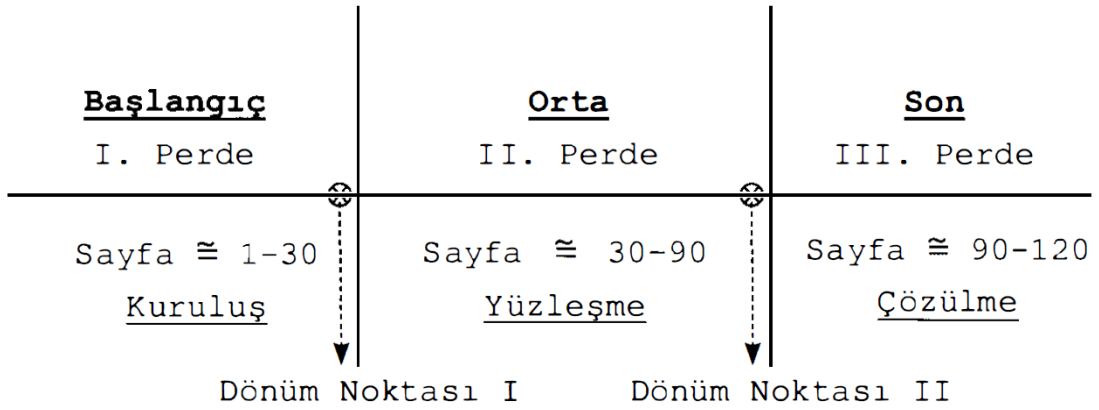
“Anlatıların kurmaca dünyasında önemli olan kişilerin başlarından geçenlerdir. Tüm çatışma ve çekişmeler kişisel düzeye indirgenmiştir. Öykü, karakterleri ve onların yaşadığı olayları kronolojik bir bakış açısı içinde, mekânların özellikleriyle birlikte gösterir. Öykü popüler anlatının temelde kapalı- 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 söylenebilir 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 yararlı 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'in paradigmasında da açıkça görüldüğü biçimde Field, ana akım sinema filmlerinin neredeyse hepsinde aynı dakikalar içerisinde perde değişimlerinin yaşandığını tespit etmiştir. Bu anlamda Hollywood 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 yürüyüştü robotlara karşı).
2. Voyöizm ve "dördüncü duvar konvansiyonu" nun 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'in 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, ögelerin 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 ögelerin 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 nesneliliğinin 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 tiyatrodaki 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 eleştirilenleri bir araya toplayan derginin kuruluşuna André Bazin ve arkadaşları önderlik etmiştir. Sinemaya bakış açıları benzer olan bu genç eleştirilenler 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:

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)

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

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:

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

Tablo 2: Sinemanın Yedi Büyük Günahı ve Erdemi

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, tündengelim 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 temsilinin 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 ögeyi 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. işlemler bile belirli bir çerçeve sunmak açısından birçok ortak nokta sunmalarından dolayı o hikayenin geleceği hakkında belirli öngörülerde bulunmak veya hikaye dünyasında ne ile karşılaşır 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 gerçekleşmeyeceğini 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 gerçekleşebilecek

mantıkta olduğunu öne sürmektedir. Ona göre gerçek dünya deneyimlerine benzeşmek anlatı için kolaylıklar sağlamaktadır ve gerçeklikte sapma durumlarında daha yavaş kendini tanıtmaya 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 değildir 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 bilinmeyeceği 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 karşılaştığında 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 bulduklarında 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 bulduklarında klişe temsillerinden uzaklaşılarak 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 kelimedenden türetilmiştir. Türkçede gösterim ifadeleri olarak adlandırabileceğimiz 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 çerçevede 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, resmîlik 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 hissederler. 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 filmsele 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, filmsele anlatılarda bu şekilde gösterimsel ifadeler kullanmak oldukça zordur. Bu gibi kullanımların eksikliğine rağmen filmsele anlatıların gösterimsel anlamda farklı avantajları vardır. Filmsele anlatılardaki karakterler, gösterimsel terimlerin yanı sıra sözel olmayan, fiziki işaret edicileri de kullanabilir. Busselle ve Bilandzic'e (2008) göre, filmsele anlatının görsel olarak seyirciye sunduğu duygusal yakınlık, sağlam bir gösteri merkezi oluşturulmasını sağlayabilir. Bu anlamda filmsele 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 ağır 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 anlaşılacak 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, ulaşımaya 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 firkateyn 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 bütünleştiğinde fiziksel olarak olayların içerisinde olmamasına rağmen olayların içinde ve olaylara etki edebilecekmiş gibi tepkiler verebilir. Örnek olarak, bir film karakterinin gitmekte olduğu noktada problem yaşayacağını önceden bilen seyircinin “Sakın 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) anlatsal aktarımı dikkat, imgeleme ve duyguların bütünleştirici bir karışımı olarak düşündüğüne değinmiştik. Onlara göre, anlatsal 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 Aktarılabirlik (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 duygusal uyarımlar sonucu gerçekleştiğini vurgulamışlardır. Onlara göre, bir anlatı etkileşimi söz konusu olduğunda "orada olma" hissi duygusal 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 buldukları 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 buldukları 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 tanımlı 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 itibariyle 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 yanılsamasının 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 yanılmasıdır. Sosyal presence, bireyin dolayimli bir kişiyle birlikte olma hissiyatının yanılması olarak tanımlanmıştır. Copresence alt kategorisi ise kişinin aynı anda hem uzamsal yanılma hem de dolayimli bir bireyle birlikte olma yanılmasını 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 hissini fiziksel çevreden gelebilecek duyuşal 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 nesnelere, 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

özdeşlemenin 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 Bilandzic (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 & Bilandzic, 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 paylaşmalar 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 içerisine 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 tanıdığı

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 tanımlanabilecek 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 dayandırır (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 anlaşılabilmesi 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 kaydıracağı 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 anlatsal 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 tanımı 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 giriştiği 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 Krömer, 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).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ANLATIYA DAHİL OLMA DURUMUNUN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1. ARAŞTIRAMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Bu çalışma, üniversite öğrencisi gençlerin bir sinema anlatısına ne kadar ve hangi boyutlarda dahil olduklarının ölçmeye yöneliktir. Günümüzde teknolojinin etkisi ve yaygınlığı çok büyük bir ölçüde artmıştır ve teknolojik gelişmeler insan yaşamının çeşitli alanlarında önemli bir rol oynamaktadır. Bu teknoloji kullanımının en başat aktörleri ise kuşkusuz gençlerdir. Gençler, cep telefonları ve diğer cihazlar vasıtasıyla internete erişim sağlamakta ve yoğun bir biçimde sosyal medya platformları vasıtasıyla diğer insanlarla iletişime geçmektedir. Gençlerin akıllı telefon ve sosyal medya platformlarıyla neredeyse tüm gün boyunca iç içe olmasının dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon sorunları yarattığı çeşitli akademik çalışmalarla (ör. Aalbers, ve diğerleri 2019; McCoy, 2016; Johannes ve diğerleri, 2019; Teun, ve diğerleri 2022; Xie, ve diğerleri, 2021) ortaya konmuştur. Ayrıca, bir insanın kendisini anlatıya kaptırması ve anlatıya dahil olmasının en önemli koşulu olarak anlatıya dikkat etmek gösterilmektedir (Buselle ve Bilandzic, 2009; Green & Brock, 2000). Bu bağlamda, gençlerin uzun bir anlatı aracı olarak değerlendirilebilecek sinema anlatısını dikkatle takip edip etmedikleri ve bunun sonucunda anlatı dünyasının içerisine girerek anlatıya dahil olup olmadıkları önemli bir soru işareti olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışmanın ana amacı, Türkiye’de üniversite öğrencisi gençlerin (18-25 yaş arası) bir sinema anlatısına ne derecede ve hangi boyutlarda dahil olduğunu ortaya koymaktır.

Anlatıya dahil olmanın en önemli sonuçlarından biri olarak anlatısal ikna gösterilebilir. Anlatısal ikna, bireyin maruz kaldığı anlatıyla tutarlı bir biçimde tutum ve fikirlerini değiştirebileceğini ifade etmektedir ve bu durum çeşitli çalışmalarla (Green & Brock, 2000; De Graaf, A. 2010; Slater 2002) ortaya konmuştur. Bu anlamda, gençlerin bir anlatıya dahil olup olmadıkları, bu doğrultuda değiştirebilecekleri tutum ve davranışları için de önemli bir rol oynamaktadır.

Gençlerin sinema filmleri, eğitici filmler, anlatı barındıran kamu spotları, anlatı reklamları gibi çeşitli anlatılar karşısında tutum ve davranışlarında olumlu veya olumsuz değişiklikler yaratabilecek durumların ön koşulu olarak anlatıya dahil olma kavramı önemli bir yere sahiptir. Ayrıca, anlatısal ikna konusunda yürütülecek çalışmalar için de bir ön koşul olarak ortaya çıkmaktadır.

Tez kapsamında uygulanacak olan Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'nin (Measuring Narrative Engagement) alt boyutları olan dikkat-odaklanma, duygusal dahil olma ve anlatı anlayışı ile hem gençlerin bu alt boyutlara dahil olma durumlarının ölçülmesi hem de gençler arasında farklı yaş ve cinsiyetten kişilerin bu alt boyutlarda gösterdikleri farklılıkların ortaya konulması da hedeflenmektedir.

3.2. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Tez kapsamında nicel bir araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Çalışma kapsamında katılımcılara 2005 yapımı 'Babam ve Oğlum' adlı film izletilmiştir. Farklı gruplar halinde gerçekleştirilen toplu film gösterimlerinin hemen ardından katılımcılara on madde ve üç alt boyuttan oluşan anlatıya dahil olma ölçeği uygulanmıştır. Söz konusu uygulama gerçekleştirilmeden önce İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Araştırmalar Etik Kurulu'ndan, 13.12.2022 tarihli ve 2022/20-22 karar nolu belge ile gerekli etik onay raporu alınmıştır. Bu nicel araştırma sonucunda elde edilen veriler, bir istatistik yazılımı olan, çeşitli veri türlerini (ör. sayısal, demografik) işleyebilen, analiz edebilen ve sosyal bilimlerde yaygın bir şekilde kullanılan SPSS 29.0 (Statistical Package for the Social Sciences) adlı yazılım yardımıyla analiz edilmiştir. Tez amacı ve gerçekleştirilen literatür taraması sonucunda bazı araştırma hipotezleri oluşturulmuştur. Araştırmanın hipotezleri şu şekildedir:

Hipotez 1: Araştırmaya katılan üniversite öğrencisi gençlerin süre olarak görece uzun olduğu öne sürülebilecek sinema anlatısına dahil olma düzeyleri yüksektir.

Hipotez 2: Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların anlatıya dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Hipotez 2.1: Cinsiyet deęişikliğine baęlı olarak katılımcıların duygusal dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Hipotez 2.2: Cinsiyet deęişikliğine baęlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Hipotez 2.3: Cinsiyet deęişkenine göre baęlı olarak katılımcıların anlatı anlayışında alt boyutlara göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Hipotez 3: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların anlatıya dahil olma derecelerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Hipotez 3.1: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların duygusal dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır.

Hipotez 3.2: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmaktadır.

Hipotez 3.3: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların anlatı anlayışı alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır.

Hipotez 4: Anlatıya dahil olma ölçeęinin alt boyutları arasında anlamlı ilişki bulunmaktadır.

3.2.1. Araştırma Evren ve Örneklemi

Tezin amacı doğrultusunda araştırma örneklemini 18-25 yaş arası üniversite öğrencilerinden katılımcı olarak belirlenmiştir. Busselle ve Bilandzic (2009), Anlatıya Dahil Olma Ölçeęi'ni oluştururken gerçekleştirdikleri tüm çalışma safhalarında bütün katılımcılarını üniversite öğrencilerinden seçmişlerdir. 2014 yılında Klinik Psikolog Deniz Aęar tarafından hazırlanan Anlatıya Dahil Olma Ölçeęi'nin Türk kültürüne uyarlanması çalışması sırasında toplanan veriler de orijinal çalışmaya sadık kalınarak büyük ölçüde üniversite öğrencilerinden toplanmıştır. Tez kapsamında uygulanan ölçeęin hem orijinal hem de Türkçeye uyarlanmış versiyonunda üniversite öğrencisi

gençler üzerinden geliştirilmiş olması ve tez konu, amaç ve problemlerine uygun olması nedeniyle araştırmanın üniversite öğrencisi gençler üzerinde uygulanmasına karar verilmiştir. Araştırmanın evrenini İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü lisans öğrencileri oluşturmaktadır. Tek dersi kalan, resmi olarak kayıtlı olmasına rağmen okula devam etmeyen veya ankete katılmak istemeyen öğrencilere erişimin sınırlı olması nedeniyle evren içerisinde örneklem yapılmıştır. Söz konusu evrende toplam 437 öğrenci resmi olarak aktif kayıtlı görünmektedir. Yazıcıoğlu ve Erdoğan (2004), farklı evrenler için kabul edilebilir örneklem büyüklüklerini şu şekilde ortaya koymuşlardır:

Evren Büyüküğü	0.03 örnekleme hatası (d) +			0.05 örnekleme hatası (d) +			0.10 örnekleme hatası (d) +		
	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q= 0.2	p=0.3 q=0.7	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q= 0.2	p=0.3 q=0.7	p=0.5 q=0.5	p=0.8 q= 0.2	p=0.3 q=0.7
100	92	87	90	80	71	77	49	38	45
500	341	289	321	217	165	196	81	55	70
750	441	358	409	254	185	226	85	57	73
1000	516	406	473	278	198	244	88	58	75
2500	748	537	660	333	224	286	93	60	78
5000	880	601	760	357	234	303	94	61	79
10000	964	639	823	370	240	313	95	61	80
25000	1023	665	865	378	244	319	96	61	80
50000	1045	674	881	381	245	321	96	61	81
100000	1056	678	888	383	245	322	96	61	81
1000000	1066	682	896	384	246	323	96	61	81
100 milyon	1067	683	896	384	245	323	96	61	81

Tablo 3: Farklı Evrenler İçin Kabul Edilebilir Örneklem Büyüklükleri

Evren (N) ve örneklem (n) büyüklüklerine bakıldığında, evren sayısının 500 olduğu durumlarda, p=0,8, q=0,2 değer düzeyi için en az 165 katılımcının olması gerekmektedir (Yazıcıoğlu ve Erdoğan, 2004). Bu bağlamda, 2022 yılı içerisinde tüm sınıflar bazında toplam 437 aktif öğrencisi bulunan İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Fakültesi Medya ve İletişim Bölümü lisans öğrencileri arasından 171 kişi ankete katılmıştır.

Örneklem seçiminde, mezun olan, tek dersi kalan, resmi olarak kayıtlı olan fakat okula devam etmeyen öğrencilere erişimin sınırlı olması nedeniyle, örneklem hacmi

olabildiğince hızlı bir şekilde elde edilebilen ve hali hazırda öğrenciliği devam eden katılımcı öğrencilerden oluşmuştur. Bu nedenle, örneklem seçiminde kolayda örneklem yöntemi tercih edilmiştir. Olasılık dışı örnekleme tekniklerinden kolayda örnekleme yöntemi, kolay bir şekilde ulaşılabilen ve/veya isteyen herkesin örnekleme dahil edilebileceği bir yöntemdir (Ural ve Kılıç, 2008). Bu yöntem kullanılarak hızlı bir şekilde erişilebilen öğrenciler örneklem kapsamında değerlendirilmiştir.

3.2.2. Veri Toplama Araçları

Sinemada Anlatı ve Anlatıya Dahil Olma adlı bu çalışmada nicel bir araştırma yöntemi uygulanmıştır. Araştırma kapsamında kişilerin bir anlatıya dahil olmasını (kendini anlatının içinde hissedip hissetmediklerini, anlatı karakterleriyle bağlantı oluşturup oluşturmadıklarını) ölçen, on madde ve üç alt boyuttan (dikkat-odaklanma, anlatı anlayışı, duygusal dahil olma) oluşan Anlatıya Dahil Olma Ölçeği (Measuring Narrative Engagement) kullanılmıştır.

Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'nin orijinali 2009 yılında Busselle ve Bilandzic tarafından geliştirilmiştir. Orijinal ölçeğin dört alt boyutu vardır. Bunlar; dikkat-odaklanma, anlatı anlayışı, duygusal dahil olma ve anlatının içinde hissetmedir. Söz konusu ölçekte, 7'li likert kullanılmıştır. 1 puan "Hiç katılmıyorum" ifadesini 7 puan ise "Kesinlikle katılıyorum" ifadesine karşılık gelmektedir. Ölçek geliştirilmesinin her aşamasında Green ve Brock'un 2000 yılında geliştirdiği Anlatısal Aktarım ve Cohen'in 2001 yılında yayınladığı Özdeşleşme ölçeği ile karşılaştırılmıştır. Orijinal ölçeğin 12 maddelik Cronbach's alpha değeri .80'in üzerindedir.

Ölçeğin Türk kültürüne uyarlama çalışması 2014 yılında Klinik Psikolog Deniz Ağar tarafından Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'nin Uyarlama Çalışması adlı Yüksek Lisans Tezi ile gerçekleştirilmiştir. Orijinal hali dört alt boyut ve on iki maddeden oluşan ölçeğin, Türkçe formunda üç alt boyut ve on maddeden oluştuğu belirlenmiştir. Bir madde orijinal formda olduğundan başka bir alt boyuta yüklenmiştir. İki madde de ölçekten çıkartılmıştır. Sonuç olarak geçerlilik ve güvenilirlik çalışmalarından sonra ölçeğin Türkçe formunun Türk kültürüne uygun olan biçiminin on madde ve üç alt boyuttan oluştuğuna karar verilmiştir. Ölçeğin Türk kültürüne uyarlanmış versiyonunun Cronbach alfa değeri .79 olarak bulunmuştur (Ağar, 2014).

Tez kapsamında katılımcılara, ‘Babam ve Oğlum’ adlı 2005 yapımı film izletilmiştir. Film gösterimleri İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi dersliklerinde gerçekleştirilmiştir. Farklı gruplar halinde gerçekleştirilen toplu gösterimlerin hemen ardından katılımcılara Anlatıya Dahil Olma Ölçeği kalem ve kâğıt formunda uygulanmıştır. Tez kapsamında izletilerek üzerine anket uygulanacak filmin seçimi sırasında film içeriği ve kalitesinden dolayı oluşabilecek anlatıya dahil olma sorunlarını en aza indirmek hedeflenerek hareket edilmiştir. Bu hedef doğrultusunda yayınlandığı dönemde gişe başarısıyla seyircinin takdirini kazanmış filmlere odaklanılmıştır. Bu anlamda, film gişelerine ilişkin bir veri tabanı sunan Boxofficeturkiye adlı internet sitesinden yararlanılarak, Türkiye’de en fazla izlenen yerli yapım filmler incelenmiştir. Türkiye’de en fazla izlenmiş yabancı filmlerin denklem dışında bırakılması, Türkçe altyazılı veya dublajlı filmlerin anlatı katılımına etki edebileceği öngörüsü nedeniyle. Boxofficeturkiye verilerine göre Türkiye’de en fazla izlenen ilk yirmi film şu şekilde listelenmiştir;

	Film Adı	Toplam Seyirci
1	Recep İvedik 5	7.437.050
2	Recep İvedik 4	7.369.098
3	Düğün Dernek	6.980.070
4	Fetih 1453	6.572.618
5	Müslüm	6.480.563
6	Düğün Dernek 2: Sünnet	6.073.364
7	Ayla	5.589.872
8	Bergen	5.484.798
9	7. Koğuştaki Mucize	5.365.522
10	Aile Arasında	5.289.051
11	Arif v 216	4.968.462
12	Recep İvedik 2	4.333.144
13	Recep İvedik	4.301.693
14	Kurtlar Vadisi: Irak	4.256.567
15	Ailecek Şaşkıncınız	4.034.858
16	G.O.R.A.	4.001.711
17	Recep İvedik 6	3.986.797
18	Eyvah Eyvah 2	3.947.988
19	CM101MMXI Fundamentals	3.842.535
20	Babam ve Oğlum	3.839.883

Tablo 4: Türkiye’de Gişe Rekortmeni Yerli Yapım Filmler

Türkiye’de en fazla izlenen ilk yirmi yerli filmin on üç tanesi komedi türüne ait yapımlardır. Komedi filmlerinin duygusal dahil olma ve özdeşleşme açısından yeterli veri sağlamayacağı ve tezin amacına hizmet etmeyeceği düşüncesiyle denklemden çıkartılmıştır. İlk yirmi film içerisinde komedi filmleri çıkartıldığında geriye kalan yedi film incelenmiş ve bu filmler arasında, bir tanesinin televizyonda yayınlanmakta olan çok popüler bir dizinin devamı niteliğinde bir film, dört tanesinin ise gerçekten yaşamış ünlü bir kişiliğin hayat hikayesinin anlatıldığı yapımlar olduğu görülmüştür. Böyle bir durumda, kişinin filmde bağımsız olarak ana karakter hakkında olumlu veya olumsuz düşüncelere sahip olabileceği ve bu durumun karakterle özdeşleşme konusunda yanıltıcı veriler sunabileceği düşünülerek söz konusu beş film de denklemden çıkartılmıştır. Bu çalışmalar sonucunda geriye sadece Türkiye’de en fazla izlenen yerli yapımlar listesinde dokuzuncu sırada bulunan ‘7. Koğuştaki Mucize’ adlı film ve yirminci sırada bulunan ‘Babam ve Oğlum’ adlı filmler kalmıştır. ‘7. Koğuştaki Mucize’ adlı filmde başkarakter olan Memo, genç bir yetişkin olmasına rağmen çocuk zekasına sahip bir karakterdir. Böyle bir durumun film karakteriyle özdeşleşme üzerine ne gibi bir etkisi olacağı konusunun tartışmalı ve araştırmaya muhtaç olması nedeniyle bu film de denklemden çıkartılmıştır. Klasik anlatı yapısına sahip olan ‘Babam ve Oğlum’ adlı film bu bağlamda incelenmiş ve tezin amacına uygun bir öykü yapısına sahip olduğu görülmüştür. Vizyona girdiği dönemde elde ettiği gişe başarısıyla anlatıya dahil olma konusunda başarılı olduğunu öngörebileceğimiz film olarak araştırmada izletilmek üzere seçilmiştir.

3.3. BABAM VE OĞLUM (2005) FİLMİNİN DEĞERLENDİRMESİ

3.3.1. Babam ve Oğlum (2005) Filmi Künyesi

Yönetmen: Çağan Irmak

Senaryo: Çağan Irmak

Görüntü Yönetmeni: Rıdvan Ülgen

Yapımcı: Şükrü Avşar

Süre: 108 Dakika

Tür: Dram

Kurgu: Kıvanç İlgüner

Sanat Yönetmeni: Murat Güney

Oyuncular: Fikret Kuşkan (Sadık), Çetin Tekindor (Hüseyin Efendi), Ege Tanman (Deniz), Hümeysra (Nuran), Şerif Sezer (Gülbeyaz), Binnur Kaya (Hanife), Yetkin Dikinciler (Salim), Özge Özberk (Birgül), Nergis Çorakçı (Sakine), Mahmut Gökgez (Kahya)

3.3.2. Babam ve Oğlum (2005) Filminin Özeti ve Konusu

Çağan Irmak'ın yönetmenliği üstlendiği 2005 yapımı Babam ve Oğlum adlı filmin çekimlerinin büyük bir kısmı yönetmenin de doğduğu yer olan İzmir'in Seferihisar ilçesinde gerçekleşmiştir. Film, ana karakter olan Sadık'ın (Fikret Kuşkan) İstanbul'da hamile olan eşiyle (Tuba Büyüküstün) yaşadığı dönemde başlamaktadır. Sabaha karşı ani doğum sancıları nedeniyle sokağa çıkan çift, sokakların bomboş olması nedeniyle hastaneye gitmeyi başaramaz ve hamile kadın sokağın ortasında doğum yapmak zorunda kalır. Doğum sonrası Sadık'ın eşi hayatını kaybetmiştir. Bu sahnede sokakların bomboş olmasının nedeni 12 Eylül 1980 darbesinin o gece gerçekleşmiş olmasıdır. Siyasi bir karakter olan Sadık, darbe sonrasında hapse girmiştir. Sadık'ın hapisanede işkence gördüğü ve bir bakıcıyla oğlunu büyütmeye çalıştığı sahneleri hızlı bir şekilde görürüz. Yıllar geçmiş Sadık'ın oğlu Deniz yedi sekiz yaşlarına gelmiştir. Sadık ve oğlunun İstanbul'da yaşadıkları hayatın aktarıldığı bu kurulum bölümünden sonra birinci dönüm noktası gerçekleşir ve Sadık doğduğu büyüdüğü kasabaya dönmeye karar verir. Bu noktada filmin çatışması da devreye girer. Film, baba ve oğul çatışması üzerine kurulmuştur. Sadık'ın babası Hüseyin Efendi (Çetin Tekindor), sert mizaçlı, sevgisini gösteremeyen geleneksel Türk babası olarak resmedilmiştir. Bunu dışında otoriter bir kişiliğe sahip olan Hüseyin karakteri oğlunun ziraat mühendisliği okuyup sahip oldukları çiftliğin başına geçmesini istemektedir. Fakat İstanbul'a okumak için giden Sadık'ın ziraat mühendisliği değil gazetecilik okuduğunu ve anarşist hareketler içerisinde bulunduğunu öğrenmesiyle ilişkileri tamamen bozulmuş ve kesilmiştir. Hüseyin, ilk başta oğlunu ve torununu kabul etmez. Zaman ilerledikçe torunuyla yakınlaşmaya başlar. Fakat oğlu ile olan çatışması doruk noktasına kadar artarak devam edecektir. Filmin doruk noktasında baba Hüseyin ile oğlu Sadık arasında büyük yüzleşme gerçekleşir. Fakat bu yüzleşme

Sadık'ın bayılmasıyla yarım kalacaktır. Bu sahneden sonra Sadık'ın ağır bir hastalığa yakalandığını ve ölümünün yakın olduğunu öğreniriz. Bu andan sonra baba ve oğul çatışması yerini yavaş yavaş karşılıklı anlayışa bırakacaktır. Sadık'ın ölümüyle ikinci dönüm noktası gerçekleşecek ve çözüm bölümüne geçilecektir. Hüseyin, film boyunca oğlunu suçlamıştır fakat bu noktadan sonra suçlunun kendisi olduğunu düşünmeye başlar. "Benim yüzümden!" repliğiyle hafızalara kazınmış bu sahneden sonra çözüm bölümüne geçilir. Yeni kurulacak düzen Sadık'ın oğlu Deniz karakteri üzerinden ele alınmıştır. Deniz karakterine şimdi ne olacak? Yeni hayat düzeni nasıl kurulacak? gibi soru işaretleri bu bölümde cevaplandırılmıştır. Sadık'ın arzusu gerçekleşmiş, Deniz kendisine yeni bir ev ve aile bulmuştur. Deniz'in vefat eden babasını gördüğü hayali bir sahnenin ardından yoğun bir şekilde yağmur yağmaya başlar. Deniz'in dedesi ve nenesi şemsiyeyle birlikte koşarak onu kucaklarlar. Bu üç karakterin yağmurdan korunmak adına güvenli bir çatı altına geçmesiyle film son bulur.

Klasik anlatı yapısına sahip bu film baba ve oğul çatışmasını konu edinmiştir. Film, Sadık'ın sevecen ve tez canlı annesi, zekâ geriliği bulunan kardeşi, komik bir karakter olan kardeşinin eşi, köy yerinde doğup büyümesine rağmen modern bir şehirli imajı çizmeye çalışan halası gibi karakterlerle desteklenmiştir. Hüseyin karakteri ve Sadık'ın halası arasında olan ve Sadık'ın kasabayı terk ederken geride bıraktığı eski nişanlısı Birgül (Özge Özberk) ile olan çatışması da filmin anlatımına destek veren unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Film, çıktığı dönemde genel olarak toplum tarafından beğeniyle karşılanmıştır. Bu durum, gişe başarısıyla da kendini göstermiştir.

3.4. ARAŞTIRMA BULGULARI

3.4.1. Araştırmanın Normal Dağılımına İlişkin Bulgular

Normallik testi, araştırma verilerinin normal dağılıp dağılmadığını ortaya koyan bir analizdir. Araştırma verilerinin normal dağılıp dağılmadığını ortaya koymak için Kolmogorov Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri, uç değerlerin kontrolü testi veya çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin incelenmesi gibi çeşitli test uygulamaları mevcuttur. Tez kapsamında çarpıklık ve basıklık değerleri SPSS 29.0 adlı istatistik yazılımı aracılığıyla incelenmiştir. George ve Mallery (2010), çarpıklık

ve basıklık deęerlerinin ± 2 aralıęında yer alması durumunda verilerin normal daęılım göstermiř olduęunu ortaya koymuřtur (Akt. ıkma, 2017).

	Ortalama		arpıklık		Basıklık	
	İstatistik	İstatistik	Standart Hata	Standart Hata	İstatistik	İstatistik
Genel Ölek	3,2087	-,448	,148		,375	,295

Tablo 5: Anlatıya Dahil Olma Öleęine İliřkin Normallik Testi Sonuları.

Ölek uygulamasına iliřkin verilerin normallik daęılımları basıklık ve arpıklık deęerlerine gre kontrol edilmiřtir. Buna gre arpıklık ve basıklık deęerlerinin -2 ve +2 arasında yer alması verilerin normal daęılım ierisinde yer aldıęını gstermektedir. Bu nedenle parametrik testlerin yapılması uygun bulunmuřtur.

3.4.2. Arařtırmaya İliřkin Demografik Bulgular

Arařtırmada cinsiyet deęiřkeni ve yař deęiřkenine iliřkin demografik bilgilere yer verilmiřtir.

Cinsiyet	Frekans	Yüzde (%)
Kadın	112	65,5
Erkek	59	34,5

Tablo 6: Arařtırmaya Katılanların Cinsiyet Deęiřkenine İliřkin Daęılımı

Arařtırmaya katılanların cinsiyet deęiřkenine iliřkin verilerine gre, ankete katılım gsteren kiřilerin daęılımı 112 kadın ve 59 erkek olarak grnmektedir. Yüzde olarak bakıldıęında, katılımcıların %65,5'i kadın ve %34,5'u erkeklerden oluřmaktadır. Bu veriler, daęılımın kadınlar lehine bir oranda olduęunu gstermektedir.

Yaş	Frekans	Yüzde (%)
17-19 arası	46	26,9
20-22 arası	100	58,5
23-25 arası	25	14,6

Tablo 7: Araştırmaya Katılanların Yaş Değişkenine İlişkin Dağılımı

Araştırmaya katılanların yaş değişkenine ilişkin dağılım verilerine göre, ankete katılım gösterenler arasında 46 kişi 17 ile 19 yaşları arasında, 100 kişi 20 ile 22 yaşları arasında ve 25 kişi 23 ile 25 yaşları arasındadır. Yüzde olarak bakıldığında, ankete katılanların %26,9'u 17 ile 19 yaşları arasında, %58,5'i 20 ile 22 yaşları arasında ve %14,6'sı ise 23 ile 25 yaşları arasındadır. Bu veriler, bu dağılımın en fazla 20 ile 22 yaşları arasındaki kişilerde olduğunu göstermektedir ve anket katılımcılarının ortalama yaşı 21 olarak belirlenmiştir.

3.4.3. Araştırmanın Güvenilirliğine İlişkin Bulgular

Güvenirlilik, bir ölçme aracı kullanılarak yapılan ölçümlerin tekrarlanabilirliğini ve tutarlılığını ifade etmektedir (Altunışık ve diğerleri, 2010). Güvenirlilik, ölçeğin ne kadar doğru ve tutarlı sonuçlar ürettiğini göstermektedir. Uygulanan anket sonuçlarının güvenilirliğinin ölçümü için en sık kullanılan araç olarak Cronbach Alpha güvenilirlik değeri gösterilebilir. Akbulut (2010), Cronbach Alpha katsayı değerlerinin güvenilirlik dağılımını şu şekilde ortaya koymuştur;

$0,00 \leq \alpha < 0,40$	Güvenilir Değil
$0,40 \leq \alpha < 0,60$	Düşük Güvenilir
$0,60 \leq \alpha < 0,80$	Oldukça Güvenilir
$0,80 \leq \alpha < 1,00$	Yüksek Derecede Güvenilir

Tablo 8: Cronbach Alpha (α) Katsayısının Güvenirlilik Dağılımı Değerleri

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.840	10

Tablo 9: Anlatıya Dahil Olma Ölçeği Uygulamasının Güvenilirlik Sonuçları

Araştırma kapsamında anlatıya dahil olma ölçek formu 171 katılımcıya uygulanmıştır. Toplam 10 maddeden oluşan formun 171 kişilik örneklem grubu için Cronbach Alpha değeri 0.840'lık bir güvenlik değerine denk gelmektedir. Tablo dokuz içerisinde verilen veriler ışığında $0,80 \leq \alpha < 1,00$ aralığına denk gelen 0.840 Cronbach Alpha değeriyle yüksek derecede güvenilir bir değer elde edilmiştir.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,842	3

Tablo 10: Dikkat-Odaklanma Alt Boyutu Güvenilirlik Sonuçları

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,774	3

Tablo 11: Anlatı Anlayışı Alt Boyutu Güvenilirlik Sonuçları

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,773	4

Tablo 12: Duygusal Dahil Olma Alt Boyutu Güvenilirlik Sonuçları

Anlatıya dahil olma ölçek uygulamasını alt boyutları olan; dikkat odaklanma, anlatı anlayışı ve duygusal dahil olmanın güvenilirlik testi uygulanmıştır. Toplam üç maddeden oluşan dikkat-odaklanma alt boyutu 0.842 Cronbach Alpha puanı ile yüksek derecede güvenilir değerine karşılık gelmektedir. Toplam dört maddeden oluşan duygusal dahil olma alt boyutu 0.773 ve üç maddeden oluşan anlatı anlayışı alt boyutu 0.774 Cronbach Alpha puanı ile oldukça güvenilir değerine karşılık gelmektedir.

3.4.4. Araştırma Hipotezlerine İlişkin Bulgular

3.4.4.1. Hipotez 1: Araştırmaya katılan üniversite öğrencisi gençlerin süre olarak görece uzun olduğu öne sürülebilecek sinema anlatısına dahil olma düzeyleri yüksektir.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Anlatıya Dahil Olma	171	3,40	7,00	6,3205	,78260
Valid N	171				

Tablo 13: Katılımcıların Anlatıya Dahil Olma Düzeylerine Yönelik Puan Ortalaması

Katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerine yönelik puan ortalaması verilerine göre, araştırmaya katılan 171 üniversite öğrencisinin sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin ortalaması 6,3205 olarak bulunmuştur. Bu ortalama değer, araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin genellikle sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir. Öte yandan, verilerin dağılımını incelediğimizde, minimum değer 3,40 ve maksimum değer 7,00 olarak belirlenmiştir. Bu değerler arasında fark bulunmaktadır ve bu, örneklemdaki katılımcıların sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin çeşitliliğini göstermektedir. Örneklemdaki katılımcıların sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin dağılımını incelediğimizde, bu değerlerin standart sapması 0,78 olarak bulunmuştur. Bu değer, örneklemdaki katılımcıların sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin ne kadar yaygın bir şekilde dağıldığını göstermektedir. Sonuç olarak, genel ortalama puanı 6,3205 ile yüksek dahil olma düzeyi göstermektedir ve bu bağlamda hipotez 1 kabul edilmiştir.

3.4.4.2. Hipotez 2: Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Cinsiyet	N	\bar{X}	Sd	t	P
----------	---	-----------	----	---	---

Kadın	112	6,3482	,79025	,638	,978
Erkek	59	6,2678	,77180	,642	

Tablo 14: Cinsiyet Değişkenine Göre Anlatıya Dahil Olmaya Yönelik T-Testi

Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların anlatıya dahil olma süreçlerini karşılaştırmak adına t-testi uygulanmıştır. T-testi, iki farklı örneklem grubu karşılaştırması için kullanılan istatistiksel bir testtir. Veriler, her iki grup için N (örnek sayısı), \bar{X} (ortalama değer), Sd (standart sapma), t (t-test istatistiği) ve P (t-testi sonucunun anlamlılık düzeyi) değerlerini göstermektedir. Eğer t-testi sonucunun anlamlılık düzeyi (P değeri) 0,05 veya daha düşükse ($p > 0,05$), bu iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu anlamına gelmektedir. Veriler, kadınların ortalama değerini 6,3482 ve erkeklerin ortalama değerini 6,2678 ve P değerini 0,978 olarak göstermektedir. Buna göre kadın ve erkeklerin anlatıya dahil olma sürecinde kadınlar lehine bir farklılık olmasına karşın bu farklılık anlamlı değildir. Bu sonuçlara göre p değeri 0,005'ten büyük olduğu için hipotez 2 reddedilmiştir.

Hipotez 2.1: Cinsiyet değişikliğine bağlı olarak katılımcıların duygusal dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Cinsiyet	N	\bar{X}	Sd	t	P
Kadın	112	6,3772	,85884	1,347	,502
Erkek	59	6,1949	,80685	1,373	

Tablo 15: Cinsiyet Değişkenine Göre Duygusal Olma Alt Boyutuna Yönelik T-Testi

Katılımcıların duygusal dahil olma süreçlerinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır. Bu verilere göre, kadın katılımcıların ortalama puanı (6,3772) ve erkek katılımcıların ortalama puanı (6,1949) olarak tespit edilmiştir. Buna göre kadın ve erkeklerin duygusal dahil olma sürecinde kadınlar lehine bir farklılık

olmasına karşın p değeri (0,502) olduğu için bu farklılık anlamlı değildir. Bu sonuçlara göre hipotez 2.1 reddedilmiştir.

Hipotez 2.2: Cinsiyet değişikliğine bağlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Cinsiyet	N	\bar{X}	Sd	t	P
Kadın	112	6,0208	1,34922	-,357	,822
Erkek	59	6,0960	1,22717	-,368	

Tablo 16: Cinsiyete Değişkenine Göre Dikkat-Odaklanma Alt Boyutuna Yönelik T-Testi

Bu verilere göre, cinsiyet değişikliğine bağlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Buna göre kadın (6,0208) ve erkeklerin (6,0960) dikkat odaklanma sürecinde neredeyse hiçbir fark tespit edilememiştir. Bu verilere göre, p değeri (0,822) olduğu için cinsiyet değişkeninin dikkat-odaklanma alt boyutu üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna varılmaktadır. Bu verilere bağlı olarak hipotez 2.2 reddedilmiştir.

Hipotez 2.3: Cinsiyet değişkenine göre bağlı olarak katılımcıların anlatı anlayışında alt boyutlara göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Cinsiyet	N	\bar{X}	Sd	t	P
Kadın	112	6,6369	,83054	,701	,524
Erkek	59	6,5367	,99041	,664	

Tablo 17: Cinsiyete Değişkenine Göre Anlatı Anlayışı Alt Boyutuna Yönelik T-Testi

Bu verilere göre, cinsiyet değişikliğine bağlı olarak katılımcıların anlatı anlayışı alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir. Bu verilere göre, kadın katılımcıların ortalama puanı 6,6369 ve erkek katılımcıların ortalama puanı 6,5367'dur. Buna göre anlatı anlayışı alt boyutunda kadınlar lehine bir farklılık olmasına karşın bu farklılık p değeri 0,524 olduğu için anlamlı değildir. Bu verilere göre hipotez 2.3 kabul edilmiştir.

3.4.4.3. Hipotez 3: Yaş değişikliklerine bağlı olarak katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde anlamlı farklılık bulunmaktadır.

	Yaş	N	\bar{X}	Sd	F	P
Anlatıya Dahil Olma	17-19	46	6,3109	,80780	,024	,976
	20-22	100	6,3310	,80059		
	23-25	25	6,2960	,68525		

Tablo 18: Yaş Değişkenine Göre Anlatıya Dahil Olma Derecelerine Yönelik Anova Testi

Katılımcıların yaş değişikliklerine bağlı olarak anlatıya dahil olma derecelerinde anlamlı farklılık bulunup bulunmadığını ortaya koymak için üç veya daha fazla örneklem grubu ortalamalarını karşılaştırmak için uygun olan ANOVA (Analysis of Variance) testi kullanılmıştır. Üç farklı yaş grubunun Anova testi sonuçlarındaki p değeri 0,976 olarak hesaplanmıştır. Bu değer, anlatıya dahil olma derecelerine ilişkin 17-19, 20-22 ve 23-25 yaş aralıklarındaki katılımcılar arasında anlamlı bir fark olmadığını gösterir. Bu sonuçlara bağlı olarak hipotez 3 reddedilmiştir.

Hipotez 3.1: Yaş değişikliklerine bağlı olarak katılımcıların duygusal dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır.

Yaş	N	\bar{X}	Sd	F	P
-----	---	-----------	----	---	---

	17-19	46	6,3696	,76692		
Duygusal Dahil Olma	20-22	100	6,3150	,88021	,288	,750
	23-25	25	6,2100	,84988		

Tablo 19: Yaş Değişkenine Göre Duygusal Dahil Olma Alt Boyutuna Yönelik Anova Testi

Yaş değişkenine göre duygusal dahil olma alt boyutuna yönelik Anova Testi sonuçları, duygusal dahil olma alt boyutunun yaş değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini ortaya koymaktadır. Bu sonuçlarda, P değeri (0.750) olarak hesaplanmıştır. Bu değer, 17-19, 20-22 ve 23-25 yaş aralıklarındaki örneklem arasında duygusal dahil olma alt boyutuna ilişkin ortalamalar arasında anlamlı bir fark olmadığını gösterir. Bu verilere göre hipotez 3.1 kabul edilmiştir.

Hipotez 3.2: Yaş değişikliklerine bağlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmaktadır.

	Yaş	N	\bar{X}	Sd	F	P
	17-19	46	5,9855	1,29187		
Dikkat - Odaklanma	20-22	100	6,0400	1,36846	,194	,824
	23-25	25	6,1867	1,08900		

Tablo 20: Yaş Değişkenine Göre Dikkat-Odaklanma Alt Boyutuna Yönelik Anova Testi

Yaş değişkenine göre dikkat-odaklanma alt boyutuna yönelik Anova Testi sonuçları, dikkat-odaklanma alt boyutunun yaş değişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini ortaya koymaktadır. Bu sonuçlarda ortalama, 17-19 yaş aralığı için \bar{X} = 5,9855, 20-22 yaş aralığı için \bar{X} =6,0400 ve 23-25 yaş aralığı için \bar{X} =6,1867 olarak gösterilmiştir. Bu verilerin yaş yükseldikçe dikkat-odaklanma alt boyut derecesinin de doğru oranda arttığını göstermesine rağmen P değeri (0.824) olduğu için örneklem arasında duygusal dahil olma alt boyutuna ilişkin ortalamalar arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir. Bu verilere göre hipotez 3.2 reddedilmiştir.

Hipotez 3.3: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların anlatı anlayışı alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır.

	Yaş	N	\bar{X}	Sd	F	P
Anlatı Anlayışı	17-19	46	6,5580	1,04244	,270	,764
	20-22	100	6,6433	,78604		
	23-25	25	6,5200	,98639		

Tablo 21: Yaş Deęişkenine Göre Anlatı Anlayışı Alt Boyutuna Yönelik Anova Testi

Yaş deęişkenine göre anlatı anlayışı alt boyutuna yönelik Anova Testi sonuçları, anlatı anlayışı alt boyutunun yaş deęişkenine göre farklılık gösterip göstermediğini ortaya koymaktadır. Bu sonuçlarda ortalama, 17-19 yaş aralığında bulunan katılımcılar için \bar{X} = 6,5580, 20-22 yaş aralığı için \bar{X} = 6,6433 ve 23-25 yaş aralığı için \bar{X} = 6,5200 olarak tespit edilmiştir. Bu sonuçlarda p deęeri (0.764) olduęu için örneklem arasında anlatı anlayışı alt boyutuna ilişkin istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamıştır. Bu verilere göre hipotez 3.3 kabul edilmiştir.

3.4.4.4. Hipotez 4: Anlatıya dahil olma ölçeğinin alt boyutları arasında anlamlı ilişki bulunmaktadır.

		Dikkat- Odaklanma	Duygusal Dahil Olma	Anlatı Anlayışı
Dikkat- Odaklanma	r	1	,405**	,531**
	p		,000	,000
	N	171	171	171
Duygusal Dahil Olma	r	,405**	1	,317**
	p	,000		,000
	N	171	171	171
Anlatı Anlayışı	r	,531**	,317**	1
	p	,000	,000	
	N	171	171	171

Tablo 22: Anlatıya Dahil Olma Alt Boyutları Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi

Anlatıya dahil olma ölçeğinin alt boyutları olan dikkat-odaklanma, duygusal dahil olma ve anlatı anlayışı arasındaki ilişkiyi ortaya koymak adına korelasyon analizini uygulanmıştır. Tabloda yer alan r değerleri Korelasyon Katsayısı olarak adlandırılan Pearson Korelasyon Katsayısı değerleridir. Pearson Korelasyon Katsayısı, iki değişken arasındaki doğrusal ilişkiyi ölçmek için kullanılan bir ölçümdür. Bu değerlerin yanında p değerleri de yer almaktadır. p değeri, Korelasyon Katsayısı'nın anlamlı olup olmadığını belirtir. Eğer p değeri 0,01 veya daha düşükse, Korelasyon Katsayısı anlamlı kabul edilir.

Tabloda yer alan r değerlerine göre, anlatıya dahil olma ölçeğinin dikkat-odaklanma ve duygusal dahil olma boyutları arasında orta düzeyde bir pozitif ilişki ($r=0,405$, $p=0,000$) bulunmaktadır. Bu, dikkat-odaklanma ile duygusal dahil olma arasında doğrusal bir ilişkinin olduğunu göstermektedir. Yine aynı şekilde, dikkat-odaklanma ve anlatı anlayışı arasında da orta düzede bir pozitif ilişki ($r=0,531$, $p=0,000$) bulunmaktadır. Anlatı anlayışı ile duygusal dahil olma arasında da orta düzeyde bir pozitif ilişki ($r=0,317$, $p=0,000$) vardır. Bu sonuçlar, anlatıya dahil olma ölçeğinin alt boyutları arasında anlamlı ilişki bulunduğunu desteklemektedir. Bu anlamda hipotez 4 kabul edilmiştir.

Hipotezler	Sonuçlar
Hipotez 1: Araştırmaya katılan üniversite öğrencisi gençlerin süre olarak görece uzun olduğu öne sürülebilecek sinema anlatısına dahil olma düzeyleri yüksektir.	Kabul edildi
Hipotez 2: Cinsiyet değişkenine göre katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde anlamlı farklılık bulunmaktadır.	Kabul edilmedi
Hipotez 2.1: Cinsiyet değişikliğine bağlı olarak katılımcıların duygusal dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.	Kabul edilmedi
Hipotez 2.2: Cinsiyet değişikliğine bağlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmaktadır.	Kabul edilmedi
Hipotez 2.3: Cinsiyet değişkenine göre bağlı olarak katılımcıların anlatı anlayışında alt boyutlara göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmamaktadır.	Kabul edildi

Hipotez 3: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde anlamlı farklılık bulunmaktadır.	Kabul edilmedi
Hipotez 3.1: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların duygusal dahil olma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır.	Kabul edildi
Hipotez 3.2: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların dikkat-odaklanma alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmaktadır.	Kabul edilmedi
Hipotez 3.3: Yaş deęişikliklerine baęlı olarak katılımcıların anlatı anlayışı alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmamaktadır.	Kabul edildi
Hipotez 4: Anlatıya dahil olma ölçeęinin alt boyutları arasında anlamlı ilişki bulunmaktadır.	Kabul edildi

Tablo 23: Hipotez Sonuçlarına Göre Deęerlendirme

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. Anlatı anlama ve anlatıya dahil olmanın bir diğer önemli yönü ise anlatsal 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). Olumlu veya olumsuz yönde olabilecek bu tutum ve düşünce değişikliklerinin oluşması ancak bir anlatıya dikkat ederek, anlatıyı anlayarak ve anlatıya dahil olarak gerçekleşmektedir. Bu bağlamda, anlatsal ikna üzerine yapılacak çalışmaların ön koşulu olarak anlatıya dahil olmanın gerçekleşmesi gerekmektedir. Tüm bu nedenlerle anlatıya dahil olma düzeylerinin ölçümü önemli bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bunlarla birlikte son yıllarda gelişen teknolojiyle neredeyse tüm gün boyunca mobil cihazlar ve sosyal mecralarda zaman geçiren gençlerin dikkat ve odaklanma problemleri yaşadıkları çeşitli çalışmalarla ortaya konmuştur (örn. Aalbers, ve diğerleri 2019; McCoy, 2016; Johannes ve diğerleri, 2019; Teun, ve diğerleri 2022; Xie, ve diğerleri, 2021). Yaşanan bu dikkat ve odaklanma eksikliğinin en önemli koşulu anlatıya dikkat etmek olan anlatıya dahil olmayı etkileyip etkilemediği önemli bir soru olarak karşımıza çıkmıştır. Tezin amacını oluşturan bu sorunun cevabı, hem

tez içerisinde vurgulanan anlatının insan hayatı üzerindeki etkisi ve önemi açısından hem de sinema sanatının içerik veya biçim bakımından kendini sorgulaması, şekillendirmesi veya dönüştürmesi açısından önem taşımaktadır.

Süre olarak günümüz yeni medya içeriklerine göre görece uzun olduğu öne sürülebilecek sinema anlatısı içerisinde dikkat ve odaklanma problemlerinden dolayı izlemenin sekteye uğramasının genel olarak film anlatısına dahil olmayı etkilemediği yönünde bir hipotez geliştirilmiştir. Bu hipotezi sınamak adına gerçekleştirilen çalışma sonucunda araştırmaya katılan üniversite öğrencilerinin genellikle sinema anlatısına dahil olma düzeylerinin oldukça yüksek olduğu ortaya konmuştur. Bu anlamda üniversite öğrencisi gençlerin anlatıya dahil olma düzeylerinin yüksek olduğunu belirten hipotez kabul edilmiştir. Bu bulgular ile gençlerin dikkat ve odaklanma problemleri yaşamalarının sinema anlatısına dahil olmayı engellemediği ortaya konulmuştur.

Bu noktada önemli bir hususa değinmek gerekmektedir. Gerçekleştirilen çalışmanın amacı, gençlerin anlatıya dahil olma düzeylerini ölçmek olduğu için farklı etkenlerin anlatıya dahil olmayı engellememesi adına belirli kararlar alınmış ve tercihler yapılmıştır. Film kalitesi veya film içerik ve biçiminin anlatıya dahil olmayı engellememesi adına klasik anlatı yapısına sahip, dram türünde ve gişe başarısıyla kendisini ispatlamış bir film tercih edilmiştir. Bu anlamda film kalitesi veya biçiminden doğabilecek problemler minimuma indirilmeye çalışılmış ve gençlerin tüm imkanlar elverişliken anlatıya dahil olma düzeylerinin ortaya çıkartılması hedeflenmiştir.

Bu bağlamda farklı film türleri veya farklı anlatı yapısına sahip filmlerde anlatıya dahil olma düzeyleri farklılık gösterebilir. Literatür kısmında ortaya konan anlatı yapıları ve anlatıya dahil olma öğeleri incelendiğinde klasik anlatı yapısına sahip filmlerin anlatıya dahil olma öğelerine hizmet ettiği görülmektedir. Fakat, modern anlatı yapısı incelendiğinde bu konuya destek olmadığı, hatta özdeşleşmeyi ve buna bağlı olarak katharsisi minimuma indirme çabası, izleyicinin akışa kapılmasını engelleme durumu, izleyiciyi rahatsız etme gibi öğelerle anlatıya dahil olmaya ket vurabilecek yapıda olabileceği görülmektedir. Dolayısıyla farklı türe ait filmler veya farklı anlatı yapısına sahip filmlerin anlatıya dahil olma durumları ileri çalışmalar için bir fikir sağlayabilir. Bu konuda bir başka husus ise katılımcıların anlatıya dahil olma

düzelelerini ölçmek adına kullanılan filmin dilinin katılımcıların ana dilleriyle aynı olmasıdır. Bu durum da gene katılımcıların anlatıya dahil olmalarını desteklemek adına tercih edilmiştir ve yabancı filmlerin altyazılı veya dublajlı versiyonlarının anlatıya dahil olma düzeyine etkisi olabilir.

Araştırmanın ikinci hipotezi, cinsiyet değişikliğine göre katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde farklılık bulunup bulunmadığını ortaya koymak adına oluşturulmuş ve analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucunda kadın ve erkekler arasında anlatıya dahil olma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Farkın anlamlı olmamasına rağmen kadınların anlatıya dahil olma düzeyleri erkeklerden daha yüksek çıkmıştır. Green ve Brock'un (2000) Amerika Birleşik Devletleri'nde yaptıkları ve anlatsal aktarım ölçeğini kullandıkları bir çalışmada kadınların önemli ölçüde erkeklerden daha fazla aktarım düzeyi gösterdikleri gözlenmiştir. Aynı çalışma içerisinde yapılan bir başka örnekte kadın ve erkekler arasında anlamlı bir fark ortaya çıkmamış ve söz konusu çalışma özelinde anlatsal aktarımın genel olarak cinsiyetten etkilenmediği sonucuna varılmıştır. Diğer bazı çalışmalarda da anlatıya dahil olma bağlamında cinsiyete göre anlamlı farklılık bulunamazken kimi çalışmalarda kadınların daha yüksek katılım düzeyi gösterdiği ortaya konmuştur (Green, Kass, Carrey, Herzig, Feeney, Sabini, 2008; Green ve Donahue 2009; Mazzocco, Green, Sasota, Jones, 2010).

İkinci hipotezin alt hipotezleri olarak, Anlatıya Dahil Olma Ölçeği'nin alt boyutları olan duygusal dahil olma, anlatı anlayışı ve dikkat odaklanma için de cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı analiz edilmiştir. Cinsiyet değişikliğine bağlı olarak bu üç alt boyutun da istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığı ortaya çıkmamıştır. Üç alt boyutta da cinsiyet değişikliğine bağlı olarak istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmasa da duygusal dahil olma alt boyutunda kadınların daha yüksek düzeyde katılım gösterdikleri görünmektedir. Dikkat odaklanma ve anlatı anlayışı alt boyutlarında kadın ve erkeklerin katılım düzeyi birbirine oldukça yakın çıkmıştır. Green ve Brock'un (2000) gerçekleştirdiği çalışmada duygusal dahil olma alt boyutunda kadınların lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Tüm bu bilgiler ışığında, gerçekleştirdiğimiz çalışma sonucunda cinsiyet değişimine bağlı olarak herhangi bir anlamlı istatistiksel

fark ortaya çıkmamıştır. Bununla beraber, kadınların erkeklere göre daha yüksek düzeyde duygusal dahil olma gerçekleştirdikleri görülmektedir.

Araştırmanın üçüncü hipotezi, yaş değişikliklerine bağlı olarak katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde anlamlı bir farklılık olup olmadığını tespit etmek amacıyla oluşturulmuş ve analiz edilmiştir. Bu anlamda, yaş ortalaması 21 olan 171 üniversite öğrencisi gencin verileri anova testiyle analiz edilmiştir. Söz konusu analiz sonucu, anlatıya dahil olma derecelerine ilişkin 17-19, 20-22 ve 23-25 yaş aralıklarındaki katılımcılar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ortaya konmuştur. Aynı uygulama çalışmada uygulanan ölçeğin alt boyutları olan duygusal dahil olma, anlatı anlayışı ve dikkat-odaklanma için de uygulanmıştır. Analiz sonucunda üç alt boyutun da yaş değişikliğine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farkı ortaya çıkmamıştır. Yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın ortaya çıkamamasına rağmen, dikkat-odaklanma alt boyutunun düzeyinin yaş ile doğru orantılı bir şekilde arttığı gözlemlenmiştir.

Araştırmanın dördüncü hipotezi, anlatıya dahil olma ölçeği'nin alt boyutları olan dikkat-odaklanma, duygusal dahil olma ve anlatı anlayışı arasında anlamlı ilişki bulunup bulunmadığını ortaya koymak adına oluşturulmuştur. Bu hipotezi test etmek adına söz konusu alt boyutların arasında bulunan ilişkiye yönelik korelasyon analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda anlatıya dahil olma ölçeğinin alt boyutları arasında orta düzeyde pozitif ilişki olduğu ortaya konmuştur. Bu sonuçlar, anlatıya dahil olma ölçeğinin alt boyutları arasında anlamlı ilişki bulunduğunu desteklemektedir.

Sonuç olarak, yaş ortalaması 21 olan 171 üniversitesi öğrencisi katılımcının klasik anlatı yapısına sahip, dram türünde bir filme dahil olma düzeylerinin oldukça yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, araştırma kapsamında gençlerin dikkat ve odaklanma eksiklerinin klasik anlatı yapısına sahip bir sinema anlatısına dahil olmalarını engellemediğini göstermektedir. Ortaya konulan bu sonuç, farklı anlatı yapısına, türüne veya kalitesine sahip filmlerde farklılık gösterebilir. Ayrıca, farklı toplumlar tarafından oluşturulmuş, farklı kültüre ve dile sahip filmlerde veya toplu gösterimlerle değil bireysel film izleme durumlarında farklılıklar oluşabilir. Türkiye'de gerçekleştirilen bu çalışma sonucunda, diğer Avrupa ülkelerinde ve Amerika Birleşik Devletler'inde gerçekleştirilen çalışmalarla paralel bir şekilde cinsiyet değişikliğine göre katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı bir

farklılık tespit edilememiştir. Fakat, kadınların hem genel anlatıya dahil olma düzeylerinde hem de duygusal dahil olma alt boyutunda erkeklerden daha yüksek dahil olma sonuçları verdiği hem bu çalışma özelinde hem de yurtdışında gerçekleştirilen diğer çalışmalar da ortaya konmuştur. Bu durum, istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmamasına rağmen kadınların bir anlatıya dahil olma konusunda daha avantajlı olduğunu göstermektedir. Ayrıca, yaş değişikliklerine bağlı olarak katılımcıların anlatıya dahil olma düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Bu durum, söz konusu katılımcıların tamamının gençlerden oluşması, başka bir ifadeyle katılımcıların yaş aralığının çok kısıtlı olmasından kaynaklanıyor olabilir. Bununla beraber, dikkat-odaklanma alt boyutunun yaş ile doğru orantılı bir şekilde arttığı gözlemlenmiştir. Bu durum, istatistiksel olarak anlamlı olmamasına rağmen, yaş büyüdükçe anlatıya dahil olmanın düzeyinin artması önemli bir gösterge olabilir. Daha açık bir ifadeyle, bu durum daha geniş yaş aralığına sahip katılımcılarla gerçekleştirilerek bir çalışmayla istatistiksel olarak anlamlı bir sonuç elde edilebileceğini göstermektedir. Anlatıya dahil olma süreçlerinin daha çeşitli ve derinlemesine nicel ve nitel çalışmalarla incelenmesinin söz konusu farklılıkları daha net bir biçimde ortaya koyacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Aalbers, G., McNally, R. J., Heeren, A., de Wit, S., & Fried, E. I. (2019). Social media and depression symptoms: A network perspective. *Journal of Experimental Psychology: General*, 148(8), 1454–1462. <https://doi.org/10.1037/xge0000528>

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.*

Akbulut, Y. (2010). *Sosyal Bilimlerde SPSS Uygulamaları. İdeal Kültür Yayıncılık, 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>

Altunışık, R., Coşkun R., Bayraktaroğlu, S. ve Yıldırım E. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı, Sakarya Yayıncılık.*

Aristoteles. (2013). *Poetika*. (Samih Rifat, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.

Avşar, R. E. (2019). Aklın “Aksesuar”ları: Gustav Freytag’ın Dramatik Yapısından Bir Dünya Tasavvuruna . *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi* , (28) , 1-30 . DOI: 10.26650/jtcd.647966

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.

Çıkma, E., (2017). *Kadın Girişimciliğinin Geliştirilmesinde Kamu Kurum ve Kuruluşların Destekleri ile Destek Sağlama Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar: Gaziantep İlinde Bir Uygulama*. Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İşletme Anabilim Dalı, Doktora Tezi. Gaziantep.

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., Kessler, 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.

Johannes, N., Veling, H., Verwijmeren, T., & Buijzen, M. (2019). Hard to resist? The effect of smartphone visibility and notifications on response inhibition. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 31(4), 214–225. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000248>

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 & Gnamb, 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>

McCoy, B. R. (2016). Digital distractions in the classroom phase II: Student classroom use of digital devices for non-class related purposes. *Journal of Media Education*, 7(1), 5 - 32.

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. & Krmar, 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: Kabcı.

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 & Yuhan, 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.

Teun Siebers, Ine Beyens, J. Loes Pouwels & Patti M. Valkenburg (2022) Social Media and Distraction: An Experience Sampling Study among Adolescents, *Media Psychology*, 25:3, 343-366, <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1959350>

Thompson, K.P. (1999). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*.

Ural, A. ve Kılınç, İ., (2013). *Bilimsel Araştırma Süreci ve SPSS ile Veri Analizi*. Ankara: Detay Yayıncılık.

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.

Xie, J.-Q., Rost, D. H., Wang, F.-X., Wang, J.-L., & Monk, R. L. (2021). The association between excessive social media use and distraction: An eye movement tracking study. *Information & Management*, 58(2), 103415. <https://doi.org/10.1016/j.im.2020.103415>.

Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S., *SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Detay Yayıncılık, 2004.

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>

