

Index

İçerik

1. BİR HİKAYE OLUŐTURMA	3
1.1 BİR HİKAYENİN OLUŐTURULMASI	3
1.2 ROBERT PLUTCHIK'IN DUYGU ÇARKI	6
2. BİR HİKAYENİN İNŐASI	9
2.1 YAPI: ÖNCESİ VE SONRASI KÖPRÜŐ	10
3. HİKAYE ANLATIMI OLUŐTURMAK İÇİN İPUÇLARI	12

1. Bir hikaye oluřturma

1.1 Bir hikayenin oluřturulması

Hikayeler, onları tanımamızı saęlayan özelliklere ve unsurlara sahiptir.

Net duygusal tonları ileten bir fizyonomileri vardır.

Baęlama, hedeflere ve hedef kitleye baęlı olarak hikaye anlatımında kullanılabilecek çeřitli hikaye türleri vardır.

İřte en yaygın hikaye türlerinden bazıları:

- 1. Kiřisel hikayeler:** Anlatıcının veya dięer karakterlerin kiřisel deneyimlerine dayanır. Empati yaratmak, kiřisel zorlukları paylařmak ve bir engelin üstesinden nasıl geldiđini veya bir hedefe nasıl ulařıldığını göstermek için kullanılabilirler.
- 2. Bařarı hikayeleri:** Bir bireyin veya řirketin bařarıya nasıl ulařtıđının hikayesini anlatır. Genellikle pazarlamada bir ürün veya hizmet tarafından elde edilen olumlu sonuçları göstermek için kullanılırlar.
- 3. Köken hikayeleri:** Bir markanın, řirketin veya kuruluřun köklerini ve kökenini anlatırlar. Genellikle řirketin yaratılmasının ardındaki ilhamı ve ona rehberlik eden temel deęerleri ortaya çıkarırlar.
- 4. Müřteri hikayeleri:** Bir ürün veya hizmetle ilgili olumlu bir deneyim yařamıř müřterileri veya kullanıcıları dahil eder. Ürünün kullanılabilirliğini gösterebilir ve satın alma veya üyelięi etkileyebilirler.
- 5. Marka hikayeleri:** markanın gelişimine, deęerlerine ve misyonuna odaklanır. Hedef kitleyle duygusal bir baę kurmaya ve marka kimlięini pekiřtirmeye yardımcı olabilirler.
- 6. Kültürel veya tarihi hikayeler:** önemli kültürel veya tarihi olaylara veya yönlelere dayanır. Belirli konularda eęitmek, ilham vermek veya farkındalık yaratmak için kullanılabilirler.
- 7. Dönüřüm hikayeleri:** Bir karakterin veya organizasyonun zaman içinde nasıl önemli bir dönüřüm veya deęiřim geçirdiđini anlatırlar. Büyümeyi, gelişmeyi veya adaptasyonu vurgulayabilirler.

Dikkat! Bu öğretim materyali öğrencinin kiřisel kullanımı içindir ve telif hakkı kapsamındadır. Telif hakkı yasaına uygun olarak kısmen de olsa çoęaltılması veya yeniden kullanılması kesinlikle yasaktır. (L. 22.04.1941/no. 633). Bu belge yalnızca yazarın görüşünü yansıtmaktadır; ve Komisyon, içerdii bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu deęildir.

8. **Mizahi hikayeler:** Seyirciyi güldürmek için tasarlanmıştır. Mizah, insanların ilgisini çekmek ve mesajı hatırlama olasılıklarını artırmak için güçlü bir araç olabilir.
9. **Gerilim hikayeleri:** Gerilim veya gizem yaratırlar, izleyiciyi ne olacağını öğrenmek için bekletirler. Genellikle dikkati sürdürmek ve merakı teşvik etmek için kullanılırlar. Yenilgi ve intikamın değiştiği **tahterevalli** hikayelerine benzerler.
Genellikle çözülmesi gereken bir sorun vardır ve çözüm arayışının kendisi **gerilim yaratır**.
10. **Çatışma ve çözüm hikayeleri:** Üstesinden gelinmesi gereken bir çatışma veya zorluk sunar. Çatışma çözümüne giden yol izleyiciye ilham verebilir.
11. **İlham hikayeleri:** Zorluklara karşı cesaret, dayanıklılık ve başarı hikayelerini anlatırlar. İzleyicilere ilham vermek ve onları hedeflerine ulaşmaları için motive etmek için tasarlanmıştır.
12. **Eğitici hikayeler:** Halkı belirli bir konu veya kavram hakkında öğretmek veya bilgilendirmek için kullanılır. Karmaşık konuları daha erişilebilir hale getirebilirler.
13. **Sürpriz hikayeler:** Sürekli bir büyüme sunarlar: birbiri ardına, kahramanın üstesinden geldiği zorluklarla karşılaşılır. Şaşkınlık duygusunu iletirler.
14. **Tamamlanma hikayeleri:** Zorluklarla karşılaşan kişinin başlangıçta şiddetli bir düşüşü, ardından eskisinden daha bilinçli ve daha güçlü bir şekilde yükselişi vardır. Mutluluk hissini iletirler.

Kullanılan hikaye türleri, iletişimin amacına ve hedef kitleye bağlı olacaktır. Etkili hikaye anlatımının anahtarı, duruma en uygun hikaye türünü seçmek ve onu ilgi çekici ve özgün bir şekilde anlatmaktır.

Tüm bu hikayelerde her zaman ortak bir konu vardır.

Hikaye anlatımındaki ortak nokta, hikayenin tüm unsurlarını birbirine bağlayan ve tutarlılık kazandıran ana tema veya mesajdır. Ortak nokta, hikaye anlatıcısını izleyiciye bağlayan, derin bir anlam veya belirli bir hedefi ileten şeydir. Anlatının kalbidir ve izleyiciyi hikayenin yolu boyunca yönlendirir.

Hikaye anlatımı dizisinin bazı temel özellikleri şunlardır:

Dikkat! Bu öğretim materyali öğrencinin kişisel kullanımı içindir ve telif hakkı kapsamındadır. Telif hakkı yasasına uygun olarak kısmen de olsa çoğaltılması veya yeniden kullanılması kesinlikle yasaktır. (L. 22.04.1941/no. 633). Bu belge yalnızca yazarın görüşünü yansıtmaktadır; ve Komisyon, içerdiği bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu değildir.

Valentina Coletta – Hikaye Anlatımı – Bir Hikaye Oluşturma

1. **Tema veya mesaj:** ortak konu genellikle yazarın veya anlatıcının hedef kitleye iletmek istediği merkezi bir tema veya mesajdır. Bu tema, umut, dayanıklılık, dostluk, adalet, özgürlük veya hikayeye ilgili herhangi bir kavram gibi değerlerin önemi ile ilgili olabilir.
2. **Tutarlılık:** merkezi konu, hikyedeki tutarlılığın korunmasına yardımcı olur. Karakterlerden olaylara kadar anlatımın her bölümü, hikayede karışıklık veya kopukluğu önlemek için merkezi iş parçacığı ile hizalanmalıdır.
3. **Bağlantı:** ortak konu, hikayenin farklı yönlerini mantıklı ve anlamlı bir şekilde birbirine bağlamaya hizmet eder. Bu bağlantı, izleyicinin hikayenin anlamını ve yönünü takip etmesine ve daha iyi anlamasına yardımcı olur.
4. **Duygusal katılım:** Konu genellikle izleyicinin duygusal katılımına dayanır. Hikaye, izleyiciyi hikayenin bir parçası hissettirmeli ve karakterlerin duygularını deneyimlemelerini sağlamalıdır.
5. **Amaç:** Ana konu aynı zamanda hikayenin amacını da temsil edebilir, örneğin izleyiciyi bir şey yapmaya ikna etmek, duygusal bir tepki uyandırmak veya bir ders vermek.
6. **Çözüm veya evrim:** ana konu aynı zamanda bir çatışmanın çözümünü veya karakterlerin veya durumun evrimini de yansıtabilir. Bu da hikayeye derinlik katıyor.

Kısacası, merkezi konu hikaye anlatımında çok önemli bir rol oynar, izleyici için bir referans noktası sağlar ve hikayenin tutarlı ve anlamlı olmasını sağlar. Hikayeyi dinleyici veya okuyucu için anlamlı ve unutulmaz bir deneyim haline getiren şeyin 'nedeni'dir.

Ana tema, karakterler ve olay örgüsü, hikayeye anlam ve yön veren ortak bir konu oluşturmak için birlikte çalışır. Her hikaye anlatımı hikayesinin kendine özgü teması, karakterleri ve konusu olacaktır, ancak bu temel unsurlar tutarlı ve ilgi çekici bir anlatı oluşturmaya yardımcı olur.

Daha önce bahsedilenlere eşit öneme sahip üç unsuru daha entegre etmek çok önemlidir, bunlar:

BAĞLAM: her zaman olumlu veya olumsuz, normal veya olağanüstü, kesin olarak tanımlanmış bir başlangıç durumunun ana hatlarını çizen temel bir rol oynar.

Dikkat! Bu öğretim materyali öğrencinin kişisel kullanımı içindir ve telif hakkı kapsamındadır. Telif hakkı yasasına uygun olarak kısmen de olsa çoğaltılması veya yeniden kullanılması kesinlikle yasaktır. (L. 22.04.1941/no. 633). Bu belge yalnızca yazarın görüşünü yansıtmaktadır; ve Komisyon, içerdiği bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu değildir.

SORUN/ÇÖZÜM: Düşmanlar ve engellerle karşı karşıya kalma durumuna yol açan, karşılaşılabilecek istisnai bir olay, travma veya sorun.

SONUÇ: başarının sonucu. Değişim.

1.2 Robert Plutchik'in Duygu Çarkı

Bir hikaye, hikayenin arkasındaki ve içindeki niyetler tarafından yönlendirilir.

Niyete bağılı olarak, farklı duygusal tonlar seçilir.

Ama duygusal tonlar ne olabilir?

Bu soruyu cevaplamak için, Robert Plutchik'in insan duygularını farklı kategorilere ve yoğunluklara göre düzenlenmiş dairesel bir diyagramda temsil eden bir model olan 'duygu çarkı' bize yardımcı oluyor. Bu model, anlatıyı zenginleştirmek ve izleyiciyle daha derin bir duygusal etkileşim yaratmak için hikaye anlatımına uygulanabilir.

Öyleyse, Plutchik'in duygu çarkını hikaye anlatımına nasıl uygulayacağınız aşağıda açıklanmıştır:

1. Duygu seçimi: Hedef kitlenizde uyandırmak istediğiniz temel duyguları belirleyin. Örneğin, hikayenin farklı noktalarında neşe, öfke, üzüntü, korku, iğrenme veya diğer belirli duyguları uyandırmak isteyebilirsiniz.
2. Karakter gelişimi: Bu duyguları inandırıcı ve özgün yollarla tezahür ettiren karakterler yaratın. Karakterlerin duygusal tepkilerini haklı çıkaran motivasyonlara ve geçmişlere sahip olduğundan emin olun.
3. Duyguya dayalı anlatım: Karakterlerin duygularını hareket halinde göstermek için anlatımı kullanın. Karakterlerin yüz ifadelerini, beden dilini ve duygusal tepkilerini tanımlayın, böylece izleyici onlarla duygusal düzeyde bağlantı kurabilir.

Valentina Coletta – Hikaye Anlatımı – Bir Hikaye Oluřturma

4. Duygusal gerginlik: Hikayede duygusal gerilim yaratmak için duygu çarkıyla oynayın.

Örneğın, iki karakterde zıt duyguların çatışmasını sağlayabilir veya bir karakterin duygularının hikaye boyunca gelişmesini sağlayabilirsiniz.

5. Duygusal ilerleme: Hikayenin ilerlemesine rehberlik etmek için duygu çarkını kullanın.

Örneğın, dikkat çekmek için olumlu duygularla bir hikayeye başlayabilir, ardından olumsuz duygularla duygusal gerilimi tanıtabilir ve ardından hikayeyi bir çözüme veya duygusal değışime doğru yönlendirebilirsiniz.

6. Duygusal denge: Anlatımın karmaşık ve ilgi çekici görünmesi için hikaye boyunca

farklı duyguları dengelediğınızden emin olun. Farklı duygular arasında bir salınım, izleyicinin ilgisini çekebilir.

7. Aydınlanmalar ve duygusal sürprizler: olay örgüsünde aydınlanmalar ve sürprizler

yaratmak için duyguları kullanın. Örneğın, hikayenin önemli bir anında bir karakterin bir sırrını veya duygu değışikliğini ortaya çıkarabilirsiniz.

8. Empati çağırısı: Duyguları, izleyicinin karakterlere sempati duyabileceğı veya empati

kurabileceğı şekilde gösterin. Bu, izleyici ve hikaye arasında daha derin bir duygusal bağ kurar.

Hikaye anlatımında Plutchik'in duygu çarkını uygulamak, anlatıyı zenginleştirebilir, hikayeyi daha ilgi çekici hale getirebilir ve izleyicinin olay örgüsünü takip ederken daha geniş bir duygu yelpazesini deneyimlemesini sağlayabilir.



Robert Plutchik'in Duygu Çarkı

2. Bir hikayenin inřası

'Anlatı yayı' veya 'anlatı yapısı' olarak da bilinen anlatı taslağı, bir hikayedeki olayların sırasını tanımlayan bir model veya çerçevedir. Bu yapı, kurgu, film, tiyatro ve genel olarak hikaye anlatımında hikayelerin oluşturulmasında yaygın olarak kullanılır. En iyi bilinen anlatı řemalarından biri, ařağıdakilerden oluşan 'üç perdeli yapı'dır:

1. Bölüm (Giriř):

Bağlamin, karakterlerin ve başlangıç durumunun sunumu.

Karakterlerin karşılařacağı ana çatıřmanın veya zorluğun tanıtılması.

Seyirci ve ana karakterler arasında duygusal bir bağ oluşturulması.

Bölüm 2 (Geliřtirme):

Çatıřmanın derinleřmesi ve karakterlerin karşılařtığı zorluklar.

Karşılařtıkları deneyimler ve engeller yoluyla karakter geliřimi.

Olay örgüsü geliřtikçe artan anlatı gerilimi.

Hikayenin genellikle dramatik bir dönüş izleyen doruğuna ulařmak.

3. Perde: (Karar):

Ana çatıřmanın ve diğeri anlatı konularının çözümü.

Anlatı gerilimlerinin ve çatıřmalarının ortaya çıkması.

Genellikle ahlaki veya önemli bir mesajla duygusal bir sonuca götürme.

Olay örgüsünün ana faktörlerinin ne olduğunu zaten gördük.

řimdi ikna edici bir hikaye oluşturmak için geliřtirilmesi gereken beř temel noktaya dönelim:

Anlatı bakıř açısı: Hikayede hangi anlatı bakıř açısının kullanılacağına karar verin. Birinci řahıs (bir karakter tarafından anlatılır), üçüncü řahıs (harici bir anlatıcı) veya diğeri bakıř açıları arasında seçim yapabilirsiniz.

Tema ve olay örgüsü: Her hikayenin, karakterlerin yüzleřmesi gereken merkezi bir çatıřmaya veya zorluğa ihtiyaçı vardır. Bu çatıřma, anlatımı yönlendiren ve gerilim yaratan řeydir.

Dikkat! Bu öğretim materyali öğrencinin kiřisel kullanımı içindir ve telif hakkı kapsamındadır. Telif hakkı yasařına uygun olarak kısmen de olsa çoğaltılması veya yeniden kullanılması kesinlikle yasaktır. (L. 22.04.1941/no. 633). Bu belge yalnızca yazarın görüşünü yansıtmaktadır; ve Komisyon, içerdiki bilgilerin herhangi bir řekilde kullanılmasından sorumlu değıildir.

İyi geliřtirilmiř karakterler: Karakterler hikayenin merkezinde yer alır ve yönleri, motivasyonları ve tutarlı geliřimi ile üç boyutlu olmalıdır. Seyirci, karakterleri tanımlayabilmeli veya onlarla iliřki kurabilmelidir.

Baęlam ve ortam: hikaye iyi tanımlanmıř bir baęlam ve ortama yerleřtirilmelidir. Bu, anlatım için bir çerçeve saęlar ve benzersiz bir atmosfer yaratmaya yardımcı olur.

Mesaj veya çözüm: Hikaye aracılıęıyla iletmek istedięiniz ana mesajı veya temayı belirleyin. Bu, anlatının odak noktası olmalı ve hikayenin çatıřmasında ve çözümünde belirgin olmalıdır.

Bu unsurlar, ilgi çekici ve iyi yapılandırılmıř bir hikayenin yaratılmasının temelini oluřturur.

Anlatı yapısı, bu öğelerin izleyiciyi hikaye boyunca etkili bir řekilde yönlendiren mantıklı bir sırayla düzenlenmesine yardımcı olur.

Her nokta için kendimize sormalıyız:

1. Anlatı bakıř açısı: **KAHRAMAN kimdir? Özellikleri ve deneyimi nelerdir? Zayıf noktası nedir?**
2. Tema ve olay örgüsü: **Üstlenilecek başarıların amacı nedir?**
3. İyi geliřmiř karakterler: **Kahramanın yařadığı ve üstesinden gelmesi gereken sıkıntı nedir? Kahramanın hayatına hangi řiddetli veya řok edici olay damgasını vurdu? Kahramanın kiminle/neyle mücadele etmesi gerekiyor? Kahramanın bu başarıyı elde etmesine yardımcı olan karakterler kimlerdir?**
4. Baęlam ve ortam: **Hangi araçlar kahramanı 'kurtarabilir'? Hikayenin uzay-zaman koordinatları nelerdir?**
5. İleti veya çözüm: **Çözünürlük nedir?**

2.1 Yapı: Öncesi ve sonrası köprüsü

řimdi, hikaye anlatımında gerilim yaratmaya ve izleyicinin ilgisini sürdürmeye hizmet eden yaygın bir yaklařım olan 'Köprüden Önce-Sonra' yapısını analiz ediyoruz.

Valentina Coletta – Hikaye Anlatımı – Bir Hikaye Oluřturma

Köprüden Önce-Sonra yapısı, Nancy Duarte tarafından "Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences" adlı kitabında geliştirilen bir sunum yaklaşımıdır. Bu model, sunuma mevcut durumu göstererek (Önce) başlamayı, ardından arzu edilen geleceğin bir resmini çizmeyi (Sonra) ve son olarak ikisini birbirine bağlayan 'köprüyü' sunmayı önerir.

Buradaki fikir, olan ile olabilecek arasındaki farkı göstererek izleyicide bir duygu yaratmaktır.

Bu yapı, bir başlangıç durumu ('Önce'), ardından son bir durum ('Sonra') sunma ve iki durumu birbirine bağlamak için bir 'Köprü' veya bir dizi olay kullanma fikrine dayanır. Bu model genellikle hikayenin olay örgüsünü veya ana mesajını yavaşça ortaya çıkarmak için kullanılır.

Bu yapı řu řekilde çalışır:

- 1. Önce:** 'Önce' aşaması, bir başlangıç durumunun tanıtılmasıyla başlar. Bu durum sessiz, normal ve hatta esrarengiz olabilir. Seyirci, karakterleri ve bağlamı tanımaya başlar, ancak genellikle ortaya çıkan ilk sorulara net cevapları yoktur.
- 2. Köprü:** 'Köprü' aşaması hikayenin özünü temsil eder ve 'Öncesi' durumu 'Sonra' durumuna bağlayan bir dizi olay veya gelişme sunar. Bu olaylar önemli detayları ortaya çıkarabilir, gerginlik yaratabilir veya ana çatışmayı çözebilir. Gerilim genellikle 'Köprü' sırasında ortaya çıkan çözülmemiş sorular ve gizemler tarafından körüklenir.
- 3. Sonra:** 'Sonra' aşaması, 'Köprü' sırasında meydana gelen eylemlerin nihai durumunu veya sonucunu temsil eder. Bu aşamada, ilk sorular genellikle cevaplanır ve hikaye bir tür sonuca ulaşır. Seyirci, hikaye ve karakterler hakkında daha eksiksiz bir anlayış kazanır.

Bu yaklaşım genellikle izleyicinin dikkatini çekmek ve gerilim yaratmak için kullanılır, çünkü izleyici 'Önce' aşamasında ve 'Köprü' sırasında sorulan soruların çözümünü arzulamaya yönlendirilir. 'Köprüden Önce-Sonra' yapısı, ilgi çekici ve merak uyandırıcı bir anlatı oluşturmak için genel olarak film, edebiyat ve hikaye anlatımında yaygın olarak kullanılmaktadır.

3. HIKAYE ANLATIMI OLUřTURMAK İÇİN İPUÇLARI

Hikaye anlatımı, anlatı öğelerini kullanarak bir hikayeyi veya mesajı ilgi çekici ve akılda kalıcı bir şekilde anlatmakla ilgilidir. Bu yaklaşım, izleyicinin dikkatini çekmek, duygusal bir bağ oluşturmak ve bir mesajı etkili bir şekilde iletmek için pazarlama, kurumsal iletişim ve diğerk birçok bağlamda yaygın olarak kullanılmaktadır.

Hikaye anlatımının yaratılmasında bazı temel unsurlar şunlardır:

- 1. Karakterler:** Bu karakterler gerçek veya hayali olabilir, ancak izleyicinin onları tanımlayabilmesi veya onlarla ilişki kurabilmesi için iyi tanımlanmaları gerekir.
- 2. Olay örgüsü:** İzleyiciyi meşgul eden bir olay örgüsü veya olay dizisi oluşturun. Hikayenin tutarlı bir başlangıcı, gelişimi ve sonucu olduğundan emin olun.
- 3. Bakış açısı:** Bir karakterin veya anlatıcının bakış açısından bir bakış açısı seçin. Bu bakış açısı, izleyicinin hikayeyi algılamasını etkileyecektir.
- 4. Bağlam ve ortam:** hikayeyi belirli bir yer ve zamanda ayarlayın. Bu, benzersiz bir atmosfer yaratmaya ve anlatıya bağlam sağlamaya yardımcı olabilir.
- 5. Çatışma:** Karakterlerin yüzleşmesi gereken bir çatışma veya zorluk ortaya çıkarın. Bu, hikayede gerilim yaratır ve izleyicinin dikkatini çeker.
- 6. Mesaj veya tema:** Hikaye aracılığıyla iletmek istediğiniz mesajı veya temayı tanımlayın. Bu, izleyicinin anlamasını veya hatırlamasını istediğiniz kilit nokta olmalıdır.
- 7. Duygular:** izleyicinin ilgisini çekmek için duyguları kullanın. Empati, merak, neşe, öfke veya diğerk duyguları uyandıran hikayelerin unutulmaz olma olasılığı daha yüksektir.
- 8. Anlatı yapısı:** genellikle giriş, geliştirme, doruk noktası ve çözümü içeren geleneksel bir anlatı yapısını takip edin. Bu yapı, hikayenin iyi organize edilmesine yardımcı olur.
- 9. Dil ve üslup:** Hedef kitleniz ve hikayenin amacı için uygun bir dil ve üslup kullanın. Bağlama bağlı olarak resmi veya gayri resmi bir dil kullanmayı seçebilirsiniz.

10. Grseller: Grntlerin ve grsel detayların kullanılması hikayeyi zenginleřtirebilir ve daha ilgi ekici hale getirebilir.

11. Harekete geirici mesaj: Hikaye anlatımı ticari veya ikna edici amalarla kullanılıyorsa, hedef kitleye hikayeyi duyduktan sonra ne yapmaları gerektiğini anlatan net bir 'harekete geirici mesaj' eklemek nemlidir (rneğın, bir rn satın almak, bir amacı desteklemek, hikayeyi paylařmak vb.).

Bu nedenle, **etkili bir hikaye anlatımı, izleyicinin dikkatini eken, onları duygusal olarak eken ve istenen mesajı akılda kalıcı bir řekilde ileten anlatı ğelerinin bir kombinasyonudur.**