

FİLM OKURYAZARLIĐI: BİR GÖRSEL İLETİŐİM SİSTEMİ OLARAK DEVAMLILIK SİNEMASI

Sermin İldırar

İstanbul Üniversitesi
İletişim Fakültesi

Öz

Filmleri anlamlandırmak, filmlerdeki zamansal ve mekânsal parçalanmaya rağmen bir devamlılık duygusu oluşturmayı gerektiren, beynin korteksinde birçok bölgenin aktive olmasına neden olan, müthiş bir zihinsel ve bilişsel aktivitedir. Henüz 1910'lu yıllarda deneme yanılma yöntemiyle keşfedilmiş olan devamlılık sinemasının kuralları, seyircilerin filmleri bu parçalı yapılarına rağmen anlamlı bir bütün olarak algılamalarını sağlayan en baskın ve yaygın film yapma tarzının temelini oluşturmaktadır. Devamlılık sinemasının bu başarısını onun doğal aktif algının işleyişini taklit etmesi ile açıklayan bakış açısına göre filmler onlara özgü bir okuryazarlık gerektirmeden anında anlaşılabilirler. Başka bir bakış açısına göre ise filmler, gerçeđi betimlemenin oldukça biçimlendirilmiş bir halidir ve filmleri anlamlandırmak için seyircilerin birtakım kod ve kuralları öğrenmesi; yani filmlere özgü görsel bir okuryazarlık kazanması gerekir. Bu makale, doğal algı ile kazanılan film okuryazarlığının filmleri anlamlandırmak üzerindeki katkılarını, film çalışmaları, antropoloji ve psikoloji alanlarında bu konuda ortaya konulmuş kuramlar ile yapılmış deneysel çalışmalar ışığında tartışacaktır.

Anahtar Kelimeler: Film okuryazarlığı, film algısı, devamlılık sineması, film dili, film grameri.

Film Literacy: Continuity Cinema as a Visual Communication System

Abstract

Making sense of films is an amazing mental and cognitive activity that requires the viewer to maintain a sense of continuity despite fragmentations in time and space and thus induces activation of several areas of the cerebral cortex. The continuity editing rules that emerged through trial and error by 1910 are the most dominant and common conventions that allowed viewers to effortlessly integrate the fragmented parts of a film. This achievement of continuity in cinema has been explained by its ability to mimic the course of natural active perception. From that perspective, films sufficiently resemble natural ways of viewing and therefore should be understood almost instantly without any film-specific literacy. Contrary to this perspective, films have also been considered as highly stylized and conventionalized ways of depicting scenes and events. From that perspective, in order to comprehend a movie, viewers would have to acquire some knowledge about the set of filmic rules and conventions beforehand, namely, to gain film literacy. This article will discuss the contributions of "natural perception" and "gained film literacy" to film comprehension, tracing the theoretical arguments and empirical studies on the subject from the fields of film studies, anthropology, and psychology.

Keywords: Film literacy, film perception, continuity cinema, film language, film grammar.

Giriş

Günümüzde giderek daha fazla sayıda insan, giderek daha kolayca kendini filmlerle ifade etmektedir. İnsanlar, kendilerini filmlerle ifade edebiliyorlarsa filmler vasıtasıyla bir iletişim kuruluyor demektir ve bu iletişimin de bir göndericisi, kanalı, mesajı ve alımlayıcısı bulunmaktadır. Sinemasal iletişimde mesaj, hem görüntüde, hem devinimde, hem anlatıda, hem kurguda, hem de yan anlamsal düzlemde kodlanmıştır. Bu kod ve kuralların araştırılmasının bir yolu filmlere bakmak iken, başka bir yolu da bu kodları çözümleyen, kuralları yorumlayan seyircilere bakmaktır. İlkinde sinemanın ne ölçüde ve nasıl bir dil olduğu tartışılırken (Örn. Eisenstein, 1928-1945/1985; Metz, 1974), ikincisinde seyirci psikik aygıtıyla beliren *sinematografik bir özne* (Baudry, 1974; Bellour, 1975), seyir sırasında tercih ettiği okumayı yapan *ampirik bir okur* (Eco, 1976; Wollen, 1972), filmleri dünyayı deneyimlediği gibi zihinsel işlemler yürüterek deneyimleyen *biyolojik bir işlemci* (Branigan, 1984; Bordwell, 1985; Carroll, 1996; Anderson, 1996) olarak ele alınmıştır¹. Sinemasal iletişimin ne kadar diyalektik olduğu, doğru bir retorik üzerine kurulu olup olmadığı ya da aygıt olarak ele alındığında filmin mesajın kendisine dönüşüp dönüşmediği sorgulanabilir. Ancak bu makale, filmi bir deneyim olarak ele alıp seyircinin sinemasal iletişimi mümkün kılan kodları ve kuralları nasıl anlamlandırdığı sorusuna odaklanmaktadır. Hatta filmin anlatisallığı ve yan anlamlarına dair kodları da dışarıda tutularak görüntülerin seyircinin zihninde bir devamlılık illüzyonu oluşturacak şekilde bir araya getirilmesinde kullanılan devamlılık sinemasının kod ve kurallarının seyircinin alımlamasını nasıl etkilediği araştırılacak; filmlerin zihnin doğal işleyişinin bir sonucu olarak mı yoksa filmlere özgü bir görsel okuryazarlık kazanılmasıyla mı anlamlandırıldıkları deneysel çalışmaların sonuçları ışığında ele alınacaktır.

Filmlerin çeşitli montaj teknikleri kullanılarak bir araya getirilmiş, her biri sadece birkaç saniye süren binlerce çekimden oluştuğu düşünülürse, zaman ve mekândaki bunca parçalanmaya rağmen seyircinin filmleri zihninde bir bütüne tamamlayarak anlaması müthiş bir zihinsel ve bilişsel aktivitedir. Fonksiyonel manyetik görüntüleme ile yapılan bir çalışma Hollywood filmlerindeki sıradan bir sekansı anlamının insan beyninin korteksinde 17 farklı bölgenin aktivasyonunu gerektirdiğini göstermektedir (Anderson, Fite, Petrovich & Hirsch, 2006). Bir sinema salonunda, 12 metre genişliğindeki bir

¹ Film kuramlarında seyircinin ele alındığı farklı yaklaşımlar için bkz. Erdoğan, 1993.

sinema perdesine, 10 metre uzaklıktan baktığımızı düşünürsek perdenin ancak yaklaşık % 0.20'si bakışımızın merkezinde yer alabilir². Bir Hollywood filminde her bir planın ortalama 4 saniye sürdüğü düşünülürse (Cutting, De-Long, Brunick, 2011), bir plan boyunca gözlerimizi en fazla 20 defa ve perdenin yaklaşık %4'ünü kaplayacak kadar bir alanında sabitleyebiliriz. Buna rağmen bugünün Batı kültüründe yetişmiş seyircileri, son derece karmaşık ve hızlı kurgulara sahip filmleri dahi anlamakta zorluk çekmemektedirler. Oysa ilk kez film seyreden yetişkinlere dair anekdotlar, onların ekranda gördükleri oğullarını dahi tanıyamadıklarını, perdede görülenlerin nereye gittiğini görmek için perdenin arkasına baktıklarını, çevrinme (*pan*) ile gösterilen evlerin hareket ettiklerini düşünüp şaşırdıklarını, detay çekimlerde (*close-up*) gördükleri sinekleri dev sinekler sandıklarını (Forsdale & Forsdale, 1966), zoom'la giderek yaklaşan bir yüz gördüklerinde tedirgin olduklarını (Brunel'den aktaran Erdoğan, 1993, s.45) kameraya doğru gelen trenin üstlerine geldiğini sanıp korktuklarını (Talu, 1943) aktarmaktadır.

İlk seyircilerin bu anlama seviyeleri ile paralellik gösterir şekilde, sinemanın ilk filmleri de tek bir planda, vodvil salonlarındaki seyircinin konumundan, yani sabit kamera açısı ile çekilmiş (Mast & Kawin, 1992), çerçevelenmede mevcut fotoğraf geleneğinden izler taşıyan (Sadoul'dan aktaran Burch, 1990, s. 16) bir bahçivanın bahçeyi sulaması, bir bebeğin kahvaltısı, bir satranç oyunu ya da iki adamın kavgası gibi gerçek olayların kayıtlarıdır. Filmleri hikâye anlatma aracı olarak kullanmak isteyen film yapımcıları, kısa bir süre sonra birkaç planı birbirine bağlamaya başlarlar. Bu noktada seyircinin bu birbirinden bağımsız çekimler arasında bağ kurup planlar boyunca anlatılan hareketi, eylemi, durumu hatta hikâyeyi anlayıp anlayamayacağı sorunu ortaya çıkar. Bazı yönetmenler, seyirciyi uyarmadan ya da alıştırmadan yapılacak ani değişikliklerin seyircinin gözünü rahatsız edeceğini ve filmleri anlamalarını zorlaştıracağını düşündüklerinden planlar arasındaki mekânsal ve zamansal ilişkiyi aktarmak için zincirleme (*dissolve*), kararırma (*fade out*), açılma (*fade in*) gibi bazı semboller kullanırlar (Bottomore, 1990).

Film yönetmenleri zamanla, içgörü ve deneme yanılma yöntemleriyle seyircilerin kesmelerle birbirine bağlanmış farklı açılardan, farklı çekim ölçekleriyle, farklı zaman ve mekânlarda çekilmiş planları devam eden bir bütünlük içinde algılamaları ve kendilerini arka planda akan hikâyeye verebilmeleri için filmlerin çekim ve kurgulanmalarına dair birtakım kurallar geliştirirler (Bordwell, Staiger & Thompson 1985, s.162). Henüz 1910'ların

² Gözün bir sabitleme noktasından diğerine olan çok hızlı, sıçramalı bir hareketi (*saccade*) ortalama 20-50 milisaniye sürer ve yaklaşık 4 derecelik bir alanı kapsar. Gözümüzün sabit bir noktada kalma (*fixation*) süresi de ortalama 330 milisaniyedir (Rayner, 1998).

sonunda kullanılmaya başlanan bu kod ve kurallar Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra hızla yayılıp sinemasal temsilin kurumsallaşmış şekline dönüşürler ve o günden beri tüm dünyada baskın olarak kullanılan devamlılık sinemasının, başka bir deyişle Hollywood sinemasının temelini oluştururlar (Burch, 1979a). Devamlılık sinemasının kurallarının uygulanmaya başlamasıyla filmlerdeki ortalama plan süreleri giderek düşer. Sesin sinemada ilk kullanıldığı dönem, plan sürelerinde kısa süreliğine bir artış olsa da sinema tarihi boyunca ortalama plan süreleri kısaltmaya devam eder. 1960'lardan önce Hollywood filmlerindeki plan süreleri 10-13 saniye iken 1960'lardan sonra hızla düşerek bugün 2,5-4 saniyeye ulaşır³. 1920 ve 30'larda zaman ve/veya mekân değişikliği içeren plan geçişlerinde kararırma (*fade-out*) çok sık kullanılırken, 1940 ve 50'lerde yerini büyük oranda zincirlemeye (*dissolve*) bırakmış, 1960'lardan sonra ise kesme (*cut*) en sık kullanılan geçiş haline gelmiştir. 1920'lerde geçişlerin 2/3'ü erime ya da kararırma ile yapılırken 60'larda bu oran 1/5'e düşmüştür. Bugün, plan geçişlerinin %99'u kesmelerle yapılmaktadır (Cutting vd., 2011).

Devamlılık Sineması

Devamlılık sineması, bir sahnenin seyircinin dikkatini anlatının yönetmen tarafından istenen unsurlarına çekip, anlatı için gerekli olmayan ya da yönetmen tarafından gizlenmek istenen unsurlarını dışarıda bırakarak analitik olarak parçalandığı⁴ ve parçaların seyircinin parçalanmayı en az fark edeceği şekilde yeniden birleştirildiği bir sinemadır.⁵ Özellikle Japonya, Rusya ve Avrupa sinemalarında farklı film yapma tarzları bulunmasına⁶ ve Hollywood'da da 90'lardan sonra esnemeler olmasına rağmen *Hollywood Üslubu* da denilen bu tarz, tüm dünyada en yaygın olarak kullanılan tarzdır (Bordwell vd., 1985; Levin & Wang, 2009). Diğer yandan devamlılık bir film yapma tarzı değil, film

³ Literatürde sinyal analizinde kullanılan ve $1/f$ şeklinde formüle edilen ve “pembe gürültü” (*pink noise*) olarak bilinen matematik modelini filmlerini seyircilerin dikkatlerini ellerinde tutması için ideal plan sürelerini hesaplamak için kullanan Cutting, DeLong & Nothelfer (2010), 1980'lerden sonra Hollywood yönetmenlerinin içgörüsüyle bu matematik modele ulaştıklarını söylerler.

⁴ Planların, seyircinin onlar arasında mantıklı çıkarımlar yapabilmesini sağlayacak şekilde; önce gelen planın sonraki planın nedeni, sonraki planın da öncekinin sonucu ya da açıklayıcısı olacak şekilde dizilmesi.

⁵ Devamlılık sineması ve kuralları ile ilgili ayrıntılı bilgi için bkz. Arjon, 1976; Bordwell & Thompson, 2001; Dmytryk & Dmytryk, 1986; Katz, 1991.

⁶ Devamlılık sinemasının çekim ölçeklerinden bakış yönü devamlılığına kadar pek çok kuralına riayet etmeden filmler yapan Ozu, Yamanka, Shimizu, Mizoguchi gibi Japon yönetmenlerin kullandıkları alternatif dil için bkz. Burch, 1979b; Eisenstein, Pudovkin ve Vertov gibi Rus yönetmenler ile Resnais, Godard, Antonioni, Bergman gibi Avrupalı yönetmenlerin kullandıkları alternatif diller için bkz. Bordwell, 1997.

yapma tarzından elde edilen bir sonuçtur. Çünkü devamlılık aslında seyreden-in bilişinde gerçekleşmektedir; yani sinemada devamlılık yoktur, devamlılık illüzyonu vardır (Katz, 1991; Salt, 2009). Bu illüzyonu yaratmak için önerilen yöntemlerin başında planlar arasında mekânsal, zamansal, anlatsal ya da grafiksel bağlantıları korumak gelirken (Anderson, 1996; Bordwell & Thompson, 1997; Dmytryk & Dmytryk, 1986; Katz, 1991; Reisz & Millar, 1953; Salt, 2009), planlar boyunca arka planın ya da en azından bir karakterin aynı kalması (Hochberg & Brooks, 1978), dikkati kesmeye (Bordwell & Thompson, 1997) ya da yapım detaylarına çekmek (Sandys, 2005) de önerilmiştir.

Devamlılık sinemasında sahneler çoğunlukla ana karakterler arasındaki mekânsal ilişkiyi betimleyen bir kurucu çekimle (*establishing shot*) başlar ve karakterlerin söz ve eylemlerine göre giderek karakterleri daha “yakından” tanımamızı sağlayacak, onların duygu ve düşüncelerini daha iyi anlayıp onlarla daha kolay özdeşleşeceğimiz daha yakın (genellikle yüz) planlarla devam eder. Karşılıklı konuşmalar genellikle açı-karşı açı (*shot/reverse-shot*) şeklinde karakterlerin sırayla gösterildiği bir dizi içinde çekilir ve montajlanır. Aynı nesnenin ya da kişinin çekimleri yan yana gelecekse iki çekim arasında en az 30 derece uzaklık olmasına dikkat edilir. Karakterler plandan çıktıklarında, mekânsal tasarımın seyircinin zihninde yeniden yapılabilmesi için genellikle kurucu genel çekime (*re-establishing shot*) geri dönülür. Karakterin bir sahne içindeki hareketlerinin devamlılığının sağlanması için kesmeler hareket sırasında yapılır (*match-on-action*); karakter bir yöne bakarsa baktığı kişi ya da nesne bakış yönüne uygun şekilde gösterilir (*eye-line-match*). Devamlılık sinemasının en temel ilkesi olarak da film yönetmeninin, kamerasını bir sahenin ana karakterleri arasında çizili olduğu varsayılan aks çizgisinin (*axis of action*) hep aynı tarafına yerleştirmesi gerektiğini söyleyen *180 derece kuralı* kabul edilir. Bu kuralın ihlalinin, karakterlerin bakış ve hareket yönlerinde tutarsızlıklara neden olacağı ve bu tutarsızlığın da seyircinin kafasını karıştıracacağı varsayılır.

Bordwell, 1960’larda başlayıp özellikle 1990’lardan sonra artış gösteren hızlı kurgu, uçlarda objektif kullanımı, diyalog sahnelerinde daha yakın planlar hatta detay çekimler, dikkat çekici kamera hareketleri gibi kullanımlarla Hollywood’un “yoğunlaştırılmış devamlılık (*intensified continuity*) sineması” haline geldiğini söyler (2006, s.135). Shaviro (2010), bugünün sinemasının filmdeki aksiyonu ikinci plana atacak kadar hızlandığına dikkat çekerek bu dönem sinemasına “devamlılık sonrası (*post-continuity*) sineması” adını verir. Ancak burada Brown’un (2013) dikkati çektiği gibi filmlerde kullanılan kesme sayısı ile devamlılık kurgusu arasında doğrudan bir ilişki olmadığı da belirtilmelidir. Nitekim Eisenstein’in *October* (*Ekim*, 1928) filminin ortalama plan süresi 2.7 saniye iken Welles’in *Citizen Kane* (*Yurttaş Kane*, 1941) fil-

minin ortalama plan süresi 6.4 saniyedir. Hatta *Ekim* filmi ile kıyaslandığında *Bir Rüya İçin Ağıt* (*Requiem For A Dream*, Darren Aronofsky, 2000) filmi bile 2.8 saniyelik ortalama plan süresi ile “yavaş” kalmaktadır (Brown, 2013, s. 42-43). Nitekim T.J. Smith ile Henderson’ın (2008) araştırması Brown’un saptamasını haklı çıkararak seyircilerin *Ekim* filmindeki kesmeleri fark ederken *Bir Rüya İçin Ağıt* filmindikleri fark edemediklerini ortaya koymuştur.

Benzer şekilde, devamlılık sinemasının kurallarının uygulanmasının yetişkinlerin filmleri kavramasını etkileyip etkilemediğine dair henüz 80’lerin başında yapılmış bir çalışma da, film yapılırken bu kurallara uyulduğunda insanların kesmeleri fark bile etmediklerini, filmleri bir bütün olarak kavradıklarını göstermektedir (Kraft, 1981). İlk film seyircilerinin filmleri anlamakta zorluk çektiklerine dair anekdotlar ile bu veriler birleştirildiğinde, film kuramcıları Hollywood tarzında, devamlılık sinemasının kurallarına göre yapılan filmlerin seyirciler tarafından “otomatik” olarak algılandığını, ancak bunun zamanla kazanılan bir film okuryazarlığından kaynaklandığını ileri sürmüşlerdir (Harrington, 1973).

Film Okuryazarlığı

Film okuryazarlığı (*film literacy*) kavramını ilk kez, Batı Afrika’da uzun yıllar öğretmenlik yapmış olan John Wilson (1961) kullanmıştır. Wilson, anılarında, filmleri eğitim amaçlı kullanmaya çalışırken daha önce hiç film görmemiş Afrikalıların tanıdık oldukları nesnelere görüntülerini bile iki boyutlu anlamsız şekiller olarak yorumladıklarını aktarmıştır. Afrikalı seyirciler, Wilson’ın gösterdiği, sivrisineklerin çoğalmasının nasıl engellenebileceğine dair bir filmde sadece bir tavuk gördüklerini söylemişler, Wilson ve ekibi filmi tekrar seyrettiklerinde filmin bir yerinde anlatıyla hiç ilgisi olmayan bir tavuğun -hatta ekranın ortasından değil köşesinden- geçtiğini görmüşlerdir. Deneyimsiz seyircilere ilave sorular yöneltildiğinde filmde bir adam ve bir eşek gördüklerini de söylemişler ancak bu görüntüler arasında bir bağ kuramamışlar, bu görüntülerden bir hikâye çıkaramamışlardır. Wilson, Afrikalı seyirciler için bir sahnede bir karakterin “gözden kaybolması” için gerçekten yürümekte olduğu yolu bitirmesi ve köşeyi dönmesi gerekmekte olduğunu fark etmiştir. Nitekim karakter doğal olarak gözden kaybolmadan sahne sonlanıp başka bir sahneye geçilirse film seyretme deneyimi olmayan seyirciler, filmin yansıtıldığı perdenin arkasına bakıp karakterin nereye gittiğini görmek istemişlerdir. Wilson, Batı’da üretildiği şekliyle filmlerin onları görmek için eğitilmemiş gözler için pek çok sembol barındırdığı, bu sembollerin anlaşılmasının bir film okuryazarlığı kazanılarak olacağı sonucuna varır.

1966'da, Joan ve Louis Forsdale, Wilson'ın anlattıklarına ek olarak Uganda'da, İran'da, Brezilya'da ve Alaska'da yaşayan ve daha önce hareketli görüntü görmemiş insanlara genellikle eğitim amacıyla filmler gösterip diğer insanların anlattıklarından yola çıkarak "Film Okuryazarlığı" (*Film Literacy*) başlıklı bir makale yazarlar ve bu makalelerinde film okuryazarlığı merdiveninin basamaklarını şöyle tanımlarlar:

Seviye 1: Hiç anlamama. Görüntü, okuma yazma bilmeyen birisi için basılı kelimeler ne kadar anlamsızsa, hareketli görüntüler de onları "okumayı" bilmeyenler için o kadar anlamsız, o kadar sır dolu sembollerdir. Bu seviyede görüntüler siyah beyaz lekeler, iki boyutlu gölgeler olarak algılanır.

Seviye 2: Bağlantı kuramama. Seyirci bu aşamada her bir planda gördüğü nesnelere tanır, ancak onları planlar boyunca devam eden bir bütünlük içinde algılamaz.

Seviye 3: Gerçekle görüntüyü karıştırma. Seyirci planlar arasında bağ kurabilir, planlar boyunca devam eden hareketi, eylemi ve hatta hikâyeyi anlar; ancak gördüklerinin gerçek olduğuna inanır. Örneğin Süpermen'i seyrettiğinde dünyanın bir yerlerinde uçabilen insanların olduğunu düşünür (Hortense, 1962).

Seviye 4: Sinemasal teknikleri anlamlandıramama. Bu seviyede yakın çekimler, büyük nesnelere; çevrilmeler, hareket eden nesnelere olarak algılanmakta, ekranın kararması yansıtıcıdaki bir hata olarak yorumlanmaktadır.

Seviye 5: Yabancı içeriği anlamlandıramama. Bu seviyede kültürel farklar devreye girer. Seyirci perdede gördüklerini kendi kişisel ve toplumsal arka planı çerçevesinde anlamlandırabilir. Örneğin kızını öpen bir baba, öpmeyi sadece cinsel birleşmeden önce yapılan bir eylem olarak bilen Rodezya Afrikalıları için kızıyla ensest ilişkiye giren bir baba olarak yorumlanır (Hortense, 1962).

Forsdale'ler (1966) bu araştırmalarının sonucunda film okuryazarlığı diye bir şeyin olduğunu, sinemanın özellikle okullarda eğitim amaçlı kullanılabilmesi için film okuryazarlığının öğrencilere kazandırılması gerektiğini söylerler. Ancak filmleri seyretmenin çevremizdeki dünyayı seyretmek kadar doğal olduğunu düşünen, onları anlamamız için bir okuryazarlığa ihtiyacımız olmadığını iddia eden kuramcılar da vardır.

Devamlılık Sinemasının Anlamlandırılmasına Dair Kuramsal Yaklaşımlar

Filmleri Dünyayı Anladığımız Gibi Doğrudan -Ekolojik Yolla- Anladığımızı Savunan Yaklaşım

İlk film kuramcılarında birisi olan Münsterberg (1916/1970) ve daha pek çok Hollywood yorumcusu (ör. Bordwell, Staiger, & Thompson, 1985; J. Anderson, 1996), Hollywood filmlerinin “tüm dünyada” anlaşılabilirliğinin nedeninin filmleri algılamakla gerçek yaşamı algılamak arasındaki benzerlikten kaynaklandığını iddia etmişlerdir. Bu bakış açısına göre filmler, doğal görme biçimlerimize benzer ve bu nedenle bir okuryazarlık gerektirmeden kolayca anlaşılırlar. Münsterberg’e göre sinema, gerçeğin filme alınması değil; “zihnin diliyle konuşan eşsiz bir araç”tır. Münsterberg, detay çekimleri, insan zihninin dikkat etme özelliği ile geriye dönüşleri hafıza ile ilişkilendirmiş; kamera hareketlerinin, seyirci tarafından beden hareketi gibi algılandığını söylemiştir. Münsterberg’in bu savı daha sonra, algının en karmaşık durumlarda bile çıkarımsal ve zihinsel süreçler gerektirmediğini, algının doğasında, insanın çevresiyle etkileşimi içinde ortaya çıkan olası eylemler bulunduğunu iddia ederek görsel algıyı biyolojik temellere dayandırdığı ekolojik bir yaklaşımla açıklayan Gibson tarafından geliştirilir.

Sinemanın doğal olan algıya resim ve fotoğraftan çok daha yakın olduğunu ve doğal olan resmin hareketten bağımsız düşünülmemeyeceğini söyleyen Gibson’a (1979) göre sinema, hareketli resim (*motion picture*) değil; fotoğraf, durdurulmuş resimdir. Gibson, filmin grameri olan bir dil olarak ele alınmasına karşı çıkar. Nasıl ki içine doğduğumuz dünyayı “kendiliğimizden” anlıyorsak filmleri de “kendiliğimizden” anlarız. Gibson, filmlerde bu kendiliğindenliğin korunması için doğal algı ile çelişen mekân ve zaman atlamalarının seyirci tarafından kavranması için bazı koşullar gerektiğini söyler. Aristoteles’in dramaların zaman ve mekân birliği ilkesini hatırlatarak, filmdeki mekân atlamalarının anlaşılmasını seyircinin filmdeki mekânları tanıması yani oryantasyon yapabilmesine bağlarken zaman atlamalarının kavranabilmesini de kahraman ya da mekân gibi bazı unsurların aynı kalması koşuluna bağlar (Gibson, 1979, s. 322).

Gibson’ın kuramını geliştirip bilişsel film kuramına ekolojik yaklaşımı getiren Anderson (1996), algının çevreden elde edilen bilgiler tamamlanarak inşa edildiği görüşünün aksine, çevrede çok fazla bilgi olduğu için, algının bu bilgilerin seçilmesiyle inşa edildiğini söyler ve bu görüşlerini Neisser’in (1967) şema kuramıyla ilişkilendirir. Ona göre, algıda belirsizliğe yer yoktur, doğada kararsızlık ölümcüldür. O nedenle Rubin’in yüz/vazo örneğinde olduğu gibi aynı anda yüz ya da vazodan sadece birini görürüz, belirsiz bir şekil

değil. Anderson'ın "iyi olan kazanır stratejisi" olarak adlandırdığı algının bu özelliği sinema için de geçerlidir. Seyirci, tıpkı vazo/yüz örneğindeki gibi filmin hem iki boyutlu perde üzerindeki yansımalarını hem de içeriğindeki üç boyutlu dünyayı algılar. "Film seyretme algısının bu ikili özelliği sayesinde", der Anderson, "filmdeki canavardan kaçmak için sinema salonunu terk etmeyiz ama korkmaya da devam ederiz". Anderson, filmin üç boyutlu olan algısının her şeyden önce hareketli olduğu için ve biz, anlam peşinde koşan insanlara anlatı sunduğu için daha çekici olduğunu ve genellikle kazandığını söyler (1996, s. 41-49). Anderson bu iddialarını açıklarken bilgisayar analogisini kullanır. Onun tanımıyla seyirci, standart bir ses ve görüntü işlemcisidir. Beyindeki bir sinir hücresi diğer hücrelere sinapslarla bağlıdır -ki sinaps elektrik sinyalini iletmez- o nedenle her sinapta elektrik sinyali kimyasala dönüşmek zorundadır ve bu beynin işleyişini "yavaşlatıcı" bir işlemdir. Tam da bu gerekçeyle beynin kısa yollara ihtiyacı vardır ve bunun için elindeki bilgilerden yola çıkarak geçmişe ve geleceğe yönelik çıkarımlar yapar. Anderson (1996), filmlerin pek çok karmaşık görüntü, ses ve eylem bilgisi içeren programlar gibi düşünülebileceğini ve programların sadece seyircinin zihninde çalıştırılabileceğini söyler (s. 12). Dünyanın her yerindeki seyircinin zihinsel işleyişi aynıdır. İnsanlar, filmleri seyrederken, yeni birtakım algı biçimleri geliştirmezler, milyonlarca yıldır kullandıkları algılama biçimleri film seyrederken de aynı şekilde işler (Anderson, 1996, s. 114).

Anderson sinemanın devamlılık kurallarının doğal olduğunu, adeta algımızda kendiliğinden var olduklarını iddia eder. Anderson'ın verdiği örneği verecek olursak; nasıl ki gerçek yaşamda bir kaplanın yürürken çalının arkasına geçtiğini gördüğümüzde, diğer taraftan çıkacağını tahmin edebiliyorsak⁷ kesmeyle birbirinden ayrılmış planlar boyunca devam eden hareketin de devamlılığını öyle tahmin ederiz (1996, s. 33). Bu nedenle, filmlerde görmekte olduğumuz bir nesne kayboluyorsa bunun bir açıklaması olmalıdır. Nesne ya hareket ederek uzaklaşmalı ve görüş açımızdan çıkmalıdır ya da bir buzun eriyip yok olması gibi fiziksel bir nedenle biçim değiştirmelidir. Anderson, seyircinin açı-karşı açı, bakış açısı ve omuz üstü çekimlerini anlamasını, karakterlerin birbirleriyle ve çevreyle olan fiziksel oryantasyonlarını yapabilmelerine, kameranın bunu sağlayacak şekilde yerleştirilmesine bağlar. Ona göre iki karakterin konumları öncelikle ikisinin aynı anda gösterildiği bir çerçeve ile seyirciye verilmeli, sonra omuz üstü açısıyla karakterlerin konumları hakkında ipucu verilmelidir. İnsan beyni, daha önce gördüğü bir yeri bilişsel

⁷ Burada Anderson nesne sürekliliği (*object permanence*) adı verilen zihinsel bir yetiden bahsediyor. Ancak bu doğuştan sahip olduğumuz bir yeti değildir. 4 aylıktan küçük çocuklar görmedikleri bir nesnenin var olmaya devam ettiğini kavrayamazlar (Piaget, 1964).

haritasını kullanarak zihinsel olarak yeniden ziyaret etme yeteneğine sahip olduğundan, filmdeki mekânları da bir kere öğrendiğinde mekânların sunumu ile ilgili kısaltmalar yapılabilir. 180 derece kuralını da görsel sistemimizin hareket eden nesnelere hareket yönünde hareket etmeye devam edeceğine dair bir varsayımı olduğuna ve ancak hareket yönünün değiştirdiğini görürsek normal karşılayacağımıza bağlar. Hareket devamlılığı kuralı da aynı nedene bağlıdır. Ona göre, hareket eden nesnelere hızlarını değiştirdiklerini görmediğimiz sürece aynı hızda devam edeceklerine dair varsayımımız da bu kuralı doğal kılar (Anderson, 1996, s.103-109).

Ekolojik yaklaşımın aksine, film seyretme sırasında yaşanan deneyimi, gerçeğin deneyimlenmesinden ayıran Hochberg ve Brooks (1978), aradaki farkları şöyle sıralar: (1) Film, seyircinin dâhil olmadığı üç boyutlu bir mekâna dair hareketli bilgiler içerir. Örneğin seyirci sinema salonunda sabit dururken kamera mekân içinde hareket eder. (2) Film, görsel sahneleri gerçekte olduklarından daha büyük ya da daha küçük gösterebilir. (3) Film, bir kesme ile görsel sahneyi bir anda değiştirebilir ve bu tür değişimler, seyircinin kontrolünde değildir. (4) Film, zamansal ya da mekânsal olarak birbirinden uzakta olan sahneleri birbirinin ardı sıra gösterebilir. (5) Filmlerde eylemler ve eylem dizileri kısaltılarak minimal bir iletişim unsuruna dönüştürülebilir. Bunlara ek olarak Schwan (2005), şu farklardan bahseder: (6) Filmler bize insanların gerçekte bilemeyeceğimiz kadar özel yaşamlarını ve hatta düşünce ve duygularını gösterirler. (7) Seyirci, filmlerin onun zihinsel ve duygusal durumunu etkilemesini bekler. (8) Seyirci, film seyretme sırasında günlük yaşamdan farklı olarak prova edilen eylemi dışsallaştırabilir; yani gerçekte kendisinin ya da başkalarının eylemlerinin olası sonuçlarını akıl yürütme ile varsayarken filmlerde bu varsayımların gerçekleştiğine tanıklık eder. (9) Seyirci, film seyredirken gerçekte olduğunun aksine tanık olduğu olayları daha derin hissederek ve daha kolay benimser.

Benzer şekilde Ohler (1994) de filmlerin insanların bakışlarından çok duygularını yönlendiren bir araç olduğunu söyleyerek Gibson'ın görüşlerine karşı çıkar. Ohler'e göre filmleri anlamlandırabilmemiz, genel dünya bilgimiz, anlatılar hakkındaki bilgimiz ve film biçimlerine dair bilgilerimizden beslenen bir durum modeli inşa etmemizle mümkündür. Burada aşamalı bir model yerine bütüncül, zihnin işleyişine yakın bir model çizilmiştir. Sonraki bölümde ele alınacak pek çok araştırma Ohler'in modelini destekler nitelikte kanıtlar sunmaktadır. Ancak Ohler, çizim, resim, fotoğraf, grafik gibi diğer görsel iletişim araçlarından öğrendiğimiz biçime dair bilgileri modeline dâhil etmemiş olmakla eleştirilebilir. Nitekim daha önce fotoğraf görmüş insanlarla görmemiş olanların ilk sinema deneyimleri, birbirinden farklılık göstermektedir (Hobbs, Frost, Davis & Stauffer, 1988).

Filmleri gerçek gibi algılamamız Anderson'ın kitabının adının (*The Reality of Illusion*) ima ettiği gibi ancak bir yanılsama (*illusion*) olarak tanımlanabilir. Gördüğümüzün gerçek olduğuna inandığımızda bir yanılsama içindeyizdir ancak bu gönüllü bir yanılsama, film yapımcısıyla yapılan gizli bir anlaşma ya da onunla oynanan bir oyun gibidir. Nitekim filmleri seyrederken ne kadar aç olursak olalım ekranda görülen yiyeceklere uzanmaz (filmlerin temsili özelliklerini henüz öğrenmemiş küçük çocuklar bunu yaparlar), ne kadar korkarsak korkalım polisi aramayız. Carroll ve Seeley'nin (2013, s. 55) dedikleri gibi filmler gözlerimizi kandırabilir ama bedenimizi kandıramazlar. Tıpkı gerçek bir kez öğrenildiğinde (epistemik saflık ortadan kalktığında) tekrar gerçekleşmeyen yanılsamalar gibi, filmlerin birtakım insanlar tarafından çeşitli çekim ve montaj teknikleri kullanılarak farklı amaçlarla yapıldığına ve perdeye yansıtıldıklarına dair gerçek öğrenildiğinde de filmlerin gerçek olduklarına inanmayız. Ancak bu, Anderson'ın da söylediği gibi zihinsel ve duygusal olarak onlara tepki vermemizi engellemez.

Filmleri Yazılı Metinleri Anladığımız Gibi Aşamalı Olarak Anladığımızı Savunan Yaklaşım

Baggett, 1979'da yaptığı araştırmasında bir grup öğrenciye bir kısa film seyrettirmiş, diğer gruba ise sadece filmde olanları anlatmıştır. Ortaya çıkan sonuç, her iki durumun da çok benzer hatırlama protokolleri ürettiğidir. Benzer şekilde, Gernsbacher, Varner ve Faust (1990) da bir grup öğrencinin bir öykünün yazılı, işitsel ve görsel (resimlerle anlatım) versiyonlarını kavramalarını karşılaştırdıkları araştırmalarında, öğrencilerin yazılı versiyonla işitsel versiyonu kavramaları arasında .92 korelasyon, yazılı versiyonla görsel versiyonu kavramaları arasında .82 korelasyon, işitsel ve görsel versiyonlar arasında ise .72 korelasyon saptamışlardır. Bu araştırmalardan yola çıkarak, yazılı ya da sözlü metinlerle filmler arasında ne fark olursa olsun, kavrama için bilginin aktarıldığı araçtan bağımsız olarak zihinsel temsillerin inşası gerektiği iddia edilir (Magliano, Miller, J. & Zwaan, 2001; Zwaan & Radvansky, 1998). Zwaan (1999) "demek ki" der, "bu modelleri inşa etmek için duyu kanallarından bağımsız (*modality-independent*) bilişsel işlemler uygulanıyor"⁸.

Metnin kavranması üzerinde çalışan pek çok araştırmacı metnin kavranmasında, Kintsch ve van Dijk'in (1978) saptadığı üç seviyeyi kabul ederler: (1) Cümlelerin sözdizimsel (sentaks) özelliklerinin bulunduğu *yüzey yapısının* (*surface structure*) kavranması, (2) Cümle içindeki kelimelerin gramatik yapı içinde birbirlerine bağlanarak anlamı oluşturmaları ve bunun kavranması

⁸ Modalite, görme ve işitme gibi duyuşsal algı kanallarına işaret ederken, kodlitede resimsel ve sözel sembol sistemleri veya semiyotik kodlara işaret eder (bkz. Clark & Salomon, 1986).

aşaması (*textbase*) ve (3) Zihinde metnin hakkında olduğu olayın temsilinin, durum modelinin (*situation model*) genel dünya bilgisi ile metinde sunulan bilgilerin birleştirilerek inşa edilmesi. Filmleri kavramayı metinleri kavramaktan yola çıkarak anlamaya çalışan bazı araştırmacılar, filmleri kavramayı da aşamalı modellerle açıklamaya çalışırlar (Örneğin Hoffman, 2000; Persson 2003). Bu noktada, filmleri dil olarak ele alan semiyotik kuram ile seyircinin zihinsel süreçleri üzerine odaklanan bilişsel film kuramının filmleri anlamaya dair yaklaşımlarındaki fark ortaya çıkmaktadır. Semiyotik kuram açısından bakıldığında çekimlerin (kelimeler) farklı şekilde dizilmeleri sekansın (cümlelerin) anlamını oluşturmaktadır. Bu açıdan ele alındığında, devamlılık sinemasının kuralları da sözdizimine (sentaks) benzetilebilir. Ancak filmlerin gramer kuralları, dilin gramer kuralları kadar kesin değildir. Seyircinin zihninde mekânsal çıkarımın en önemli sağlayıcısı sayılan 180 derece kuralı dahi ihlal edildiğinde, seyirciler zihinsel resimlerini doğru inşa edebilmektedirler.

Metinleri kavramakla filmleri kavramak arasındaki asıl benzerlik okuyucu ya da seyircinin her iki kavrama sürecinde de bilgi ve deneyimlerinden yola çıkarak inşa ettiği durum modellerinin oynadığı önemli roldür. Okurlar da seyirciler de metinlerini kavramaya çalışırken, kendilerine onlara sunulan durumlarda ne olduğunu, nerede, ne zaman ve neden olduğunu sorarlar. Bu sorulara aldıkları cevaplarla zihinlerinde olayın görsel bir temsilini oluştururlar. Gördükleri olayları, kendilerine verilen bilgiden ve bilginin verilme şeklinden yola çıkarak oluşturdukları hipotezlerle anlamaya çalışırlar. Seyirciler sinemaya giderken dahi filmin adı, afişi, yönetmeni, türü, yapım yeri, gösterildiği sinema salonu, dağıtım şirketi gibi bilgileri kullanarak birtakım çıkarımlar yaparak hipotezler oluştururlar. Yazar ve/veya yönetmen tarafından kendilerine verilen yeni bilgilere göre de bu hipotezlerini güncellerler. Çocukluklarından beri dinledikleri masallardan, hikâyelerden, okudukları kitaplardan öğrendikleri klasik anlatı yapısı bu hipotezlerin oluşturulmasını ve kavramayı kolaylaştırır.

Aslına bakılırsa, gerçek dünyada yaşadıklarımız da zihinsel modeller inşa edilerek anlamlandırılır. Dolayısıyla sinema perdesinde görülenler, ekolojik yaklaşımın açıkladığı gibi doğrudan, bir okuryazarlığa ihtiyaç duymadan tanınır; ancak perdede görünenlerin ötesindeki durum, olay ve hikâyeleri anlamak için hem gerçek yaşam hem de anlatı deneyimlerinden yola çıkarak durum modelleri inşa etmeye ihtiyaç duyulur.

Filmleri Filmler Tarafından Yönlendirilen Doğal Zihinsel Süreçlerimizi Kullanarak Anladığımızı Savunan Yaklaşım

“Filmleri görür ve işitiriz ancak onları zihnimizle ve bedenlerimizle deneyimleriz. Filmler bize bir şeyler yaparlar fakat biz de onlarla bir şey-

ler yaparız. Bir film bizi şaşırtır, biz şaşıırız, bir sahne kurar biz takip ederiz, ipuçları verir biz onları aklımızda tutarız, duygularımızı harekete geçirir, biz duygulanırız.” (Bordwell, 2013, s. 29)

İnsan zihninin filmleri anlamayı sağlayan en önemli yetisi, üç boyutlu nesnelere ile onların iki boyutlu temsilleri arasında bağ kurabilme yetisidir. Birkaç aylık bebekler bile bunu yapabilmekte, gülümseyen insan çekimlerine gülümsemeyle karşılık vermekte (Bigelow & DeCoste, 2003), anne babalarını ekranda gördüklerinde onları tanıyabilmektedirler (Tincoff & Jusczyk, 1999).⁹ İnsanlar yaşamlarının ilk altı ayında nesnelere sadece bir parçası gösterildiğinde onları tanıyabilmekte (Johnson, Davidow, Hall-Har & Frank, 2008), zihinlerinde nesnelere döndürerek bir nesnenin farklı açılardan neye benzeyeceğini zihinsel olarak temsil edebilmektedirler (Moore & Johnson, 2011). Bunlar da zihinsel olgunluğa ulaşmış yetişkin seyircilerin filmlerin nesne ya da sahnelerin bir kısmını sadece belirli açılardan göstermelerine rağmen onları nasıl anlayabildiklerini açıklamaktadır.

Film seyretme öncelikle duyuşal girdilerin bizi yönlendirdiği bir deneyimdir. Film yönetmeni, görüntüler ve sesler vasıtasıyla bizim kendimizi çoğunlukla içinde hissettiğimiz bir uzam yaratır. Evrimsel açıdan bakıldığında duyu organlarımız özünde bizim doğada hareket etmemize yardımcı olmak için vardır. Duyu organlarımızdan gelen bilgilerden yola çıkarak çevremizde üç boyutlu bir uzam inşa ederiz. Nesnelere tanımamız için serebral korteksteki ventral (ön) yol, nesnelere konumlarını anlamamız için de dorsal (arka) yol bu uzamı inşa etmemizi sağlar (Haffenden & Goodale, 2000). Film yönetmenleri bu inşa sürecini yönlendirecek teknikler geliştirmişlerdir. Günlük yaşamda algımız -rehberli bir tura katılmış bir turist ya da muayene olan bir hasta değilsen genellikle yapmakta olduğumuz eylemlerle bağdaşır. Çay yapan insanların göz hareketlerini analiz eden bir araştırma (Land & Hayhoe, 2001) katılımcıların toplam göz hareketlerinin sadece yüzde beşinin yapmakta oldukları işle ilgisiz bir yere odaklandıklarını saptamıştır. Gözler, hep bir sonraki eylemi hazırlamak üzere ellerden önce, eylemin hedefi olan mekâna ulaşmaktadırlar. Oysa filmler nesnelere onlara yaklaşarak, onların etrafında dolaşarak ya da onları elimize alarak tanımamıza olanak vermez. Film yönetmenleri nesnelere gördüğümüz açıyı sürekli olarak anlatının ya da estetik kaygılarının gerektirdiği şekilde değiştirirler. Kamera ve objektif hareketlerini, ışık, ses ve montaj tekniklerini kullanarak seyircinin dikkatini yönlendirir, seyircinin ulaşabildiği algısal ve anlatıya dair bilgiyi kontrol altında tutarlar. Bunu yapmakla seyirciyi anlatının dünyasına çekip onların karakter ve olaylarla duyuşal bağ kurmalarını sağlarlar.

⁹ Bebeklerin bu temsilleri gerçekte karıştırdığı, onları tutmaya, koklamaya hatta yemeye çalışmaktan ancak 15 ila 19 aylık olduklarında vazgeçtikleri de unutulmamalıdır (Pierrousakos & DeLoache, 2003).

Yukarıda ele alınan yaklaşımların filmleri anlamaya dair iddiaları psikoloji, antropoloji ve film çalışmaları alanlarından yapılan deneye dayalı çalışmalarla denenmektedir. Bir sonraki bölümde bu deneysel çalışmalar ele alınacaktır.

Devamlılık Sinemasının Anlamlandırılmasına Dair Deneysel Çalışmalar

Devamlılık Kod ve Kurallarının Alımlama Üzerindeki Etkisini Ölçen Araştırmalar

Devamlılık sinemasının kurallarına uyulmamasının seyircilerin filmleri anlamaları üzerindeki etkisini ölçen araştırmaların ilki 1975'te Frith ve Robson tarafından yapılan ve çocuklarla yapıldığı için aynı zamanda ikinci grup altında da ele alınabilecek olan bir araştırmadır. Araştırmacılar, devamlılık sinemasının 180 derece kuralına uyararak ya da bu kuralı ihlal ederek yaptıkları aynı küçük olayı betimleyen iki farklı filmi 7, 9 ve 13 yaşlarındaki toplam 60 çocuğa göstermişler ve küçük çocukların dahi 180 derece kuralına karşı duyarlı olduklarını saptamışlardır. Tıpkı gramer açısından doğru kurulmuş cümlelerin daha kolay anlaşılıp hatırlanması gibi, kurala uyan filmler de uymayan filmlere göre hem daha iyi anlaşılmiş hem de daha iyi hatırlanmıştır. Daha sonra yetişkinlerle yapılan araştırmalar da devamlılık kurgusunun kurallarına uymadan yapılan kesmelerin daha hızlı fark edildiklerini göstermiş (d'Ydewalle & Vanderbeeken, 1990; Schröder, 1990); bir film seyrederken ikinci bir iş yapmak zorunda bırakılan deneklerin devamlılık kurgusuna uymayan kurguları izlerken yaptıkları işte yavaşladıklarını, dolayısıyla devamlılık kurgusuna uygun filmleri seyretmenin daha az bilişsel kaynak gerektirdiğini ortaya koymuştur (Geiger & Reeves, 1993; Lang, Geiger, Strickwerda & Sumner, 1993).

Devamlılık sinemasının kurallarına uymayan kurgudan sonra verilen bir bilginin daha hızlı fark ediliyor ve daha çok hatırlanıyor olduğunu bulan bir diğer araştırma da Carroll ve Bever'in 1976'da *Science*'da yayımlanan araştırmasıdır. Ancak bu araştırma daha önemli başka bir sonuç daha elde eder: Seyirciler bir filmi, sinemasal olarak tanımlanmış birimlerine ayırarak algılamaktadırlar. Araştırmacılar, kısa sahnelerin her birini ya eylemdeki değişikliklerle ya kesme ile ya da ikisi birbiriyle örtüşecek şekilde montajlayarak deneklere gösterirler. Eylemdeki değişikliği işaret eden kesmeler, seyirciler tarafından bir "parça" (*segment*) olarak algılanmakta, diğer kesmeler böyle algılanmamaktadır. Araştırmacılar, kesmelerin, seyircinin önceki eylemi mevcut eylemden ayırmasını sağlayan, görsel noktalamalar olarak işlev gördüğü sonucuna varırlar. Daha sonra "olay parçalama kuramı" (*event segmentation theory*) geliştiren Zacks ve arkadaşları (2007), deneklerden gördükleri görün-

tülerde ne zaman bir olay başladığını ya da bittiğini düşünürlerse önlerindeki düğmeye basmalarını isterler. İnsanların günlük yaşamlarındaki olayları da parçalar halinde algıladıklarını, bilgi içermeyen parçalara hem dikkat etmediklerini hem de onları hatırlamadıklarını dolayısıyla aslında zihinlerinde bir tür montaj yaptıklarını ortaya koyarlar.

1986'da Kraft, 48 üniversite öğrencisi ile yaptığı deney sonunda kesmelerle birbirine bağlanmış kısa planların olduğu film parçalarının, kesilmemiş parçalara oranla “daha ilginç, daha hareketli, daha güçlü ve daha hızlı” olarak değerlendirildiklerini, kesmenin hatırlama ve öyküyü yeniden organize etmekte bir etkisi olmadığını ortaya koymuştur¹⁰. Kraft (1986) kesmenin iki işlevinden bahseder, birisi, olayların sınırlarını belirlemek için, noktalama olarak kullanılması (sözdizimsel işlev), diğeri ise filmin ritmini arttırmak, seyirci için daha ilginç hale getirmek için kullanılmasıdır (retorik işlev). Kraft'ın araştırmasındaki denekler de kesme kullanılmayan filmleri dahi kesmeler varmış gibi anlatmışlardır ve bu varsayılan kesmeler diğer versiyonda kullanılan kesmelerle paralellik göstermiştir. Diğer yandan katılımcılar, filmdeki kesme sayısı konusunda çok büyük oranda yanılmışlar, pek çok kesmeyi fark etmemişlerdir. Bunun üzerine Kraft, katılımcılara önceden, filmlerin sonunda kendilerine kesmelerin sayısının sorulacağını söylediği yeni bir deney yapar. Bu sefer katılımcılar kesmeleri fark etmeyi başarırlar. Gerçek kesme sayısına ulaşamamaları da ilk deneye kıyasla daha yakın bir rakam ortaya çıkarırlar.

Seyircilerin göz hareketlerinin ölçüldüğü daha yeni bir çalışmada da, denekler devamlılık kuralına uyarak yapılan kesmelerin ancak dörtte birini fark ederlerken, kuralın ihlal edilmesi durumunda kesmelerin dörtte üçünü fark etmişlerdir (Smith & Henderson, 2008). Araştırmacılar bu fenomene “kurgu körlüğü” (*edit blindness*) adını verirler. Ancak başka araştırmalar insanların sadece kesmelere karşı değil, görüntülerin içeriğindeki pek çok unsura karşı da *kör* olduklarını göstermektedir (değişiklik körlüğü: *change blindness*). Örneğin insanlar basketbol oyunu sırasında oyuncuların arasından geçen gorili fark etmemekte, karşılıklı yemek yiyen iki kişinin kıyafetlerinin, yedikleri yemeklerin değiştiğini görmemektedirler (Levin & Simons, 1997, Levin & Varakin, 2004). Nitekim Messaris (1981), araştırmasında deney filminin yarısında geleneksel film kurallarına uyarken, diğer yarısında sıçramalar, anlatının bir parçası olmaksızın kameraya bakmalar, gülmeler dâhil olmak üzere pek çok kuraldışı biçimsel unsur ekler. Deneklerden filmin bütünü anlatmaları istenir. Deneklerin %39'u filmin ikinci bölümündeki kural dışılıkları hiç anmayarak, tutarlı bir öykü anlatırlar. Sahneler arasında birtakım mantık-

¹⁰ Filmlerdeki plan sürelerinin seyircilerin tempo algısı üzerindeki etkisini geliştirdikleri matematiksel tempo fonksiyonu ile ölçen ve Kraft'la benzer sonuçlar elde eden güncel bir araştırma için bkz. Adams, Dorai & Venkatesh, 2000.

sal boşluklar olduğunda da seyirciler zihinlerinde bu boşlukları doldurmakta, tutarsızlıklar olduğunda da kendilerince açıklamalar yaparak bunları rasyonalize etmektedirler (Strickland & Keil, 2011; Tibus, Heier, & Schwan, 2013).

Devamlılık sinemasının seyircinin algısı üzerindeki etkisini görmenin bir başka yolu da seyirciler arasındaki *dikkat senkronizasyonunu* ölçmektir. Bu araştırmalar, kurgulanmış anlatı filmlerini seyreden yetişkin seyircilerin filmleri seyrederken ekranın aynı ya da birbirine çok yakın noktalarına baktıklarını, yani dikkatlerinin senkronize olduğunu göstermektedir (Mital, Smith, Hill, & Henderson, 2011; Hasson, Yang, Vallines, Heeger, & Rubin, 2008; Hasson, Malach, & Heeger, 2010). Örneğin Goldstein ve arkadaşları (2007), 20 yetişkin seyirciye altı farklı Hollywood filminden 45'er saniyelik sahneler seyrettirmişler ve seyircilerin tüm filmlerde çoğunlukla ekranın aynı yerinde bakışlarını sabitlediklerini ve bu alanın da ekranın sadece yüzde 12'lik bir alanını oluşturduğunu saptamışlardır. Bu sonuçlar, bakışın iç kaynaklı değil, dış kaynaklı olarak kontrol edildiğinin; yani film yönetmeninin *mise en scène* (mizansen) aracılığıyla algıyı yönlendirdiğinin bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Diğer yandan, filmlerde seyircilerin bakışlarının (eğer özellikle ekranda bir nesne aramıyorsa) da çoğunlukla renk ya da parlaklıkla yönlendirilemediği, dikkatin gerçek yaşamda olduğu gibi filmlerde de çoğunlukla yüzlerde ve eylem halindeyken de eylemin konu olduğu nesnelere olduğu saptanmıştır (Smith & Henderson, 2010). Bu araştırmanın sonucu filmlerde yakın yüz planların kullanımını ve kurguda hareketten harekete kesme ilkesini doğrular gözükmektedir. Nitekim ekranda bir insan olmadığında seyircilerin ekranın aynı bölgesine bakma oranı (dikkat senkronizasyonu) düşmektedir (Mital vd., 2011). Henüz filmlerin ne olduğunu, neden yapıldığını bilmeyen, gerçekle filmler arasındaki ilişkiyi henüz çözememiş olan küçük seyirciler ise ekranda farklı yerlere bakmakta, yaşları ilerledikçe ortak yerlere bakma oranları yükselmektedir (Frank, Vul & Johnson, 2009; Goldstein, Woods & Peli, 2007; Kirkorian, Anderson & Keen, 2012).

Yukarıda anılan araştırma sonuçlarından yola çıkan Tim J. Smith (2012), “Sinemasal Devamlılığın Dikkat Kuramı” (*Attentional Theory of Cinematic Continuity*) adını verdiği ve özellikle bilişsel film kuramı çalışan akademisyenler arasında önemli tartışmalara yol açan bir kuram ortaya atar. Smith, kendisinden önce kabul gören sinemasal devamlılığın kurulabilmesi için seyircinin zihninde sahnenin tutarlı bir temsilinin oluşturulması gerektiğine dair yaygın görüşe (Berliner & Cohen, 2011; Frith & Robson, 1975; Hochberg & Brooks, 1978) karşı çıkar. Ona göre seyircilerin film seyrederken algıya dair büyük beklentileri yoktur. Seyircinin algıya dair beklentileri sahnedeki görsel işitsel değişiklikler tarafından açık ya da örtülü olarak tetiklenen dikkat kaymaları ile karşılanır. Bir kere hikâyenin ana fikri ve ilgi çeken birkaç

küçük nesnenin konumları tespit edildikten sonra dikkat, bu nesnelere arasında hareketin başlangıcı, bakış yönüne dair ipuçları, sesin girişi ve konuşma sırasındaki aç-karşı aç çekimleri gibi anlatılan olaya paralel şekilde kayar. Smith'in bu kuramı, *avant garde* filmlerin, reklamların, müzik videolarının devamlılık kurallarına uymadıkları halde seyircinin zihninde nasıl devamlılık arz eden şekilde algılandıklarını, devamlılık algımızı nasıl yoğunlaştırdıklarını açıklamaktadır.

Çocukların Filmleri Anlamalarına Dair Araştırmalar

Devamlılık sinemasının kod ve kurallarının zihnin doğal işleyişinin bir sonucu olarak kendiliğinden çözülüp çözülmediğini araştırmanın en iyi yollarından birisi de çocukların filmlerde neleri anlayıp neleri anlamadıklarına ve bu anlamada nelerin rol oynadığına bakmaktır. Çocukların filmleri kavrayışına dair 1950'lerde ve 60'larda yapılan erken dönem araştırmaları, 6 yaşındaki çocukların dahi film sahneleri arasında bağ kuramadıklarını, gördüklerini birbirleriyle ilişkisiz olaylar olarak algıladıklarını ortaya koymaktaydı (Smith, Anderson & Fischer, 1985). Benzer şekilde Leifer ve arkadaşları (1971), 4 yaşındaki çocukların 20 dakikalık bir filmdeki üç temel sahneyi dahi sıralamada zorluk çektiklerini; Friedlander, Wetstone ve Scott (1974), okul öncesi çocukların *Captain Kangaroo*'nun üç dakikalık bir bölümünü yarı yarıya dahi anlayamadıklarını; Collins ve arkadaşları (1981) ikinci sınıfa giden çocukların bir dedektif şovunun sıralı ya da sahnelerin tesadüfi sırayla dizildiği iki farklı versiyonu arasında bir fark görmediklerini saptamışlardı. Rice (1983), çocukların kavrama zorluklarının filmlerin biçimlerinden değil de, içerdikleri sözel dilin karmaşıklığından kaynaklandığını farkına vardıldıktan sonra araştırmalar bu yönetsel hatayı ortadan kaldıracak şekilde tasarlanmaya başlandı¹¹.

Bu araştırmaların ilki ve en önemlisi, 1985'te Smith, Anderson ve Fisher'in, deneye katılan çocuklara oyuncaklar kullanarak *stop-motion* tekniğiyle, kendi yaptıkları sessiz filmleri gösterdikleri ve onlardan ne gördüklerini anlatmalarını değil, ekranda gördüklerini aynı oyuncakları kullanarak yeniden yapmalarını istedikleri araştırmadır. Önceki araştırmalardaki yönetsel engellerin giderildiği bu araştırmada araştırmacılar devamlılık sinemasının farklı kodlarının kullanıldığı 12 küçük film yaparlar. Denekler 4-7 yaş grubundaki çocuklardır. Sonuç olarak montajın, her iki yaş grubunda da öyküyü yeniden kurmak üzerinde bir etkisi olmadığı, mekânsal referansların filmleri anlamada merkezi öneme sahip olduğu ortaya çıkar. Buna karşın 4 yaş grubu, sinema tekniklerinin %58'ini doğru cevaplarırken, bu oran 7 yaş grubunda

¹¹ Bu araştırmalar yorumlanırken 50'li ve 60'lı yıllardaki araştırmalara konu olan çocukların onlar için üretilen filmleri seyretmediği, bugünün çocuklarına oranla genel olarak çok daha az ekran medyasına maruz kaldığı dikkate alınmalıdır.

%84'tür. Her iki yaş grubu için de en zor kavranan sinemasal kod paralel kurgudur (4 yaş %37, 7 yaş %77). Zaman atlaması (*elips*) her iki grup için de en kolay algılanan sinemasal koddur (4 yaş %78, 7 yaş %98). Öznel bakış açısı, her iki grupta da orta seviyede kavranan bir koddur (4 yaş %59, 7 yaş %65). Ancak Beentjes ve arkadaşlarının daha sonra 4 ve 6 yaşındaki çocuklarla gerçekleştirdikleri araştırma (2001), 4 yaşındaki çocukların öznel kamera açısını kavramalarının oldukça zor olduğunu ortaya koymuştur. Anderson ve arkadaşları (1985) yaşın büyümesiyle kavramanın kolaylaşmasını da genel dünya bilgisinin, dolayısıyla da durum modellerinin artmasıyla doğru orantılı olarak yorumlamışlardır. Ancak burada göz ardı edilen çocukların yaşları ilerlerken seyretmiş oldukları şu ya da bu mecradaki film sayısının da artmasıdır. Nitekim Abelman (1990), 215 çocukla yaptığı ve pek çok değişkeni göz önünde bulundurduğu araştırmasında çocukların zaman atlamalarını anlayabilmelerinin yaşlarından ziyade televizyon seyretme sıklıklarıyla ilgili olduğunu ortaya koymuştur.

Aktif seyirci kuramının ortaya atıldığı ve araştırmaların tasarımlarının da ona göre yapıldığı 1980'lerin ortasından itibaren yapılan araştırmalar, çocukların filmleri yönetmenin hedeflediği şekilde algılamalarının yaşları büyüdükçe ve hem hareketli görüntü seyretme hem de yaşama dair genel tecrübelerinin artmasıyla gerçekleştiğini ortaya koymaktadır. Çok küçük çocuklar dikkatlerini ekrandaki ışık ve seslere yöneltirken, yaşları büyüyüp dünya hakkında bilgileri arttıkça ve filmsel kodları öğrendikçe çocuklar filmlerin içerikleriyle ilgilenmeye başlamaktadırlar (Anderson & Levin, 1976; Anderson, Lorch, Field & Sanders, 1981; Crawley, Anderson, Wilder, Williams & Santomero, 1999; Lemish, 1987; Takahashi, 1991; Richards & Gibson, 1997). Diğer yandan, henüz 6-9 aylık bebeklerin o ya da şu mecrada hareketli görüntü seyretmeye başladıkları, 2 yaşına gelmiş çocukların yüzde doksanının ekran medyasına maruz bırakıldığı, günlerinin 2 saatini ekran başında geçirdikleri (Rideout & Hamel, 2006; Zimmerman, Christakis & Meltzoff, 2007) düşünülürse çocuklar 13 yaşlarına geldiklerinde (bir yetişkinle aynı düzeyde filmleri kavramaları bu yaşa denk düşmektedir- Anderson & Hanson, 2010) yeterince hareketli görüntü seyretmiş olurlar ve bu yaştan sonra filmleri anlıyor olmaları bilişsel olgunluk kazanmış olmalarından mı, dünyaya ve anlatılara dair öğrendikleri bilgilerden mi, yoksa filmlere dair kodları öğrenmiş, yani film okuryazarlığı kazanmış olduklarından mı sorusu cevapsız kalır.¹² Bilişsel olgunluğa ve yeterli genel dünya bilgisine sahip; buna karşın daha önce hiç film seyretmemiş yetişkinlerle yapılan dördüncü gruptaki araştırmalar, bu soruya cevap ararlar.

¹² Bebek araştırmalarında kullanılmaya başlanan göz takip ve beyin görüntüleme yöntemleri ile bu engel ortadan kalkacak gibi görünmektedir.

Daha Önce Hiç Film Seyretmemiş Yetişkinlerin Filmleri Anlamalarına Dair Yapılan Araştırmalar

Bu grupta sadece dört deneysel çalışma bulunmaktadır. Bu araştırmalardan ilki, Worth ve Adair'in (1970) daha önce hareketli görüntü görmemiş yetişkinlere film yapmayı öğretip, devamlılık sinemasından bahsetmeden onların bu kodları kendiliklerinden bulup bulmayacaklarını sorguladıkları araştırmadır. Araştırmacılar, Chomsky'nin (1965) insanın bir dil öğrenirken derinde yatan yapı olan büyük bir dil kuramını öğrenmediği, yüzeydeki yapıyı (*surface structure*) öğrendiği; ancak yüzeydeki yapıyı öğrendikten sonra bunu zihninde içsel olarak dipteki yapıya (*deep structure*) dönüştürdüğünü iddia eden kuramı baz alarak "görsel iletişimin içsel bir yapısı var mı" gibi çok temel bir araştırma sorusundan yola çıkarlar. Filmin bir dil olup olmadığına dair tartışmayı bir kenara bırakıp filmin farklı dilleri, ana dilleri, yabancı dilleri var mı sorularının cevabını ararlar. Araştırmacılar, 17-26 yaş arasındaki altı Navajo yerlisine film yapma tekniklerini öğretirler. Araştırmada dönemin teknolojisi gereği 16 mm kamera kullanılmış, katılımcılara kameraya film takma, objektiflerin takılıp çıkarılması, kameranın çalıştırılması, planın ne olduğu, planların montajla birleştirilebileceği, her çekilen görüntünün kullanılmak zorunda olmadığı, montajda çekim sırasının takip edilmesinin de bir zorunluluk olmadığı öğretilmiştir. Sonuçta 7 adet 20 dakikalık ve 5 adet 1-2 dakikalık toplam 12 film ortaya çıkar. Filmler Navajolular'a gösterilir. Gösterimden sonra, 9 seyirciyle filmler hakkında görüşme yapılır. Filmlerin çoğu, topluluğun günlük yaşamından kesitler içerdiğinden seyirciler tarafından "öğretici" bulunmuşlardır. Ancak seyircilerin günlük yaşamlarından bilmedikleri, yabancı iki konuyu ele alan filmler anlaşılmanmıştır. İlginç bir şekilde, seyircilerden birisi, filmlerin hepsi sessiz olmasına rağmen bu iki "yabancı" içerikteki filmi "yabancı dilde" oldukları için anlamadığını söylemiştir (1970, s. 22). Geleneksel Batı tarzı film yapmayla Navajolular'ın film yapması arasındaki temel fark filmlerin montajlanma tarzında ortaya çıkmıştır. Navajolu sinemacılar, devamlılık sinemasının kurallarına uymamışlar ya da onların yerine geçebilecek başka kurallar geliştirmemişler, görüşmelerde buna ilişkin sorular sorulduğunda da seyircilerin anlatılanı anlaması için buna gerek olmadığını ifade etmişlerdir. Navajolular'ın filmleri birdenbire ortaya çıkan insanlar, bir planda otururken hemen arkasındaki planda (ayağa kalkmaksızın) yürüyen insanlar gibi, geleneksel Batı filmlerinde bir büyüü ifade etmek için kullanılan sıçramalarla doludur.

Bu sonuçlar devamlılık sinemasının kurallarının evrensel, dolayısıyla da içkin olmadığı şeklinde yorumlanabilir. Ancak unutulmamalıdır ki Hollywood yönetmenlerinin devamlılık sinemasını keşfetmeleri on-on beş yıl almıştır. Ayrıca Hollywood'un devamlılık sinemasını keşfederken duyduğu

kayıpların başında filmleri daha anlaşılır hale getirmek değil, seyircinin film seyrettiğini daha çok unutarak filmin anlatı dünyasına girmesini sağlamak isteği bulunmaktadır. Bugün Amerikan filmlerinin dünyanın birçok ülkesinde seyredildiği ve seyircilerin büyük oranda film yapımcısının iletmek istedikleri mesajları aldıkları doğrudur. Ancak buna istisna oluşturan durumlar da vardır. Örneğin, Antionioni'nin *Chung Kuo* (Çin, 1972) filmini seyreden Çinli seyirciler yönetmenin kullandığı ikonografik kodları ondan farklı olarak çözümlemişler ve yönetmenin Nanking Köprüsü'nü alttan çekim, enine perspektif, köşegen açılarla göstermesini köprü'nün sağlam olmadığı, çökmek üzere olduğu şeklinde yorumlamışlardır. Oysa Antionioni bu Batılı görsel kodları köprüyü yüceltmek için kullanmıştır (Eco, 1977).

1988'de Hobbs ve arkadaşları, Kenya'da daha önce hiç hareketli görüntü görmemiş yetişkinlere aynı olayın tek bir planda, genel planda çekilmiş versiyonu ile kesmeler, zoom'lar, yakın plan çekim ölçekleri kullanılan versiyonlarını gösterirler. Montajsız versiyon biraz daha kolay anlaşılmasına rağmen, öykünün anlaşılması açısından iki versiyon arasında büyük bir fark saptanmamıştır. Ancak bu araştırmadaki yöntemsel sorun, araştırmacıların yaptıkları filmin bir anlatı, üstelik de yerel bir öykü içeriyor olmasıdır. Bu durumda deneklerin filmin görsel kodlarını öğrenmeye gerek kalmadan doğal algılama sisteminin bir sonucu olarak mı çözümledikleri yoksa zihinsel şemalarını işleterek çıkarımlar yapmak kaydıyla mı anladıkları ortaya konamamıştır.

Bu yöntemsel eksikliğin giderildiği daha yeni başka bir araştırma ise daha önce hareketli görüntü görmemiş yetişkinlerin, filmler bilinen bir eylem, durum ya da olay içermediğinde planlar arasında bağ kuramadıklarını, kesmelerle birbirinden ayrılmış görüntüleri bağımsız görüntüler olarak algıladıklarını göstermiştir (Schwan & Ildırar, 2010). Örneğin, devamlılık sinemasında en sık kullanılan montaj biçimlerinden (180 derece kuralına uygun olarak çekilmiş ve kurgulanmış) açı karşı açı planları, ortak arka plana rağmen deneyimsiz seyirciler tarafından iki insanın birbirine bakması ya da iki insanın birbirinin karşısında durması olarak değil de “bir adam geldi, durdu gitti, sonra diğeri geldi o da gitti” şeklinde yorumlanmıştır. Benzer şekilde, deneyimsiz seyirciler mekânların dış çekimleriyle iç çekimleri arasında, nesnel çekimlerle öznel çekimler arasında da bağ kuramamışlardır. Deneyimsiz seyircilerin planlar arasında nasıl bağ kurabileceklerini araştıran araştırmacılar, sonraki araştırmalarında (Ildırar & Schwan, 2014) deneyimsiz seyircilerin filmler, bildikleri bir eylem ya da durum içerdiğinde, bakış yönüne vurgu yaptığında (*eye-line match*: Yukarı bakan bir adamla onun baktığı ağacın tepesini iki planda gösteren bir durumu “adam ağaca bakıyor” şeklinde yorumlayabilmişlerdir), kesme, hareketten harekete olduğunda (*match-on action*: Bir adam bir kadına kovayı uzattığı sahneyi aradaki kesmeye rağmen “adam kadına kova verdi” şeklinde

yorumlayabilmişlerdir) planlar arasında bağ kurabildiklerini göstermektedir. Bahsedilen bu son iki çalışmada görsel kodlar araştırıldığı için özellikle diyalog kullanılmamıştır. Araştırmacıların sesi devreye soktukları en son çalışmada ise (Ildırar, Levin, Smith & Schwan, 2014) deneyimsiz yetişkinlerin daha önce anlamadıkları aç-karşı-açı, dış çekimden iç çekime kesmeler gibi bazı sinemasal kodları planlar boyunca devam eden anlamlı ve belirgin bir ses eklendiğinde zorluk çekmeden anladıkları ortaya konmuştur. Örneğin, aç karşı aç çekimlerinde birbirine “merhaba” diyen insanların aynı anda aynı mekânda oldukları yorumu tüm katılımcılar tarafından kolayca yapılmıştır. Sesin kullanılmadığı çalışmalarda görsel kodun bilinmemesi deneyimsiz yetişkinlerin günlük yaşamı referans olarak kullanmalarına engel olurken, ses bu engeli aşmalarını sağlamıştır. Araştırmacılar önemli bir tespitte bulunur: Deneyimsiz seyircilerin görsel film kodlarını çözememelerindeki en temel engel filmlerin ne olduğuna dair bilgi eksikliğidir. Deneyimsiz seyirciler, filmleri yan yana gelmiş bağımsız fotoğraflar gibi algılamakta, fotoğrafların bir araya belli bir amaçla getirildiğini düşünmemektedirler. Araştırmacılar, deneyimsiz seyircilere filmlerin ne olduğu ve neden yapıldığı anlatılırsa algılarının birden değişebileceğini, anlamının aşamalı olarak gerçekleşmeyeceğini iddia ederler (Ildırar & Schwan, 2014).

Sonuç ve Tartışma

Deneyisel çalışmalar filmleri anlamak için üç farklı yetiye ihtiyacımız olduğunu ortaya koymaktadır: (1) Görmek, işitmek gibi doğuştan sahip olunan algılama yetileri. (2) Zihinsel modeller inşa etmek gibi günlük yaşamı, sözlü, yazılı ve görsel metinleri anlamamız için de gerekli olan ve geliştirdiğimiz yetiler. (3) Filmsel kodları çözmemiz için gereken öğrenilmiş yetiler. Bu yetileri tek tek ele alacak olursak; filmleri seyredirken de doğduğumuz andan beri gerçek dünyada yapmaya başladığımız gibi en çok insanların yüzlerine bakarız. Gerçekte ya da perdede gördüğümüz karakter bir yere baktığında ya da bir şeye uzandığında bizim bakışımız da onun dikkatini yönelttiği objeye ya da kişiye yönelir. Bu nedenle hareketten harekete kesmeler seyirci tarafından çoğunlukla fark edilememektedir. Araştırmalar uç örnekler dışında filmin *mise en scène*'inin bakışı yönlendirmeye pek de katkısı olmadığını göstermiştir. Seyirciler, parlaklık, ışık gibi değişikliklerle yapılan vurgulardan ziyade karakterlerin yüzlerine ve eylemlerine bakmaya devam etmekte, o nedenle karakterlerin kıyafetleri ya da dekorlar değişse bile bunları fark etmemektedirler. Ana akım filmlerin ortalama plan sürelerinin 4 saniye olduğu düşünülürse seyircinin bu kısa zamanı, bakışını genellikle anlamı yakalayabileceğini düşündüğü yüzlere ve hareketlere –ki bu genellikle perdenin yüze 10'undan az bir alandır- yönelterek kullanması akılcıdır. Bundan başka, deneyisel çalış-

malar açıkça göstermektedir ki devamlılık sinemasının en temel kuralı olan 180 derece kuralına uyularak çekilmiş ve montajlanmış, kronolojik olarak sıralanmış sahnelerin kavranması daha az bilişsel kaynak kullanılarak gerçekleştirilmekte, devamlılık kurallarına uygun yapılan montajlarda kesmeler daha az fark edilmektedir. Ancak bu kurallar ihlal edildiğinde seyirci filmleri zihninde yaptığı çıkarımlar ve düzeltmelerle anlamaya devam etmektedir.

Bu durumda, pek çok insanın emeğiyle oluşmuş filmlerde seyircinin dikkati dışında kalan unsurların gerekli olup olmadığı sorusu gündeme gelir. Bir sanat değeri taşımayan tüketim amaçlı yapımlar üretenler bu bilgiden yola çıkarak sıkıştırma tekniklerini ekranın dikkat dışında kalan bölgelerini daha az işleyerek *render* süresini azaltmak için kullanabilirler belki; ancak, bu sorunun cevabı gene de evet olacaktır. İnsanların bakışları doğal olarak yüzlere ve hareketlere yönelse de onlara verilen görevler (örneğin filmde geçen mekânları tanımlayabilir misiniz?) bakışlarını filmin farklı unsurlarına yönltebilmektedir. Filmlerde seyircilere bu görevleri veren en yetkin makamsa anlatıdır. Bu noktada filmleri anlamamız için gerekli olan yetilerin ikincisi devreye girer.

Daha önce hiç hareketli görüntü görmemiş olmalarına rağmen montajlanmış görüntüler tanıdıkları bir durum, olay ya da hikâye içerdiğinde onları anlamakta zorluk çekmeyen naif seyirciler, gene benzer bir durumda devamlılık kurallarının çığnenmiş olmasını fark bile etmeyen deneyimli seyirciler ve bağlamından bağımsız gösterildiğinde pek çok filmsel biçimi anlamlandıramamalarına rağmen, bir hikâye içinde sunulduğunda onları anlamakta zorlanmayan çocuk seyirciler filmleri anlamak için anlatının önemini göstermektedir. Ne de olsa insanın zihninin işleyişi, geçmişten edindikleri bilgilerle gelecekle ilgili öngörülerde bulunmak şeklindedir ve bu tasarım aslında anlatının ta kendisidir. Başka bir deyişle insan geçmişteki tecrübelerini değerlendirip gelecekle ilgili öngörülerde bulunurken düşüncesini anlatı olarak organize eder. Anlatının dünyasına giren seyirci, filmin iki boyutlu dünyasından çıkar ve zihnindeki üç boyutlu anlatı dünyasına geçer. Anlatı yapılarını çocukluğunda dinlediği masallardan, okuduğu kitaplardan hatta insanların başlarından geçen olayları anlatırken neleri dışarıda bırakıp olayları hangi sırayla anlattığına dair günlük yaşam deneyimlerinden bilmektedir. Anlatı dünyasına girdikten sonra özellikle dikkat çekilen, yönetmenin altını çizdiği bir devamsızlık olmadığı sürece seyirci algıladığı devamsızlıklara rasyonel açıklamalar bularak o dünyada kalmaya çalışır. Tıpkı uyumakta olan bir insanın uykudan uyanmak istemediğinde rüyalarına dışarıdan gelen uyaranlara uygun eklemeler yapması gibi, filmin anlatı dünyasından çıkmak istemeyen seyirci de filmdeki biçimsel ya da içeriksel devamsızlıklara zihninde anlam köprüleri kurarak açıklamalar bulur. Gene de filmleri anlamamız için filmlere dair bazı kodları öğrenmemiz gerekmektedir.

Deneyimsiz seyircilerle yapılan araştırmalar devamlılık sinemasının aç-ı-karşı aç-ı, dış mekândan iç mekâna kesmeler, öznel kamera çekimleri gibi biçimlerini sembolik unsurlar olarak saptamaktadır; ancak bir anlatı içinde özellikle de ses dâhil olduğunda bu görsel kodlar deneyimsiz seyircilerce kendiliğinden çözülebilmektedir. Buna tek istisna öznel kamera çekimi gibi gözükmektedir. Öznel kamera çekimi, deneyimsiz seyirciler için günlük yaşama dair ya da anlatılara dair bilgileriyle çözemedikleri bir koddur. Bu durumda filmler, Pasolini'nin (1976) dediği gibi, sözel anlatıdaki birinci tekil şahıs moduna değil de; "o dedi ki..." ifadesinde olduğu gibi üçüncü tekil şahıs moduna yakındır. İnsanlar kendilerini duygusal olarak kahramanın yerine koysalar da fiziksel olarak bunu yapmamaktadırlar. Başkasının gözünden dünyaya bakmanın, John Malkovich olmanın, doğada karşılığı yoktur. Baştan sona öznel kamera açısı ile çekilen Montgomery'nin *The Lady In The Lake* (1947) filminin sinema tarihinde tek kalmış olması da bu yorumu destekler.

Diğer taraftan, zihnimizin doğal bir temsil yeteneği bulunmaktadır; yani daha önce hiç temsil görmemiş olsa da bir çocuk, bir kedinin resmini, çizimini, fotoğrafını ya da videosunu "kedi" olarak adlandırabilmektedir (Hochberg & Brooks, 1962); ancak resimli bir çocuk kitabının iki ardışık sayfasında gösterilen kedinin hikâyede geçen aynı kedi olduğunu önce anlayamaz. Çocuk için iki sayfadaki kedi birbirinden bağımsız iki kedidir. Ancak çocuk zaman içinde bir sayfada yatağından kalkan kedinin ikinci sayfada kahvaltı yapan kediyi aynı kedi olduğunu anlar (Berman, 1988). Çünkü kendi günlük yaşamı içinde bu eylemlerin bu sırayla yapıldığını öğrenir. Bunun kitap değil de bir video olduğunu düşünürsek bu iki plan arasında kedi dışında ortak bir unsur yoktur; ancak zihindeki bilinen durumun modeli bu iki plan arasında önce-sonra şeklinde zamansal bir bağlantı kurmayı sağlar. Buna karşın, bir sayfada yatağa yatan, diğerinde kalkan bir kedinin gece yatıp sabah kalktığına dair önce - sonra zamansal ilişkisini kurabilmesi, pencerenin dışında gösterilen ay ve güneş çizimlerini bir sembol olarak okuyabilmesine bağlıdır. Bunun filmsel ifadesinde iki planın arasına erime gibi bir geçiş efekti konulması hiçbir işe yaramayacağı gibi bir bilinmezlik daha katarak anlamlandırmayı zorlaştıracaktır. Ancak genellemeler yapabilecek zihinsel olgunlukta birisi bu tür bir efektin zaman geçişlerinde kullanıldığını zamanla seyrettiği filmlerden yola çıkarak öğrenebilir. Çocuk da zamanla ayın geceyi, güneşin gündüzü temsil ettiğini öğrenir. Çocuk kitaplarına dikkat edilirse, ilk kitaplar birbirinden bağımsız, her sayfasında bir resim olan kitaplardır. Çocuğun yaşı büyüdükçe yaşına uygun resimli çocuk kitapları, bir sayfada bir durum ya da hikâyecik anlatan kitaplar ve sonra da iki ve daha fazla sayfa boyunca hikâyeye anlatan kitaplar olmaya başlar. Çocuklar dili öğrenmeye, dünyada bazı hareket ve durumların tekrar ettiğini anlamaya, onlarla ilgili zihinlerinde

durum modelleri inşa etmeye başladıkça yaşlarına uygun resimli kitaplar da “tek planlı” olmaktan kurtulur. Filmlerin konuşmayı öğrenmeleri gibi kitaplar da konuşmayı öğrenirler. Daha doğru bir ifadeyle, çocuklar hayatı okumayı öğrendikçe hayat önlerinde durağan olmaktan çıkıp birbirine bağlı eylem, durum ve olaylarla akmaya başlar¹³. Hayatı ne kadar iyi öğrenirsek hayat o kadar hızlı akmaya başlar, filmler daha çok plandan oluşur ve kurguları da giderek hızlanır. Ve yetişkin olduklarında resimsiz kitaplar okumaya başlarlar; ancak görüntüler yaşadıklarından, resimlerde, fotoğraflarda ya da filmlerde gördüklerinden yola çıkarak zihinlerinde canlanmaya devam eder.

Araştırmalar, devamlılık sinemasının insan zihninin doğal işleyiş prensipleriyle uyumlu, dolayısıyla bir okuryazarlık gerektirmeden kendiliğinden anlaşılabilir kodları olduğunu da saptamıştır. Örneğin bakış yönü uyumu (*eye-line match*) kuralı, bebeğin, yaklaşık beşinci aydan itibaren, başka bir insanın baktığı yere bakabilme yeteneği olan “ortak dikkat” (*joint attention*) sayesinde bir okuryazarlık gerektirmeden, insan zihninin doğal işleyişinin bir parçası olarak anlaşılabilir. Hareketten harekete kesme (*match-on-action*) de insanların dikkatinin doğal olarak diğer insanların hareketlerinin hedefi olan nesne ya da kişilere yönelmesi prensibiyle uyumludur. Bu açıdan bakıldığında bakış yönü uyumu da aynı prensip altında ele alınabilir. Aktörün bakışı eylemdir ve dikkat eylemin hedefi olan nesneye ya da kişiye yönelir.

Münsterberg’in gerçek dünya algısı ile film algısı arasında paralellik kurmasının, Kuleshov’un filmleri anlamaya dair yaptığı deneylerin üzerinden neredeyse 100 yıl geçmesine rağmen bugün filmleri seyretmenin ortaya çıkardığı zihinsel ve bilişsel aktivitelerimiz göz izleme, beyin görüntüleme gibi yeni yöntemlerle araştırılmaya devam etmekte; diğer yandan da sinema yeni teknolojileri kullanarak farklı anlatım tarzları denemeye ve yeni araştırma soruları üretmeyi sürdürmektedir. Filmlerin seyirciler için yapıldığı gerçeği dikkate alındığında görülür ki, seyirciler film dilini öğrenmek ve anlamak için çaba sarf etmek durumunda değildirler; bilakis filmler seyircilerinin zihinsel işleyişini öğrenmek ve anlamak zorundadırlar. Nitekim sinema tarihi boyunca da, seyirciler filmleri seyretmeyi öğrenmek için uğraşmamışlar; filmler de seyircileriyle konuşmayı öğrenmişlerdir.

¹³ Bebeklerle yapılan göz takip araştırmaları, bebeklerin yeni doğduklarında hareket eden bir nesneyi kesintili göz hareketleriyle takip ettiğini (Aslin, 1988); ancak birkaç ay sonra, nesnenin ne hızla nereye gidebileceğine dair yeteri kadar bilgi edindiklerinde, hareket eden nesnelere yumuşak bir göz hareketiyle takip edebildiklerini (Johnson, Davidow, Hall-Haro & Frank, 2008) göstermektedir.

Kaynakça

Abelman, R. (1990). You Can't Get There From Here: Children's Understanding of Time Leaps On Television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34(4), 469-476.

Adams, B., Dorai, C. & Venkatesh, S. (2000). Novel Approach to Determining Tempo and Dramatic Story Sections in Motion Pictures. In Piscataway, N. J (Ed.) Paper presented at 17th International Conference on Image Processing . Hong Kong, 26-29 September (ss. 283-286). New York: Curran Associates, Inc.

Anderson, D. R. & Levin, S. R. (1976). Young Children's Attention to "Sesame Street". *Child Development*, 47(1), 806-811.

Anderson, D. R., Lorch, E. P., Field, D. E. & Sanders, J. (1981). The Effects of TV Program Comprehensibility on Preschool Children's Visual Attention to Television. *Child Development*, 52(1), 151-157.

Anderson, J.D. (1996). *The Reality of Illusion An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale: Southern Illinois University.

Anderson, D. R., Fite, K. V., Petrovich, N. & Hirsch, J. (2006). Cortical Activation While Watching Video Montage: An fMRI Study. *Media Psychology*, 8(1), 7-24.

Anderson, D. R. & Hanson, K. G. (2010). From Blooming, Buzzing Confusion to Media Literacy: The Early Development of Television Viewing. *Developmental Review*, 30(2), 239-255.

Antionioni, M. (Yönetmen/Senarist) (1972). *Chung Kuo* [Film]. İtalya: RAI Radiotelevisione Italiana.

Arjon, D. (1976). *Grammar of the Film Language*. Los Angeles: Silman-James.

Aronofsky, D. (Yönetmen) (2000). *Bir Rüya İçin Ağıt* [Film]. ABD: Artisan Entertainment

Aslin, R.N. (1988). Anatomical Constraints on Oculomotor Development: Implications for Infant Perception. A. Yonas (Ed.), *The Minnesota Symposium on Child Psychology: Perceptual Development in Infancy*, (ss. 67-104). New Jersey: Erlbaum.

- Baggett, P. (1979). Structurally Equivalent Stories in Movie and Text and the Effect of the Medium on Recall, *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 18, 333-356
- Baudry, J. L. & Williams, A. (1974). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, 28(2), 39-47.
- Beentjes, J. W., de Koning, E. & Huysmans, F. (2001). Children's Comprehension of Visual Formal Features in Television Programs. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22(6), 623-638.
- Bellour, R. (1975). The Unattainable Text. *Screen*, 16(3), 19-28.
- Berliner, T. & Cohen, D. J. (2011). The Illusion of Continuity: Active Perception and the Classical Editing System. *Journal of Film and Video*, 631, 44-63.
- Berman, R. A. (1988). On the Ability to Relate Events in Narrative. *Discourse Processes*, 11(4), 469-497.
- Bigelow, A. E. & DeCoste, C. (2003). Sensitivity to Social Contingency from Mothers and Strangers in 2-, 4-, and 6-month-old Infants. *Infancy*, 4(1), 111-140.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in The Fiction Film*. Oxon: Routledge.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Los Angeles: University of California.
- Bordwell, D. (1997). *On the History of Film Style*. Cambridge: Harvard University.
- Bordwell, D. (2013). The Viewer's Share: Models of Mind in Explaining Film, Shimamura, A.P. (Ed.). *Psychocinematics: Exploring Cognition At The Movies*.(ss. 29-53).New York: Oxford University.
- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University.
- Bordwell, D., Thompson, K. & Ashton, J. (1997). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Bottomore, S. (1990). Shots in The Dark: The Real Origins of Film Editing. T. Alsaesser & A. Barker (Ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*(ss. 104-113). London: British Film Institute.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Walter de Gruyter.

- Brown, W. (2013). *Supercinema: Film-Philosophy for the Digital Age*. Oxford: Berghahn.
- Burch, N. (1979a). Film's Institutional Mode of Representation and the Soviet Response., *October: Essays in Honor of Jay Leyda*. 11, 77-96.
- Burch, N. (1979b). *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Oakland: University of California Press.
- Burch, N. (1990). *Life To Those Shadows*. Oakland: University of California.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing The Moving Image*. Cambridge: Cambridge University.
- Carroll, J.M. & Bever, T.G. (1976). Segmentation in Cinema Perception. *Science*, 191(4231), 1053-1055.
- Carroll, N. & Seeley, W. P. (2013). Cognitivism, Psychology, and Neuroscience: Movies as Attentional Engines. Shimamura, A. P. (Ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition At The Movies*. (ss.53-76). New York: Oxford University.
- Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: The M.I.T.
- Clark, R. E. & Salomon, G. (1986). Media in Teaching. M. Wittrock (Ed.), *Handbook of Research on Teaching* (Third Edition). New York: Macmillan.
- Collins, W. A., Sobol, B. L., & Westby, S. (1981). Effects of Adult Commentary On Children's Comprehension and Inferences About A Televised Aggressive Portrayal. *Child Development*. 52, 158-163
- Cutting, J. E., DeLong, J. E. & Brunick, K. L. (2011). Visual Activity in Hollywood Film: 1935 to 2005 and Beyond. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5(2), 115-125.
- Cutting, J. E., DeLong, J. E. & Nothelfer, C. E. (2010). Attention and the Evolution of Hollywood Film. *Psychological Science*. 21, 440-447
- Crawley, A. M., Anderson, D. R., Wilder, A., Williams, M. & Santome-ro, A. (1999). Effects of Repeated Exposures to a Single Episode of the Television Program Blue's Clues on the Viewing Behaviors and Comprehension of Preschool Children. *Journal of Educational Psychology*, 91(4), 630.

- D'Ydewalle, G. & Vanderbeeken, M. (1990). Perceptual and Cognitive Processing of Editing Rules in Film. R. Groner, G. d'Ydewalle & R. Parnham (Ed.), *From Eye to Mind: Information Acquisition in Perception, Search, and Reading* . (s. 129–139). Amsterdam: Elsevier.
- Dmytryk, E. & Dmytryk, J. P. (1986). *On Filmmaking*. Boston: Focal Press.
- Eco, U. (1976). Articulations of the Cinematic Code. *Movies and Methods, 1*, 590-607.
- Eco, U. (1977). On the Contribution of Film to Semiotics. *Quarterly Review of Film Studies*, 2(1), 1-14.
- Eisenstein, S. (Yönetmen) (1928). Ekim [Film]. Sovyetler Birliği: Sovkino
- Eisenstein, S. (1985). *Film Biçimi* (N. Özön, Çev.). İstanbul: Payel.
- Erdoğan, N. (1993). *Seyirci ve Sinema*. Ankara: Med Campus.
- Forsdale, J. R. & Forsdale, L. (1966). Film Literacy. *Journal of the University Film Producers Association*, 18(3), 9-27.
- Frank, M. C., Vul, E. & Johnson, S. P. (2009). Development of Infants' Attention to Faces during the First Year. *Cognition*, 110(2), 160-170.
- Friedlander, B. Z., Wetstone, H. S. & Scott, C. S. (1974). Suburban Preschool Children's Comprehension of An Age-Appropriate Informational Television Program. *Child Development*, 45(2), 561-565.
- Frith, U. & Robson, J. E. (1975). Perceiving the Language of Films. *Perception*, 41, 97-103.
- Garsoffky, B., Huff, M., & Schwan, S. (2007). Changing Viewpoints During Dynamic Events. *Perception*, 36(3), 366- 374.
- Geiger, S.& Reeves, B. (1993). The Effects of Scene Changes and Semantic Relatedness on Attention to Television. *Communication Research*, 20 (2), 155–175.
- Gernsbacher, M.A., Varner, K. & Faust, M.E. (1990). Investigating Differences in General Comprehension Skill. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 16, 430 445.
- Gibson, J.J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin.

Goldstein, R. B. Woods, R. L. & Peli, E. (2007). Where People Look When Watching Movies: Do All Viewers Look at the Same Place, *Computers in Biology and Medicine*, 37 (7), 957–964.

Haffenden, A. M. & Goodale, M. A. (2000). Independent Effects of Pictorial Displays on Perception and Action. *Vision Research*, 40(10), 1597-1607.

Harrington, J. (1973). *The Rhetoric of Film*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Hasson, U. Malach, R. & Heeger, D. J. (2010). Reliability of Cortical Activity During Natural Stimulation. *Trends in Cognitive Sciences*, 14(1), 40-48.

Hasson, U. Yang, E. Vallines, I. Heeger, D. J. & Rubin, N. (2008). A Hierarchy of Temporal Receptive Windows in Human Cortex. *The Journal of Neuroscience*, 28(10), 2539-2550.

Hobbs, R. Frost, R. Davis, A. & Stauffer, J. (1988). How First Time Viewers Comprehend Editing Conventions. *Journal of Communication* 38(4), 50-60.

Hochberg, J. & Brooks, V (1962). Pictorial Recognition as an Unlearned Ability: A Study of One Child's Performance. *The American Journal of Psychology*, 75(4), 624-628.

Hochberg, J.& Brooks, V. (1978). The Perception of Motion Pictures. C. Carterette and M. P. Friedman (Ed.), *Handbook of Perception*.10, 259-304. New York: Academic.

Hoffman, D. D. (2000). *Visual Intelligence: How We Create What We See*. New York: WW Norton & Company.

Hortense, P. (1962). *Copper Town: Changing Africa*. New York: Harper and Row.

Ildırar, S. (2014). Minik Seyirciler: Bebek ve Küçük Çocuklarda Hareketli Görüntü Algısının Gelişimi Üzerine Bir Derleme. *Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Cilt 3, Sayı 4, 26-40.

Ildırar, S. Levin, D. Smith, T.J. & Schwan, S. (2014). *The Role of Audio on Perception of Continuity by First-Time Viewers*. Society for Cognitive Studies of the Moving Image (SCSMI) Conference 2014, Pennsylvania.

- Ildırar, S. & Schwan, S. (2014). First-Time Viewers' Comprehension of Films: Bridging Shot Transitions. 105(4). *British Journal of Psychology*. doi: 10. 1111/bjop.12069
- Johnson, S. P. Davidow, J, Hall-Haro, C. & Frank, M. C. (2008). Development of Perceptual Completion Originates in Information Acquisition. *Developmental Psychology*, 44(5), 1214.
- Katz, S. D. (1991). *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. Boston: Focal Press.
- Kintsch, W. & Dijk, T.A. (1978). Toward a Model of Text Comprehension and Production. *Psychological Review*. 85. 363-94
- Kirkorian, H. L. Anderson, D. R. & Keen, R. (2012). Age Differences in Online Processing of Video: An Eye Movement Study. *Child Development*, 83, 497–507.
- Kraft, R. N. (1981). *The Psychological Reality of Cinematographic Principles: Camera Angle and Cutting*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Minnesota, Minneapolis.
- Kraft, R. N. (1986). The Role of Cutting in the Evaluation and Retention of Film. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 12(1), 155-163.
- Land, M. F. & Hayhoe, M. (2001). In What Ways Do Eye Movements Contribute To Everyday Activities? *Vision Research*, 41(25), 3559-3565.
- Lang, A, Geiger, S, Strickwerda, M. & Sumner, J. (1993). The Effects of Related and Unrelated Cuts on Viewers' Memory for Television: A Limited Capacity Theory of Television Viewing. *Communication Research*, 20, 4–29.
- Leifer, A. D, Collins, W. A, Gross, B. M., Taylor, P. H., Andrews, L. & Blackmer, E. R. (1971). Developmental Aspects of Variables Relevant To Observational Learning. *Child Development*, 42, 1509-1516.
- Lemish, D. (1987). Viewers in Diapers: The Early Development of Television Viewing. T. Lindlof (Ed.), *Natural Audiences: Qualitative Research of Media Uses and Effects*(ss. 33-57). New Jersey: Norwood.
- Levin, D. & Wang, C. (2009). Spatial Representation in Film. *Projections: The Journal for Movies and Mind*, 3, 24-52.

- Levin, D. T. & Varakin, D. A. (2004). No Pause for a Brief Disruption: Failures of Visual Awareness during Ongoing Events. *Consciousness and Cognition*, 13(2), 363-372.
- Levin, D. & Simons, D. J. (1997). Failure to Detect Changes to Attended Objects In Motion Pictures. *Psychonomic Bulletin and Review*, 4, 501-506.
- Magliano, J. P. Miller, J. & Zwaan, R. A. (2001). Indexing Space and Time in Film Understanding. *Applied Cognitive Psychology*, 15(5), 533-545.
- Mast, G. & Kawin, B.F. (1992). *A Short History of the Movies* (6. Baskı). Boston: Allyn and Bacon.
- Messaris, P. (1981). The Film Audience's Awareness of the Production-process. *Journal of the University Film Association*, 33(4). 53-56
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, (M. Taylor, Çev.). New York: Oxford University.
- Mital, P. K. Smith, T. J., Hill, R. L. & Henderson, J. M. (2011). Clustering of Gaze During Dynamic Scene Viewing is Predicted by Motion. *Cognitive Computation*, 31, 5-24.
- Moore, D. S. & Johnson, S. P. (2011). Mental Rotation of Dynamic, Three Dimensional Stimuli by 3 Month Old Infants. *Infancy*, 16(4), 435-445.
- Montgomery, R. (Yönetmen) (1947). *The Lady In The Lake* [Film]. ABD: Metro-Goldwyn-Mayer
- Münsterberg, H. (1970). *The Photoplay: A Psychological Study*. New York: Dover (Özgün eser 1916 tarihlidir).
- Neisser, U. (1967). *Cognitive Psychology*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Ohler, P. (1994). *Kognitive Filmpsychologie, Verarbeitung und Mental Repräsentation Narrativer Filme*. Münster: MakS.
- Pasolini, P. P. (1965). The Cinema of Poetry. L.K. Barnett (Ed). *Heretical Empiricism*. (ss. 167-186). Indianapolis: Indiana University.
- Persson, P. (2003). *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. New York: Cambridge University.

- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive Development in Children: Piaget Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176-186.
- Pierroustakos, S.L. & DeLoache, J.S. (2003). Infants' Manual Investigation of Pictured Objects Varying in Realism. *Infancy*, 4, 141-156.
- Rayner, K. (1998). Eye Movements in Reading and Information Processing: 20 Years of Research. *Psychological Bulletin*, 124(3), 372.
- Reisz, K. & Millar, G. (1953). *Technique of Film Editing*. London: Focal Press.
- Rice, M. (1983). The Role of Television in Language Acquisition. *Developmental Review*, 3(2), 211-224.
- Richards, J. E. & Gibson, T. L. (1997). Extended Visual Fixation in Young Infants: Look Distributions, Heart Rate Changes, and Attention. *Child Development*, 68(6), 1041-1056.
- Rideout, V.J. & Hamel, E. (2006). *The Media Family: Electronic Media in the Lives of Infants, Toddlers, Preschoolers, and Their Parents*. Menlo Park, Calif: The Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Salt, B. (2009). *Film Style and Technology: History and Analysis*. Totton, Hampshire: Starword.
- Sandys, J. (2005). *Movie Mistakes: Take 4*. London: Virgin Books.
- Schmitt, K. L. & Anderson, D. R. (2002). Television and Reality: Toddlers' Use of Visual Information from Video to Guide Behavior. *Media Psychology*, 4(1), 51-76.
- Schröder, J. (1990). Die Psychologische Realität Von Prinzipien Des Continuity Cinema. G Schumm & H. G. Wulff (Ed.), *Film und Psychologie I. Kognition-Rezeption-Perzeption*(ss. 109-142). Münster: Moks.
- Schwan, S. (2005). Film Verstehen-Eine Kognitionpsychologische Perspektive, K.Sachs-Hombach(Ed.). *Bildwissenschaft, Zwischen Reflexion und Anwendung*, Köln: Herbert von Halem.
- Schwan, S. & Ildırar, S. (2010). Watching Film for the First Time How Adult Viewers Interpret Perceptual Discontinuities in Film. *Psychological Science*, 21(7), 970-976.
- Shaviro, S. (2010). *Post Cinematic Affect*. UK: John Hunt.
- Smith, T. J. (2012). The Attentional Theory of Cinematic Continuity. *Projections: The Journal of Mind and Movies*, 6(1), 1-27.

Smith, R. Anderson & D. R, Fischer, C. (1985). Young Children's Comprehension of Montage Child Development. *Child Development*, 56, 962-971

Smith, T. J. & Henderson, J. M. (2008). Edit Blindness: The Relationship Between Attention and Global Change Blindness in Dynamic Scenes. *Journal of Eye Movement Research*, 2 (6), 1-17.

Smith, T. J. & Henderson, J. M. (2010). The Causal Influence of Visual Salience on Gaze Guidance During Scene Search and Memorisation. Object, Perception, Attention and Memory Conference, St. Louis, Missouri.

Strickland, B. & Keil, F. (2011). Event Completion: Event Based Inferences Distort Memory in a Matter of Seconds. *Cognition*, 121, 409-415.

Takahashi, N. (1991). Developmental Changes of Interests to Animated Stories in Toddlers Measured By Eye Movement While Watching Them. *Psychologia: An International Journal of Psychology in the Orient*, 34(1), 63-68.

Talu, E.E. (1943). İstanbul'da İlk Sinema ve İlk Gramofon, *Perde-Sahne*, Sayı: 7, 15 Teşrin (Ekim).

Tibus, M, Heier, A. & Schwan, S. (2013). Do Films Make You Learn? Inference Processes in Expository Film Comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 105, 329-340.

Tincoff, R. & Jusczyk, P. W. (1999). Some Beginnings of Word Comprehension in 6-Month-Olds. *Psychological Science*, 10(2), 172-175.

Welles. O. (Yönetmen/Senarist). (1941). Yurttaş Kane [Film]. ABD: RKO Radio Pictures.

Wilson, J. (1961). Comments on Work with Film Pre Literates in Africa. Paper presented in *The Seminar on Communication and the Communication Arts, TeachersCollege*, 2 Mayıs. New York: Columbia University.

Wollen, P. (1972). *Signs and Meaning in the Cinema* (Cilt 9). Bloomington: Indiana University.

Worth, S. & Adair, J. (1970). Navajo Filmmakers. *American Anthropologist*, 72(1), 9-34.

Zacks, J. M. Speer, N. K., Swallow, K. M., Braver, T. S. & Reynolds, J. R. (2007). Event Perception: A Mind-Brain Perspective. *Psychological Bulletin*, 133(2), 273.

Zimmerman, F. J, Christakis, D. A. & Meltzoff, A. N. (2007). Associations between Media Viewing and Language Development in Children Under Age 2 Years. *The Journal of Pediatrics*, 151(4), 364-368.

Zwaan, R. A. (1999). Situation Models The Mental Leap Into Imagined Worlds. *Current Directions in Psychological Science*, 8(1), 15-18.

Zwaan, R. A. & Radvansky, G. A. (1998). Situation Models in Language Comprehension and Memory. *Psychological Bulletin*, 123(2), 162.