

Matrix Filminin Propp ve Greimas Örnekçelerine Göre Çözömlenmesi

Narrative Syntagmatic Analysis of Movie Picture Matrix Based Upon the Propp and Greimas Theories

Hasan AKBULUT

Arş. Gör. , Kocaeli Üniversitesi İletişim Faköltesi

Abstract

This article is a narrative syntagmatic analysis of movie picture Matrix by Wachowski Brothers based upon the formalist theories of Russian Vladimir Propp and actant analysis model of French J. A. Greimas.

This research claims that both analysis proved that they have a 'tale' form in general. However, the pattern in its intertextuality reveals that its construction is significantly based upon 'belief', in other words, it is inevitably open to 'polysemy'.¹

Matrix, Göstergibilim, Anlatı / Matrix, Semiotics, Narrative

1. Giriş

İnsanın dil denen olguyu kazanmasından beri varolan anlatı, sadece sözlü kültürün değil yazılı kültürün de oldukça önemli bir taşıyıcısı olagelmıştır. En basitinden en karmaşığına dek bütün anlatılar, bu nedenle biraz da insanoğlunun tarihsel-kültürel belleğiyle yaşattır. Bütün sanatlar, sözcüğün dar anlamıyla 'bir şey anlatmak' üzerine kurulmuştur. Sinema söz konusu olduğunda anlatı kavramı daha da önem kazanır, çünkü sinemanın kitlesele bir sanat olmasında anlatının oynadığı işlev yadsınamaz.

Alanyazına bakıldığında anlatıyla ilgili kuramların ve anlatıyla ilgili çözümleme yöntemlerinin, çoğunlukla dilbilim ve yazın temelli olduğu görülse de, bu alanda geliştirilen anlatı kuramlarının farklı disiplinlere uygulandığı da bir gerçek olarak karşımıza çıkar. Anlatı çözümlenmeleriyle ilgili yaklaşımlardan biri de özellikle 1960'lı yıllarda yaygınlık kazanmış olan göstergebilimsel eleştiridir. Köklerini dilbilimden ve yapısalcılıktan alan göstergebilimsel yaklaşımın evriminde Rus biçimbilimci Propp ve Fransız göstergebilimci J. A. Greimas, iki önemli isim olarak karşımıza çıkmaktadır. Propp'un olağanüstü halk masallarını inceleyerek geliştirdiği biçimci (formalist) yaklaşım ve bu yaklaşıma dayalı olarak Greimas'ın geliştirdiği eyleyensele örnekçe (actant analysis), günümüzde yalnızca yazınsal metinlere değil, film ve Tv reklâmları gibi görsel metinlere de uygulanmaktadır. Yaklaşımları anlatıbilim (narratology) kapsamında değerlendirilen her iki kuramcı da, anlatıların çeşitli de olsa, gerçekte değişmez nitelikte ortak kalıplardan/işlevlerden oluştuğunu savunurlar. Bir başka deyişle gerek Propp'un gerekse Greimas'ın yaklaşımı, tüm anlatılar için değişmeyen ortak ve soyut yapıları bulmaya çalışır. Propp, bu yapıları 'işlev' olarak tanımlayıp otuz bir maddede toplarken, Greimas, üç eksen üzerinde ikili ilişkiler biçiminde inceler.

Geleneksel bir anlatı yapısına sahip olması nedeniyle Matrix filminin 'çağdaş bir masal' olduğunu savunan bu çalışmanın amacı, Rus Biçimci Propp'un geliştirdiği

ve Masalın Biçimbilimi adlı kitabında topladığı anlatı çözümleme yöntemi ile, Propp'tan hareket ederek, onun otuz bir adet olan işlevlerini, daha temel kategorilere indirgeyen Greimas'ın eyleyensel örnekçesini Matrix filmine uygulamaktır. Çalışmada, ayrıca Matrix filminin anlatısının nasıl yapılandığını göstermek için, yine Greimas'ın değişikliklerle geliştirdiği 'anlatının sözdizimi: dörtlü şema'dan yararlanılmıştır. Çözümlemelere geçmeden önce, ilk bölümde anlatı ve anlatı çözümlenmeleriyle ilgili temel açıklamalara kısaca yer verilmiş, ardından Matrix filmi her iki kuramcının örnekçeleri doğrultusunda çözümlenmiştir. Karşılaştırma ve sonuç bölümünde ise, iki yaklaşım, filme uygunluğu bağlamında karşılaştırılarak, filmin derin yapısında inanç sorunsalının yattığı dile getirilmiştir.

1.1. Anlatı

Anlatının pek çok tanımı vardır Gösterge Eleştirisi'nde Rifat (1999: 15) anlatıyı, gerçek ya da düşsel olayların, değişik gösterge dizgeleri aracılığıyla anlatılması sonucu ortaya çıkan bütün olarak tanımlar ve kavramın bu anlamıyla 'metin' teriminin eşanlamlısı olarak görebileceğini belirtir. Ayşe ve Zeynel Kıran (2000: 21-22, 53-54) ise anlatsal bir metnin, bir olayı, bir olguyu, bir öyküyü anlattığını, olayın akışını belli bir zaman ve uzama yerleştirdiğini, olayı evrelerini anlatarak süresini ve sınırlarını saptadığını vurgular. En kısa ve öz biçimiyle anlatı, bir olayın yeniden sunumu ve biçimi olarak tanımlanmaktadır. Bir olay, yeniden sunulduğu, biri tarafından yeniden aktarıldığı (anlatıldığı, filme alındığı, sahneye konulduğu) zaman bir anlatı olur. Her anlatı bir başlangıç durumu; dönüştürücü öge; eylemler dizisi; dengeleyici/düzenleyici öge ve bitiş durumu olmak üzere beş evreden oluşmaktadır. Greimas (akt. Stam vd. 1993: 69) anlatının bir amaca doğru yönelmesi gerektiğini belirterek kapanış ve bütünlük duygusuna vurgu yapar. Bu beş evreyi gerek Propp'ta, gerekse Greimas'ın eyleyensel örnekçesinde görmek (işlev sayısı farklı olsa da) mümkündür.

Yücel (1995: 18), anlatı konusunda sürdürülen göstergebilimsel çalışmaların birbirini bütünleyecek yerde, birbirinden uzaklaşarak iki ayrı yol üzerinde geliştiğini belirtir. Bunlardan biricisi Propp'un açtığı çığırı izleyen ve daha çok biçimci bir nitelik gösteren 'işlevsel çözümleme'dir; ikincisiyse izleklerin yeniden düzenlenmesiyle yapıtın anlam evrenini ortaya çıkarmaya çalışan ve yapısalcı bir nitelik gösteren 'içerik çözümlemesi'dir. Ancak Yücel, bu iki yöneliş arasında Gerard Genette'nin izlediği 'anlatsal söylem çözümlemesi' gibi ara yönelişlerin bulunduğunu da belirtir.

Aynı saptamayı Yapısalcılık kitabında da yapan Yücel (1999: 118), kimi araştırmacıların, özellikle yazınsal göstergebilim alanında derin düzey çözümlemesi yaptığını, buna karşılık pek çok göstergebilimcinin de Propp'un açtığı çığırdan giderek araştırmalarını yüzeysel düzey çözümlemesiyle sınırlandığını belirtir. Bu bağlamda Yücel yapısalcılığın biçimcilikten ayrıldığı ve onu aştığı noktayı, şöyle açıklar: "Biçimcilik, anlama biçimin birbirinden ayrılabilceğini varsayar, yapısalcılıksa ikisinin aynı öznenen olduğunu".

Bu çalışmada uygulanan her iki yöntemde Yücel'in sözünü ettiği biçim-içerik ayrımında biçimi temel almaktadır. Greimas, Propp'nun olağanüstü halk masallarını inceleyerek saptamış olduğu otuz bir işlevi, üç eksenle toplayarak eyleyensel örnekçesini oluşturur.

Şimdi de Propp'a ve Greimas'ın önerdiği modele daha yakından bakalım.

1.2. Propp ve Masalın Biçimbilimi

Özellikle 1915-1930 yılları arasında şiiri ve çeşitli anlatıları yapısal açıdan çözümleme yöntemini araştıran ve bir yazın kuralı geliştirmeye çalışan Rus biçimcileri ve bu topluluktan olan Vladimir Propp (1895-1970), yapısalcı yöntemin ve metin çözümleme tekniklerinin gelişmesine katkıda bulunarak göstergebilimin evrim çizgisini büyük ölçüde etkilemiştir (Rifat 1998: 124).

Pek çok olağanüstü Rus masalını inceleyen Propp, her masalda ortak olan özellikleri saptamış ve bunları otuz bir işlevde toplamıştır. Masalları, masalarda yer alan kişilerin işlevlerinden hareket ederek inceleyen Propp (1985: 30-31), olağanüstü çeşitli, son derece renkli görünümün temelinde olağanüstü sayılabilecek bir tekbiçimliliğin yattığını belirtir. Propp'un kullandığı temel anlatı birimi işlevdir. İşlev, bir kişinin gerçekleştirdiği eylemdir. Bu işlev, olay örgüsüne göre tanımlanır. Masaldaki kişilerin üstlendiği işlevler, anlatının değişmez öğeleridir (Kıran ve Kıran 2000: 115).

Propp gözlemleri dört maddede sıralar:

1. Masalın değişmez, sürekli öğeleri kişilerin işlevleridir. İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir,
2. Olağanüstü masalların içerdiği işlev sayısı sınırlıdır,
3. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır,
4. Bütün masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar (Propp 1985: 31-33).

Propp'un incelediği masalarda saptadığı otuz bir işlev şunlardır:

1. Uzaklaşma: Aileden biri evden uzaklaşır.
2. Yasaklama: Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3. Yasağı çiğneme: Yasak çiğnenir.
4. Soruşturma: Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5. Bilgi toplama: Saldırgan, kurbanıyla ilgili bilgi toplar.
6. Aldatma: Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener.
7. Suça Katılma: Kurban aldanır ve böylece düşmanına yardım etmiş olur.
8. Kötülük: Saldırgan, aileden birine zarar verir.
9. Araçlık; Geçiş Anı: Kötülük ya da eksiklik fark edilir, kahraman gönderilir.
10. Karşıt Eylemin Başlangıcı: Arayıcı-kahraman eyleme geçmeye karar verir.
11. Gidiş: Kahraman evden ayrılır.
12. Bağışçının İlk İşlevi: Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı vb. ile karşılaşır.
13. Kahramanın Tepkisi: Kahraman, ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir.
14. Büyülü Nesnenin Alınması: Büyülü nesne kahramana verilir
15. İki krallık arasında yolculuk, bir kılavuz eşliğinde yolculuk: Kahraman aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür.
16. Çatışma: Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir.
17. Özel İşaret: Kahraman özel bir işaret edinir.
18. Zafer: Saldırgan yenik düşer.
19. Giderme: Başlangıçtaki kötülük ya da eksiklik giderilir.
20. Geri Dönüş: Kahraman geri döner.
21. İzleme: Kahraman izlenir.
22. Yardım: Kahramanın yardımına koşulur.
23. Kimliğini Gizleyerek Gelme: Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da bir başka ülkeye varır.
24. Asılsız Savlar: Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.
25. Güç İş: Kahramana güç bir iş önerilir.
26. Güç İşine Yerine Getirme: Güç iş yerine getirilir.
27. Tanınma: Kahraman tanınır.
28. Ortaya Çıkma: Düzmece kahraman/saldırgan ya da kötünün kimliği ortaya çıkar.

29. Biçim Değiştirme: Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30. Cezalandırma: Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.
31. Evlenme: Kahraman evlenir ve tahta çıkar (Propp 1985: 36-69).

Bu işlevlerden Propp, yedi eylem kahramanı çıkarır:

1. Saldırgan (kötülük, çatışma, izleme),
2. Bağışçı (büyülü nesneyi kahramana verir),
3. Yardımcı (zor işin başarılmasında kahramana yardım eder),
4. Aranılan kişi (zor işin başarılması istenir, bir eksikliğin dayatılması, düzmece kahramanın keşfedilmesi, gerçek kahramanın tanınması, saldırganın cezalandırılması, evlenme),
5. Gönderen (kahramanı gönderir, görevlendirir),
6. Kahraman (kahramanın gidişi, bağışçının isteklerine tepki, evlenme),
7. Düzmece kahraman (düzmece kahramanın gidişi, bağışçının isteklerine tepki, asılsız iddialar) (Kıran ve Kıran 2000: 118).

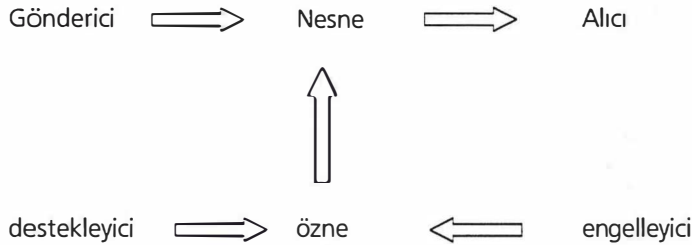
Yücel (1999: 127), Propp'un incelediği masallarda nasıl her 'kahraman'ın karşısında bir 'hain' varsa, düşünülebilecek tüm anlatı örneklerinde de her öznenin karşısında içkin ya da açık bir karşı-özne yer aldığını belirtir. Böylece aynı anlatının birbirine karşıt, gene de birbirini bütünleyen iki anlatı izlemi; izlem, karşı-izlem biçiminde eklemlendiğini söyler. Propp'un yaklaşımına ilişkin açıklamalarını sürdüren Yücel, her anlatının aynı temel çizgiye göre birbirini izleyen üç deneyim biçiminde gelişip sonuçlandığını söylenebileceğini ifade eder. Bunlar;

1. Yetilendirici deneyim, yani öznenin belirli bir edimi gerçekleştirebilmesi için gerekli eylemi başarması,
2. Sonuçlandırıcı deneyim, yani öznenin izlencesini gerçekleştirebilmesi için gerekli eylemi başarması,
3. Onurlandırıcı deneyim, yani öznenin başarısının tanınmasıdır.

Yücel (1999: 128), Greimas'a göre, bu üç temel deneyimden oluşan anlatı çizgesinin, insan eyleminin, insan yaşamının anlamının aranması olarak da yorumlanabileceğini belirterek, bu anlatı çizgesinin genelliğini vurgular.

1.3. Greimas ve Eyleyensel Örnekçe

Yukarıda da vurgulandığı gibi Greimas, bu modelin örnekçesini Propp'tan yararlanarak geliştirmiştir. Yücel (1999: 119) Vardar'dan yaptığı alıntıyla, ilk kez Fransız dilbilimcisi Lucien Tesnière'nin kullandığı eyleyen teriminin bir sözcüde 'eyleyenin belirttiği bir oluşa etken ya da edilgen biçimde katılan varlık ya da nesne' olarak tanımlandığını belirtir. Yazar, göstergebilimde buna yakın bir anlamda sözcüğün belirim düzleminde yer alan kişi kavramının karşılığı olarak kullanıldığı, ancak Tesnière'nin kuramında olduğu gibi Greimas'ın kuramında da 'varlık ya da nesnenin gerçekleştirdiği' eylem önemli olduğundan, eyleyen kavramının kişi kavramından çok daha kapsamlı olduğunu belirtir. Eyleyen insan da olabilir, nesne de, tekil de olabilir, çoğul da, somut da olabilir, soyut da. Öte yandan, belirim düzleminde varlık ya da nesne olarak tanımlanan bu öge, içerik düzleminde birkaç eyleyen işlevini birden yüklenebilir. Bunun sonucu olarak, eyleyeni bir varlıktan çok, belirli bir bağlantının ögesi olarak tanımlamak gerekir. Propp'tan esinlenen Greimas'ın örnekçesi aşağıdaki gibidir.



Eyleyenler genellikle insan, ama bazı anlatılarda da soyut kavramlardır; toplum, zenginlik, şeref, namus vb. Eyleyen, karmaşık kişiliği ile karşımıza çıkan bir oyuncu olmayıp, bulunduğu durum çerçevesindekilerle ilişkileri açısından özellik kazanan kişilerdir. Anlatının başından sonuna dek, hep bu tutumunu sürdürmeye-bilir de, sürdürebilir de. Ayrıca birden çok kahraman tek bir eyleyensel rol üstlenebilir. Böylece engelleyci işlevi bir grup tarafından gerçekleştirilebilir. Böyle eyleyenlere ortak eyleyen denir. Eğer bir anlatı, birbiri içine geçmiş birden çok anlatıdan oluşuyorsa, bu karmaşık bir anlatıdır. Bu durumda, bir anlatıda özne kahraman olan kişi, başka bir anlatıda gönderici durumuna geçebilir (Kıran ve Kıran 2000:148).

Greimas, kullandığı 'eyleyensel' sözcüğünü, anlatının karakterleri, eyleyenleri

anlatısal statülerine göre, psikolojik olmayan bir şekilde altı sınıfa ayırır (Barthes 1977: 137). Bir başka deyişle Greimas, kişiyi ne olduğuyla değil de ne yaptığıyla değerlendirir. Yücel (1999:119), Daniel ve Aline Patte'in izlediği yoldan giderek eylemsel örnekçenin, iletişim, isteyim ve edim olmak üzere üç eylem eksenine göre açıklanabileceğini belirtir. Bu model altı eylemsel sınıfı kendi aralarında ikişer ikişer birleştirir:

1. İsteyim ekseni üzerinde Özne-Nesne karşıtlığı.
2. İletişim ekseni üzerinde Gönderici-Alıcı karşıtlığı.
3. Güç ekseni üzerinde Yardımcı-Engelleyici karşıtlığı (Kıran ve Kıran 2000: 148).

Özne, genellikle önemli eylemlere katılan baş kahramandır. Nesne ise kahramanın elde etmeyi istediği soyut ya da somut şey ya da kimsedir. Bu bir hazineyi bulmak, bir kadını baştan çıkarmak, bir ülkeyi terk etmek, bir bilgiyi elde etmek, bir hastalıktan kurtulmak olabilir. Başlangıç durumundan bitiş durumuna dek süren anlatı izlencesi (Aİ) bir öznenin bir nesneyi araması; peşinde koşması biçiminde gerçekleşir. Özne, eksikliğini hissettiği nesneyi bulmaya çalışır. Nesne bir eksikliğin giderilmesi de olabilir; kaybolan bir kişiyi bulmak, yitirilen bir yeteneği yeniden elde etmek, kazanmak gibi. İletişim ekseninde yer alan gönderici (G), özneyi bir şey yapması için görevlendirir, alıcı (A) ise bu eylemden yarar sağlar. Ancak, kimi zaman özne bu göndericiye gereksinim duymadan kendi isteği ve kararıyla eyleme geçer. Eylemini gerçekleştirdikten sonra da kendini ödüllendirir. Yücel'in 'edim ekseni' diye saptadığı ikinci eksende ise, yardımcı ile engelleyici karşı karşıya gelirler. Yardımcı öznenin işini kolaylaştırıp, ona yardım edip, güç verirken, engelleyici özneye karşı gelip, onun amacına ulaşmasını engeller, yardımcının özneye vermeye çalıştığı gücü ortadan kaldırmaya çalışır. Bazen sadece yardımcıları, bazen sadece engelleyiciler vardır, bazen de hiçbiri yoktur (Kıran ve Kıran 2000: 149-160). Engelleyici, yardımcı gibi bir kişi, bir nitelik, bir bilgi olabilir ya da bunların hepsini birden içerebilir (Yücel 1999: 120).

Yücel (1999:122), eylemsel bir düzenden söz edebilmesi için en az iki temel eyleyenin, yani bir özneye bir nesnenin varlığının zorunlu olduğunu ve özneye nesnenin karşılıklı konumlarına göre iki tür temel sözce bulunduğunu belirtir; durum sözcesi ve edim sözcesi. Yazar, Greimas'ın verdiği iki örnekle bunları açıklar: "Bu giysi ona iyi gidiyor" sözcesi bir durumu dile getirir, bir nitelik, dolayısıyla bir durağanlık söz konusudur. "Bu çocuk okula gidiyor" sözcesinde ise bir eylem, bir

devingenlik söz konusudur, bir edim sözcüğüdür. İki tür durum sözcüğü vardır: bağlaşımsal durum sözcüğü ve ayrışimsal durum sözcüğü. Bağlaşımsal durum sözcüğünde özneye nesne bağlaşımsal ilişkisi içindedir. Nesne sahip olma düzlemindedir ya da mek/olmak (zengin olmak) düzlemindedir. Ayrışimsal durum sözcüğünde ise özne nesneyle ayrışım ilişkisi içindedir. Özne ile nesne birbirinden ayrı olsalar bile, aslında hep ilişki içindedirler. Bir durum sözcüğünden bir başka durum sözcüğüne geçiş (ayrışımından bağlaşıma ya da tersi), bir dönüşüm gerektirir, bu da bir edim sözcüğü biçimini alır ve bir edim öznesinin müdahalesini gerektirir (Kıran ve Kıran 2000: 150-151). Buna göre bir durum dönüşümüyle sonuçlanan her süreç, bir anlatı olarak nitelendirilebilir (Yücel 1999: 122).

1.4. Anlatının Sözdizimi: Dörtlü Şema

Yukarıda da belirtildiği gibi anlatının bir başlangıcı bir de sonu vardır. Greimas' a göre her anlatı, başlangıç durumuyla bitiş durumu arasında bir geçiş, bir dönüşüm gerçekleştirir. Bu dönüşüm sürecinde eyleyenler değişik işlevler ya da roller üstlenirler. Eyleyenler bu iki uç arasında başka eyleyenleri dönüştürürlerken kendileri de dönüşür, değişir (Kıran ve Kıran 2000:173). Greimas bu dönüşü, daha önce yapılmış çalışmaları da göz önünde bulundurarak 'dörtlü şema' içinde inceler. Buna göre anlatı çizgesi, anlatı sözdizimindeki özne/nesne ilişkisini belirten durum sözcüğüyle, bu sözcüğü dönüştüren edim sözcüğünün mantıksal etkileşiminden oluşan temel dizimdir ve dört aşamadan oluşur. Birinci aşama, göndericinin anlatı sözdizimindeki dönüşümleri gerçekleştirecek özneyi (Ö) belli bir amaç doğrultusunda etkilediği, yönlendirdiği Sözleşme ya da Eyletim olarak adlandırılır ve bu anlatı aşamasında gönderici (G) ile özne (kahraman) arasında bir sözleşme yapılır. Edinç aşaması, göndericiyle yaptığı sözleşme uyarınca gerekli işlemlerde bulunmak, zorunlu dönüşümleri gerçekleştirmek, bir eyleme geçebilmek için öznenin gereksindiği yetenekler ve bu yeteneklerin kullanıldığı aşamadan oluşur. Bu yetenekler anlatı göstergebiliminde kiplik kavramına başvurularda şöyle ayrılır; yapmak zorunda olmak, yapmayı istemek, yapabilmek (güç) ve yapmayı bilmek (bilgi). Üçüncü aşama olan edim aşamasında, özne edindiği kişisel edinçten yararlanarak dönüştürücü işlemlere yönelik bir durum sözcüğünde başka bir durum sözcüğüne geçilir. Son aşama tanınma ve yaptırım aşamasıdır; özne nesneye ulaşmak için uyguladığı dönüşüm işlemlerinin son durumunu gözlemler. Gönderici ise dönüşümlerin doğruluğunu, gerçekliğini değerlendirip özneyi, yapılan sözleşme uyarınca ya ödüllendirir ya da cezalandırır (Kıran ve Kıran 2000: 177-178).

Bu açıklamalardan sonra filmi incelemeye geçebiliriz.

2. Matrix Filminin Propp ve Greimas Örnekçelerine Göre Çözülmesi

2.1. Matrix Filmin Özeti

Thomas Anderson, gündüzleri bir Amerikan bilgisayar yazılım şirketinde çalışan genç bir erkektir. Geceleri ise, Neo kod adıyla bilgisayar aracılığıyla birileriyle yazışır, yine bilgisayardan öğrendiği Matrix'in ne olduğunu merak eder. Bir gece yine bilgisayar başında iken 'Beyaz tavşanı izle' mesajını alır ve ardından kendisinden birtakım disketler istemeye gelen arkadaş grubundan birinin kolundaki beyaz tavşan dövmesini görür, onlarla partiye gider. Orada daha sonra kendisine aşık olacak olan Trinity ile tanışır. Gerçekte mesajı veren, beyaz tavşan (Alice) dövmeli kadını gönderen ve Trinity ile tanışmasını sağlayan kişi, Neo'nun bilgisayarda yazıştığı Morpheus'tur. Trinity, Neo'ya "Sen onu arıyorsun, Matrix'i merak ediyorsun, istersen seni bulacaktır" der. Ertesi gün gözlüklü üç adam tarafından aranan Neo, Morpheus'un telefonla kendisine yardım etmesine karşın adamlarca yakalanır. Gerçekte birbirlerinin kopyası olan bu üç kişinin adı ajan Smith'dir. Ajan Smith, Neo'ya 'Anderson' diye seslenerek bilgisayarla yazıştığı Morpheus'un yakalanması konusunda ondan yardım ister ve onu tehdit eder. Bütün bunların rüya olduğunu sanarak uyanan Neo'ya telefon eden Trinity, ona kendisini Morpheus'a götürmeye geldiğini söyler. Buluşup Morpheus'a giderler, Morpheus ona, orada olma sebebinin bir şeyler bilmesi olduğunu söyler ve Matrix'i merak eden Neo'ya, biri bulunduğu yerde kalıp her şeyi unutmamasını sağlayacak olan mavi, diğeri de alması dahilinde kendisini 'harikalar diyarına' götürecektir olan kırmızı hap sunar. Neo kırmızı hapı alır ve yolculuk başlar. Morpheus, Neo'yu, insanlığın tek ve son umudu olan Zion şehrindeki gemisine götürür, oradaki ekiple tanıştırır, bilgisayar ortamına bağlı olduğu halde, ona bir takım güçlendirici programlar yükler. Matrix'e yaptırdığı yolculukla Morpheus, Neo'ya Matrix'in insanları kontrol eden bilgisayar tabanlı üretilmiş bir dünya olduğunu ve Matrix varoldukça insanın özgür olamayacağını anlatır. Bir zamanlar bir kâhinin, kendisine Matrix'i ortadan kaldıracak bir kişinin geleceğini söylediğini, onu yıllarca aradığını ve şimdi bulunduğunu söyler. Neo, Matrix'i ortadan kaldıracak 'seçilmiş kişi'dir, Morpheus'a göre. Bu amaçla Neo'ya bilgisayar ortamında birtakım beceri (dövüş, zıplama gibi) programları yüklenir, Morpheus onun gücünü sınamak için onunla dövüşür. Morpheus, "Kurtaramadığımız her kişi potansiyel ajandır" diyerek Neo'yu uyarır. Ajanlar, insan-

ları tutsak eden Matrix'i savunanlardır, bu nedenle Matrix'i ortadan kaldırmaya çalışan Morpheus'un karşısındadırlar. Bu sırada Morpheus'un adamlarından Cypher, çok şey bilen Morpheus'un yakalanması için ajan Smith'le işbirliği yapar, karşılığında da Matrix'te yeni bir yaşam ister. 'Seçilmiş kişi' olduğuna inanmayan Neo, sınanmak için kâhine götürülür ve dönüşte ajanların saldırısına uğrarlar, Neo kurtulsa da Morpheus ajan Smith tarafından kaçırılır. Ajanlar Morpheus'un zihnine girmeye çalışırlar. Neo, kâhinin "Bir seçim yapmak zorunda kalacaksın" dediğini anımsayarak Morpheus'u kurtarmaya karar verir, Trinity de ona katılır. Birlikte ajan Smith'le dövüşürler ve Morpheus'u kurtarırlar. Trinity ve Morpheus gemiye dönmeyi başarır, ama Neo ajan Smith'in saldırısına uğrar. Bu sırada gemi de birtakım yaratıkların saldırısına uğrar. Neo edindiği güçler ve artık 'seçilmiş kişi' olmasına inanması yardımıyla ajan Smith'i yenilgiye uğratır. Gemiye döndüğünde Neo, Trinity'in aşkını da kazanmıştır. Film 'seçilmiş kişi' olan Neo'nun, Matrix'i ortadan kaldırmak üzere insanları uyardığını gösteren bir görüntüyle biter.

2.2. Filmin Propp'un Örnekçesine Göre Çözümlemesi

1-8 arası işlevler filmde bulunmuyor. Zaten Propp da bir anlatıda sıralamış olduğu otuz bir işlevin tamamının olması gibi bir kuralın olmadığını, bazı işlevlerin olmayabileceğini belirtmektedir. Bu nedenle film, sekizinci işlevle başlamaktadır. Neo'nun Morpheus'un kendisine verdiği haplardan birini seçip yolculuğa başlaması, aileden birinin evden ayrılması işlevine (1. işlev) benzese de birinci işlev olarak adlandırılmaz. Çünkü Propp (1985: 47), bu birinci işlev ile, kahramanın evden ayrılması (11. işlev) arasında bir ayırım yaparak, ilk işlevde kahramanın amacının arayışken, ötekinde kahramanın herhangi bir amacı olmaksızın kendisini her türlü serüvenin beklemekte olduğunu belirtir. Filmde Neo'nun evden ayrılması bu nedenle on birinci işleve denk gelmektedir.

8a. Eksiklik: Film, bir eksikliğin hissedilmesiyle başlamaktadır. Neo, Matrix'e ilişkin bilgi eksikliği içindedir, Matrix'in ne olduğunu merak etmektedir.

9. Aracılık, Geçiş Anı: Arayıcı-kahraman Neo ortaya çıkar, Morpheus'tan Neo'ya çağrı gönderilir (B1)³ ve Neo hemen gönderilir. Neo'nun gönderilmesi Morpheus'un çağrısı sonucunda gerçekleşir ve ajan Smith'in korkutmaları da kahramanın (Neo) gönderilmesine yardımcı olur (B2). Ajan Smith (saldırganlar) tarafından tehdit edilen Neo serbest bırakılır (B6).

10. Karşıt Eylemin Başlangıcı: Arayıcı-kahraman Neo eyleme geçmeyi kabul eder (C).
11. Gidiş: Neo, Trinity'nin telefonu üzerine evden ayrılır, başışçı Morpheus'la görüşür.
12. Başışçının İlk İşlevi (D): Başışçı Morpheus, Neo'yu selamlar ve ona sorular yöneltir, iki hap önerir (D2); Neo'yu sınamalardan geçirir (D1).
13. Kahramanın Tepkisi: Neo Morpheus'un önerdiği kırmızı hapi alır (E2).
14. Büyülü Nesnenin Alınması: Büyülü nesne (dövüş sanatları, kas geliştirme, hız, zıplama, hareket programları) kahramana bilgisayar ortamında yüklenir, doğrudan aktarılır (F1) ve Neo kırmızı hapi (büyülü nesne olarak da düşünülebilir) içer (F6).
15. İki Krallık Arası Yolculuk, Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk: Aranılan nesne Matrix'tedir. Morpheus kahramana kılavuzluk eder (G3), yol gösterir (G4). Neo, Morpheus'la birlikte devingen olmayan ulaşım araçlarını kullanır; ikisi de başlarından ve sırtlarından bağlı oldukları bilgisayar ortamında Matrix'e yolculuk ederler (G5).
16. Çatışma: Neo(kahraman), saldırgan ajan Smith ile dövüşür (H1), ama açık alanda değil, dünya ile Zion kentindeki gemiyle ulaşımı sağladıkları bir binada dövüşürler. Neo bu dövüşte başarısız olur, daha doğrusu kazanamaz; Morpheus'u (başışçı-yardımcı) saldırganına kaptırır.
17. Özel İşaret: Bu işlev, filmde bulunmamaktadır.
18. Zafer: Saldırgan ajan Smith, açık (ve kapalı) alanda yapılan çatışmada yenik düşer (J1) ve Neo zafer kazanır.
19. Giderme: Aranılan nesnenin elde edilmesi, doğrudan doğruya önceki (Matrix'teki) eylemlerin sonucudur (K4); Neo edindiği pek çok güçle kendisinin 'seçilmiş kişi' olduğu bilgisini elde eder, buna inanır. Saldırganın tutsak ettiği Morpheus, Neo tarafından kurtarılır (K10).
20. Geri Dönüş: Kahraman Neo, Zion şehrine geri döner.
21. İzleme: Bu işlev 'zafer' işlevinden önce yer alır filmde. Dolayısıyla işlevlerin

sirasının değişimi söz konusudur. Nitekim Propp da işlevlerin sırasının değişebileceğini belirtir (1985: 112). Saldırgan ajan Smith, Neo'yu öldürmeye çalışır (Pr6).

22. Yardım: Kahraman Neo'nun yardımına koşulmaz. Dolayısıyla bu işlev de filmde yer almıyor. Ancak daha önce Neo'nun edindiği, ona aktarılan beceriler, onun kurtulmasını sağlar.

Propp'a göre (1985: 63-64) birçok masal, kahramanın kendisini izleyenlerden kurtulduğu anda biter. Kahraman evine döner, yanında genç bir genç kız götürmüşse onunla evlenir. Bu anlatıda da Neo, ajan Smith'den kurtulur, Zion şehrine döner ve gemide Trinity ile öpüşür.

Propp (1985: 64), bu aşamadan sonra sekizden on beşe kadar olan işlevlerin yenilendiğini söyler, ancak bu yenilenme Matrix'te yoktur.

23 ve 24 numaralı işlevler filmde yer almamaktadır.

25. Güç İş: Propp'un belirttiği haliyle bu işlev filmde yoktur. Ancak, kahraman Neo'ya önerilen işin Matrix'i ortadan kaldırmak, insanları uyarmak olduğu düşünülürse, bu görevin birisinin gerçekleştirildiği görülür: Neo, filmin sonunda Matrix konusunda insanları uyarır. Oysa Neo'nun Matrix'i ortadan kaldırdığı görülmez, bu da filmin devamının çekilmesi için tasarlanmış ticari bir son olarak yorumlanabilir.

26. Güç İşini Yerine Getirme: Yukarıda da vurgulandığı gibi Neo, insanları uyarma işlevini yerine getirir, ama bunun sonucu filmde görülmez.

27. Tanınma: Neo, hem gemidekilerce hem de kendisi tarafından 'seçilmiş kişi' olarak tanınır: Neo kendisinin 'seçilmiş kişi' olduğuna inanır. Ancak, tanınma işlevi, zafer işlevinin hemen ardından gerçekleşir. Bu nedenle filmde bu işlevin sırası değişmiştir.

28. Ortaya Çıkarma: Saldırganın gerçek kimliği başından beri bilindiğinden bu işlev filmde yer almamaktadır.

29. Biçim Değiştirme: Filmde bu işlev yoktur.

30. Cezalandırma: Bu işlev, Neo'nun 'zafer' kazanması işleviyle aynı anda

gerçekleşir: Neo, saldırgan ajan Smith'i dövüşerek yok eder. Bu nedenle bu işlevin de sırası değişmiştir.

31. Evlenme: Kahraman Neo, dönüş işlevinin ardından, gemide kendisine aşık olduğunu söyleyen Trinity ile öpüşür.

2.3. Filmdeki Kişilerin İşlevlere Göre Dağılımı

Filmde yukarıda sıralanan işlevlere göre yer alan kişiler şöyledir:

1. Saldırgan: Ajan Smith temel saldırgandır. Filmin ortalarında tanıtılan ve sonunda tekrar ortaya çıkan bir başka saldırgan daha vardır: İçinde Neo'nun da bulunduğu gemiye saldıran yaratıklar. Ancak bu yaratıkların doğrudan amacı, kahramanı etkisiz hale getirmek değildir.

2. Başışçı: Filmde Morpheus başışçı rolündedir. Neo'ya Matrix'i ortadan kaldırması için gerekli olan becerileri (dövüş, hız, zıplama gibi bilgisayar ortamında yüklenen programlar) ve bilgileri verir.

3. Yardımcı: Neo'nun uzamda yer değiştirmesini sağladıkları, eksikliği gidermede, güç işleri yerine getirmede kahramana yardım ettikleri için Morpheus, Trinity ve Zion şehrindeki gemide bulunan diğer çalışanlar (Tank ve başlangıçta Cypher) yardımcıdırlar.

4. Prenses (Aranılan Kişi): Filmde bu işlev iki biçimde düşünülebilir. İlkinde aranılan kişi, filmin sonunda kahramanın evlendiği Trinity'dir. İkincisinde ise durum biraz daha farklıdır. Morpheus'un bakış açısına göre aranılan kişi, Matrix'i ortadan kaldıracak olan 'seçilmiş kişi'dir, yani Neo'dur. Filmin sonunda Neo da, kendisinin 'seçilmiş kişi' olduğuna inanır.

5. Gönderen: Neo'yu bu maceraya sürükleyen, kendi merakı ve ilgisi yanın da Morpheus'tur. Neo, Matrix'in ne olduğunu merak eder, ama onu bu maceraya sürükleyen, kendisinin 'seçilmiş kişi' olduğuna inanmasını sağlayan Morpheus'tur. Ayrıca Morpheus, Neo'dan daha çok şey bilmektedir; bu da göndericinin işlevlerine uygundur.

6. Kahraman: Filmin temel kahramanı, bir eksikliği hissedip arayışa giren, pek çok güç işleri yerine getiren ve sonunda Trinity'yi kazanan Neo'dur.

7. Düzmece Kahraman: Filmde Neo'nun karşısında böylesi bir düzmece kahramana rastlanılmamaktadır.

2.4. Filmin Greimas'ın Eyleysel Örnekçesine Göre Çözümlemesi

Bu başlık altında Matrix filmi, Greimas'ın eyleysel örnekçesine göre çözümlenmiştir. Burada unutulmaması gereken şey, filmin yalnızca yüzeysel yapıda anlatsal sözdizim açısından ele alındığıdır.

Özne-Nesne: Filmin öznesi, anlatının başından beri vurgulandığı gibi Neo'dur. Arayışa giren, birtakım beceriler edinen, saldırganları yenilgiye uğratan, eksikliğini duyduğu şeyi gideren Neo'dur. Neo'nun aradığı nesne (N1) ise, Matrix'e ilişkin bilgidir. Neo, Matrix ile ilgili olarak bir şeyler bilmektedir, ama tam olarak Matrix'in ne olduğunu bilmemektedir. Morpheus'un bilgilendirmesiyle Neo, bu bilgiye daha filmin başlarında, tam olmasa da bir hayli ulaşır; Matrix'in insanları kontrol altında tutan, onların özgürlüklerini elinden alan bilgisayar tabanlı yaratılmış bir dünya olduğunu öğrenir. Neo'nun ulaşmaya çalıştığı bir başka nesne (N2: bilgi ve inanç) ise, kendisinin 'seçilmiş kişi' olmasına ilişkindir. Neo, bu bilgiye de filmin sonlarında ulaşır. Morpheus onun 'seçilmiş kişi' olduğuna inanır, ama Neo inanmaz. Gittikleri kâhin de Neo'ya, Morpheus'un duymak istediklerini söyler. Ondaki inanç sorunu, çevresindekilerce (başta Morpheus olmak üzere) dile getirilir. Sonunda Neo, 'seçilmiş kişi' olduğuna inanır. Dolayısıyla filmde kahramanın ulaşmaya çalıştığı her iki nesnenin de bilgi düzleminde, soyut (N1 nesnel, N2 bireysel) düzeyde olduğu görülür.

Gönderici-Alıcı: Filmde Morpheus gönderici (G), Neo alıcıdır (A). Morpheus, Neo'nun 'seçilmiş kişi' olduğuna inanır ve onu 'harikalar diyarına' götürecek olan bir maceraya gönderir. Ancak gönderici, özne Neo'yu zorla görevlendirmez, Neo bu maceraya isteyerek, seçim yaparak atılır. Bu nedenle buradaki özne, özerk bir öznedir. Ancak Morpheus Neo'dan daha güçlüdür; onu gerekli olan bilgi, güç ve istek kiplikleriyle donatır. Bu süreçte Neo yardımcılarından destek alır. Alıcı, yani Neo, Matrix'e ilişkin bilgiyi edinen, kendisinin insanları Matrix'ten özgürleştirecek 'seçilmiş kişi' olduğu bilgisini edinen, tanınan kişidir. Sürecin sonunda yaşananlardan kazançlı çıkan, daha doğrusu bu eylemlerden yarar sağlayan Neo'dur. Özne (Neo), tek başına hareket ettiği için, başlangıçta gönderici olan Morpheus, kendi isteğiyle bağışçıya dönüşür.

Yardımcı-Engelleyici: Neo'ya yolculuğu boyunca yardım edenler, başta yine Morpheus (G=B=Y) olmak üzere, Trinity, Tank (gemide Neo'yu saldırgandan kaçması için verdiği bilgilerle yönlendiren) ve başlangıçta Cypher'dir. Engelleyiciler ise, başta Matrix'in egemenliği için savaşan ajan Smith'dir. Ajan Smith, bilgilerini öğrenmek ve böylece onu etkisiz hale getirebilmek için Morpheus'a ulaşmak ister, onunla bağlantı kurduklarını bildikleri için de Neo'yu Morpheus'u yakalamaya yardımcı olması konusunda tehdit eder. Ardından Morpheus'u kaçırlar, Neo'nun onu kurtarmasından sonra da Neo'yu öldürmeye çalışırlar, ama başarılı olamazlar. Morpheus'un yakalanmasına yardım ettiği, saldırganlarla işbirliği yaptığı için Cypher de sonradan engelleyiciler tarafında yer alır. Böylelikle Cypher için, bir rol değişikliği söz konusudur. Filmdeki kişilerin isimleri de onların konumlarını, işlevlerini tanımlar ve hepsi de Hristiyanlıkla ilişkilidir. İngilizce-Türkçe Redhouse Sözlüğü'nde (1997: 1050) 'rüyalar tanrısı' anlamına geldiği belirtilen Morpheus (1997: 636), yaşamını İsa'yı bulmaya adanmış Vaftizci Yahya rolündedir. Bu nedenle hep yardım eder. Yine aynı sözlükte 'teslisi temsil eden simge' anlamına gelen Trinity (üçlük), 'Baba', 'Oğul' ve 'Kutsal Ruh'un birliğini simgeler. Morpheus Baba, Neo (yenilik) Oğul ve Trinity de Kutsal Ruh'tur. Engelleyici konumunda olan Cypher ismi ise, şeytanın isimlerinden birisi olan Lucifer'den gelmektedir ve pek çok resme konu olduğu gibi İsa'ya ihanet eden havaridir. Morpheus'un gemisinin bulunduğu Zion kenti de 'göksel Kudüs, gök, cennet' (Redhouse 1997: 1151) anlamlarına gelmektedir. Bu anlamıyla Zion kenti, Matrix'in egemenliğinde olmayan, kurtarılmış bölgedir. Matrix ise, ana rahmidir. Ayrıca Neo'nun Matrix'ten önceki dünyada taşıdığı, 'yasal' ya da 'yasal olan' anlamına gelen Anderson ismi de, filmin ideolojik bağlamda okunmasında önemli bir ipucu sağlar. Bu bilgiler göz önünde bulundurulduğunda, filmi dinsel bir bağlamda değerlendirmek de mümkündür. Filmde bir başka engelleyici, geminin çalışmasına engel olmaya çalışan yaratıklardır. Yaratıklar, bir süre geminin çalışmasına engel olurlar ve gemiye hasar verirler, ancak sonunda onlar da yenilir. Bu doğrultuda eyleyenler ve oyuncuların işlevlerine göre dağılımı, aşağıdaki tabloda olduğu gibi gösterilebilir.

Filme Morpheus açısından baktığımızda ise, nesne Matrix'i ortadan kaldıracak 'kişi'yi bulmak ve Matrix'i ortadan kaldırmak olduğu görülür. Bu bakış açısından filmde birinci nesnenin elde edildiği görülür, ama ikinci nesneye ulaşıldığı görülmez. Yukarıda da vurgulandığı gibi böyle bir son, ticarî amaçlıdır.

EYLEYENLER	OYUNCULAR	EYLEYENSEL İŞLEVLER
Gönderici	Morpheus	Eksikliği belirten kişi
Nesne	Matrix'e ilişkin bilgi Seçilmiş kişi olduğuna inanç	Eksikliği duyulan şey
Alıcı	Neo	Matrix'le ilgili bilgi eksikliğini giderir ve 'seçilmiş kişi' olduğuna inanır
Özne	Neo	Kahraman
Engelleyici	Ajan Smith, Cypher, gemiye saldıran böcek yaratıklar	Neo, Morpheus ve Zion gemisi için
Yardımcı	Morpheus, Trinity, Tank ve gemidekiler	Neo için

Çizelge 1: Filmde eyleyenlerin oyuncular ve işlevlerine göre durumu.

Bu durumda kahraman Neo açısından eyleyensel örnekçe şu şekilde gösterilebilir:



Greimas'ın tanımladığı açıdan bakıldığında filmin başında, Neo ile elde etmeye çalıştığı nesneden (Matrix'e ilişkin bilgi ve 'seçilmiş kişi' olduğuna ilişkin bilgi ve inanç) uzak olduğu için, Neo bilgiden yoksun olduğu için ayrışimsal durum sözcüsü söz konusudur. Başlangıçtaki ayrışimsal durum sözcüsü filmin sonunda bağlaşımsal hale gelir. Bunu sağlayan da Neo'nun Morpheus'un yardımcılarıyla edindiği bir dizi edimlerdir. Bu nedenle de filmde Neo, edim öznesi konumundadır.

2.5. Matrix Filminin Sözdizimsel Yapısı

Başlangıç Durumu (Sözleşme ve Edim): Morpheus (G) ya da eyletim öznesi bir eksikliği dile getirir; Matrix'i ortadan kaldıracak 'seçilmiş kişi'yi aramaktadır. Neo

Matrix ile ilgili bilgi eksikliği içindedir.

a. Ajan Smith, Matrix'i yok etmek isteyen Morpheus'la (Gönderen 1) bağlantı kurduğunu bildikleri Neo'yla bir sözleşme yapmak isterler. Ama Neo saldırganlarla bir sözleşme yapmak istemez.

b. Morpheus (Gönderen 2), Neo'yla bir sözleşme yapmak ister. Ona Matrix'i gösterir. Biri, alması dahilinde yaşadığı her şeyi unutmamasını sağlayacak olan mavi, diğeri 'harikalar diyarı'nda bir yolculuğa götürecektir olan kırmızı hap önerir. Neo kırmızı hapi alır ve sözleşme yapılmış olur. Eyleten Morpheus'tur. Böylece izleneye başlar.

Dönüşüm

A. Nitelendirici Deneyim: Edinç

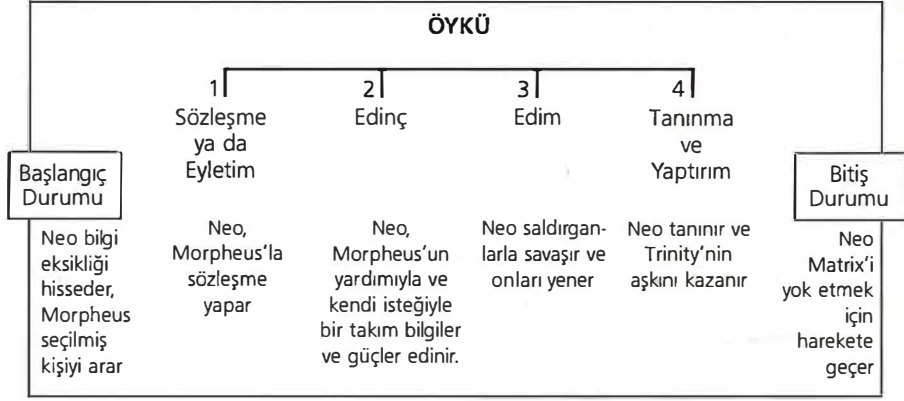
1. Neo isteyerek yolculuğa katılır.
2. Neo, Morpheus'un ve Zion'daki gemidekilerin yardımıyla Matrix'i yok edebilmek için dövüş, zıplama gibi bazı güçler edinir; Matrix ile ilgili bilgi edinir. Bunları isteyerek yapar. Morpheus, Neo'yu zorlamadığı için Neo bağımlı değil, özerk bir öznedir. Neo, Morpheus'un kaçırılmasından sonra, onu isteyerek kurtarır.

B. Temel Deneyim: Edim

1. Yer değiştirme sırasında Morpheus, ajanlarca kaçırılır ve Neo onlarla orada savaşır.
2. Saldırganlar, Morpheus aracılığıyla Matrix'e ilişkin bilgileri elde etmeye çalışırlar.
3. Neo, edindiği bilgiler ve güçler yardımıyla isteyerek saldırganlarla savaşır, Morpheus'u kurtarır ve onları yenilgiye uğratar.

C. Onurlandırıcı Deneyim: Bitiş Durumu, Tanınma ve Yaptırım

1. Saldırganı yenen Neo'nun 'seçilmiş kişi' olduğu açığa çıkar, buna kendisi de inanır.
2. Morpheus tarafından herhangi bir ödül ya da yaptırım uygulanmasa da Neo, Trinity'in aşkını kazanır.
3. Neo, artık 'seçilmiş kişi' olarak Matrix'i ortadan kaldırmak için yeni bir görevle insanları uyarır. Bu eylem de yeni bir izleneye başlatır.



Çizelge 2. Filmin anlatı şeması.

Karşılaştırma ve Sonuç

Matrix filminin Propp'un ve Greimas'ın örnekçelerine göre çözülmesi, filmin tipik bir masal biçiminde olduğunu göstermektedir. Film, bir eksikliğin hissedilmesiyle başlar, kahraman bu eksikliklerini gidermeye çalışır, bu amaçla bir takım deneyimlerden geçer, saldırganların saldırısına uğrar ve sonunda eksikliğini giderir. Eksikliğini duyduğu şey ise, 'inanç'tır; 'seçilmiş kişi' olduğuna ilişkin inanç.

Propp'un yaklaşımını temel alan çözümlemelerde, filmde bazı işlevlerin olmadığı görülür. Zaten Propp da (1985: 96), saptadığı bütün işlevlere sahip çok az masal olduğunu belirtir. Onun tanımında bir kötülükle ya da bir eksiklikle başlayıp, ara işlevlerden geçerek evlenmeye ya da düğümü çözme olarak kullanılan bazı işlevlere ulaşan her gelişme biçimbilimsel açıdan olağanüstü masaldır. Matrix filmi de bu çizgiye uygun bir film olmakla birlikte, olağanüstü masalın bütün işlevlerine sahip değildir.

Greimas'ın örnekçesine dayalı çözümleme ise, filme daha uygundur; çünkü eyleysel örnekçede ve anlatının sözdizimsel yapısındaki her ögeyi filmde görmek mümkündür. Bunun nedeni ise, yukarıdaki açıklamalarda dile getirildiği gibi, Greimas'ın eyleysel örnekçesinin, Propp'un belirlediği işlevlerin birkaç temel işleve indirgenmesiyle ilişkilidir. Eyleysel örnekçe, neredeyse her anlatıya uyabilecek denli temel işlevleri dile getirir. Bu nedenle film, Propp'un örnekçesinden çok Greimas'ın örnekçesine uyar. Filmde kahraman (Neo), onun ulaşmaya çalıştığı nesne (bilgi), yardımcıları ve engelleyicileri belirgindir. Sonunda bu eylemlerden etkilenen de yine kahramandır (alıcı). Filmin Neo'nun 'seçilmiş kişi' olmasına ilişkin inancı ekseninde yapılanması, metnin derin yapısında 'inanç' kavramının bulunduğunu göstererek ideolojik bir okumaya da açık kapı bırakır.

Notlar

(1) 'Polysemy' sözcüğü burada 'çokanlamlılık'ın karşılığı olarak kullanılmış olup, Barthes'ten alınmıştır. Barthes'e göre (Stam v.d. 1993: 29) 'çokanlamlılık'la karakterize edilen düşünce, 'çoğul okuma'yı (multiple significations) barındırır. Çoğul okuma, Barthes'in göstergebilim serüveninde 'anlatı' kavramından 'metin' kavramına geçmesiyle birlikte geliştirdiği bir modeldir (Rifat 1998: 166). Ancak, bu kavramların tartışmalı olduğu da eklenmelidir. Sözgelimi Ayşe Kıran (Anlambiliminden Hareketle Söz Sanatları doktora ders notları), çoğul okuma'dan değil, 'çokanlamlılık'tan söz edebileceğini vurgular. Kıran'a göre bir metin çok katmanlı olduğunda, bu katmanlardan birini seçip onu inceleyebiliriz. Bu da 'çokanlamlılık'tır. Bu çalışma da bu bağlamda Matrix filminin 'çokanlamlı' olduğunu savunmaktadır.

(2) Sözce, dilbilimde ve göstergebilimde bir sözceleme edimiyle ortaya çıkan söylemdir; başka bir deyişle, sözceleme durumu, bir gönderen (konuşan özne) ile alıcının (dinleyen özne) varlığının, üretilen sözcede kendini değişik biçimlerde göstermesidir. Bu nedenle bir sözceleme edimi sonunda üretilen somut iletiye sözce adı verilir. Örneğin "Bu oda ne dağınık" ya da "Bir saat sonra anneannemle dedem geliyor" tümceleri bir sözcedir. Ama onların anlamlandırılması, yorumlanması bağlama, kültüre göre değişir (Kıran ve Kıran 2000: 76). Emile Benveniste'ye göre ise sözce, bireysel kullanım edimiyle dilin harekete geçirilmesidir. Böylece sözcelem, konuşucunun dil aracılığıyla gerçekleştirdiği bir işlemler bütünü, bir edim olarak düşünülebilir. Başka bir deyişle sözcelem, konuşucunun 'dili kendi hesabına kullanım' edimidir (Kıran 2001: 179).

(3) Metinde parantez içinde belirtilen harfler ve numaralar, Propp'un söz konusu işlev için saptamış olduğu simgelerdir.

(4) Filmi sözü edilen dinsel bağlamda da değerlendiren daha ayrıntılı bir yazı için şu kaynağa bakılabilir: Balcı, Burcu (2000). "Bir Felâket Simülasyonu: Matrix," Sinemasal (5): 19-26.

(5) Metin içinde italik olarak yazılmış sözcükler, göstergebilimde istek, bilgi ve güç kiplikleridir. Bir özne bu kipliklere sahipse bağımsızdır, sahip değilse bağımlıdır.

Kaynakça

- Barthes, Roland (1977). *Image, Music, Text*. İng. Çev., Stephen Heath. New York: The Noonday Press
- Kıran (Eziler), Ayşe ve Kıran Zeynel (2000). *Yazınsal Okuma Süreçleri*. İstanbul: Seçkin Yay.
- Kıran, Zeynel (2001). *Dilbilime Giriş*. Ankara: Seçkin Yay.
- Propp, Vladimir (1985). *Masalın Biçimbilimi*. Çev., Mehmet Rifat, Sema Rifat. İstanbul: B/F/S Yay.
- Redhouse *İngilizce - Türkçe Sözlüğü* (1997). 26.baskı. İstanbul.
- Rifat, Mehmet (1998). *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*. 1. baskı. İstanbul: YKY.
- Rifat, Mehmet (1999). *Gösterge Eleştirisi*. İstanbul: Kaf Yay.
- Stam, Robert. v.d. (1993). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*. London: Routledge.
- Yücel, Tahsin (1995). *Anlatı Yerlemleri*. İstanbul: YKY.
- Yücel, Tahsin (1999). *Yapısalcılık*. 1.baskı. İstanbul:YKY.

