

Klonların var olma çabası: “Ada” filminin Greimas’ın eyleyensel örnekçesi bağlamında çözümlenmesi

Semra Keleş*

Öz

Anlatı, insanlığın en eski iletişim kurma araçlarından biridir. Tarih boyunca insanlar, birbirlerine deneyimlerini, bilgilerini ve beklentilerini anlatı aracılığıyla aktarmıştır. Masallar, efsaneler, destanlar, romanlar, öyküler gibi türlerde ortaya çıkan anlatılar, toplumların ve kültürlerin kimliklerinin, değerlerinin ve geçmişlerinin bir yansıması olmuştur. Sinemanın ortaya çıkması anlatının görsel ve işitsel kodlarla işlenmesini sağlamıştır. Sinema bu yönüyle hem anlatı geleneğini devam ettirmekte hem de görsel ve işitsel kodlar ile filmin etkileyciliğini ve gücünü artırmaktadır. Güçlü bir karakter gelişimi, iyi yapılandırılmış bir hikâye ve görsel dil, izleyicinin anlatıyla bağ kurmasını, düşünmesini ve etkilenmesini sağlarken, bunun yanında toplumsal ve kültürel etkileşimi de teşvik etmektedir. Göstergebilim, özellikle toplum, kültür ve dilin anlamlı bir bütün olarak nasıl bir araya geldiğini incelediği bir metodolojidir. Bu yaklaşım, bir filmin anlatı yapısındaki derinlikli yapıları ortaya çıkarmak amacıyla sıkça tercih edilmektedir. Göstergebilim, bir eserin içerdiği semboller, işaretler ve anlamlar arasındaki ilişkileri analiz ederek, bu unsurların toplumsal, kültürel ve dilbilgisel bağlamdaki önemini anlamaya yönelik bir araştırma yöntemidir. Bu sayede, bir filmdeki görsel ve sözel unsurların ötesinde yatan derin anlamların çözümlenmesi ve eserin toplumsal bağlam içinde nasıl işlediğinin anlaşılması mümkün kılmaktadır. Bu çalışmada Michael Bay’in yönettiği “Ada” (The Island, 2005) filmi Greimas’ın eyleyensel örnekçesi kullanılarak göstergebilim ile anlatı çözümlemesine tabii tutulmuştur. Bu çözümleme ile filmin anlatı yapısındaki temel öğeler ve karakterlerin eylemlerinin altındaki derin anlamlar ortaya çıkarılmıştır.

Anahtar kelimeler: Algirdas Julien Greimas, anlatı çözümlemesi, göstergebilimsel analiz, eyleyensel örnekçe, gösterge

Existence struggle of clones: an analysis of the movie “The Island” in the context of the actantial model by Griemas

Abstract

Narrative is one of humanity's oldest means of communication. Throughout history, people have used narrative to share their experiences, knowledge and expectations. Narratives in genres such as fairy tales, legends, epics, novels and stories have reflected the identities, values and histories of societies and cultures. The advent of cinema has enabled narrative to function through visual and auditory codes. In this way, cinema not only continues the narrative tradition, but also enhances the impact and power of film through visual and auditory codes. Strong character development, a well-structured story and visual language allow the audience to connect with the narrative, to think and be affected, while also encouraging social and cultural interaction. Semiotics is a methodology that specifically examines how society, culture and language come together as a meaningful whole. This approach is often preferred to reveal the deeper structures in the narrative structure of a film. In other words, semiotics is a research methodology that analyses the relationships between the symbols, signs and meanings in a work in order to understand the significance of these elements in a social, cultural and linguistic context. In this way, it is possible to analyse the deeper meanings that lie beyond the visual and verbal elements in a film and to understand how the work functions within its social context. In this study, the film "The Island" (2005), directed by Michael Bay, was subjected to a semiotic narrative analysis using Greimas' agentive sampler.

1

*Doktora Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Öğretim Görevlisi. İzmir Ekonomi Üniversitesi, Radyo ve Televizyon Programcılığı
E-posta: kelessemra@hotmail.com, ORCID ID: 0000-0001-6886-0515

This analysis reveals the basic elements of the film's narrative structure and the deeper meanings underlying the characters' actions.

Keywords: Algirdas Julien Greimas, narrative analysis, semiotic analysis, actant analysis model, sign

Giriş

Gösterge, temelde kelime, harf, sembol, ikon ve işaret gibi kendi dışında bir şeyi temsil eden ve temsil ettiği şeyin yerini alabilen görüngülerdir. Göstergebilim ise jestler, mimikler, oyunlar, dini ayinler, edebiyat eserleri, şarkılar, reklamlar ve sinema filmleri gibi içinde yaşadığımız dünyayı anlamlandırmamızı sağlayan göstergeler ve gösterge dizgelerini inceleyen bilim dalıdır (Parsa & Parsa, 2013, s. 1-2; Rifat, 2009, s. 27). İnsanlar arasındaki iletişimin yöntemlerini inceleme ve anlamlandırma ihtiyacı sebebiyle 20. yüzyıl başlarında göstergebilimin tohumları ortaya atılmıştır (Kıran, 1990, s. 58). İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure ve Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce bu çalışmalara öncülük etmiştir (Rifat, 2009, s. 41-69). Saussure ve Peirce'in çalışmaları sadece dilbilimsel göstergeler üzerinedir. Ancak göstergebilim, geliştirdiği modeller ile diğer beşerî bilimlere katkı sağlamakta ve film, drama, haber gibi birçok alanda yeni bir göstergebilimsel çözümleme alanı sunmaktadır.

Greimas, Saussure'ün aksine anlatıların sadece dil özelliklerine göre ele alınmasının sakıncalı olduğunu düşünerek anlatım ve içerik ayrımı yapmış, dilsel olmayan göstergelerin varlığı üzerinde durmuştur. Saussure'ün dil ve dil dışı gösterge dizgelerini inceleyerek, gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisi üzerine aktarımlarını yani dil ve düşünce arasındaki ilişkiyi ortaya çıkaran düşüncesini daha da genişleterek içerik ayrımını getirmiştir (Parsa & Parsa, 2013, s. 69). Bu ayrım, bu analizin yazılı ve görüntülü içeriklerde uygulanmasını kolaylaştırmıştır. Böylelikle Greimas'ın yapısalcı çalışmaları, dizisel ve dizimsel çözümlenmeleri birbirine yakınlaştırmıştır (Parsa & Parsa, 2013, s. 69-70). Bu yakınlaşma, göstergebilimin sinemada, reklamda, tiyatrodaki, televizyonda ve mimaride analiz yöntemi olarak daha kolay kullanılabilmesini sağlamıştır.

Greimas, aynı zamanda Vladimir Propp'un yapısalcı biçimsel yaklaşımından da etkilenecek şekilde öyleyensel örnekçesini geliştirerek ortaya çıkarmıştır. İlk olarak Propp'un 31 işlevden oluşan anlatı fonksiyonlarını 20'ye düşürmüş, ardından bu işlevleri "sözleşme, sınama, yer değiştirme ve iletişim" olan dört temel kavrama indirmiştir. Greimas'ın öyleyensel örnekçesinde öyleyen sayısı 6'dır. Bu öyleyenler "gönderen, nesne, özne, gönderilen, yardımcı ve engel/engelleyci"dir (Gündeş, 2003, s. 56). Greimas bu çalışması ile Propp'un anlatı çözümlemesine bir alternatif analiz şeması geliştirmiştir.

Bu çalışmada Michael Bay'in yönettiği "Ada" (The Island, 2005) filmi Greimas'ın geliştirdiği öyleyensel örnekçesi kullanılarak göstergebilimsel yöntem ile çözümlenmiştir. İlk bölümde göstergebilimin kökenleri tartışılmış, ardından Greimas'ın öyleyensel örnekçesine ilişkin açıklamalar yapılmıştır. Son olarak, "Ada" filmi özetlenerek öyleyensel örnekçeye göre çözümlenmiştir.

1. Çağdaş Göstergebilimin Temeli

Çağdaş göstergebilimin tohumları 20. yüzyıl başlarında atılmış ve 1960'lı yıllardan sonra da bağımsız bir bilim dalı haline gelmiştir. Çağdaş göstergebilimin kurumsal ilerleyişini görmek adına Saussure ve Peirce'den söz etmek gerekmektedir. Avrupa geleneğine yön veren Saussure'ün çalışmalarını Louis Hjelmslev, Roland Barthes, Claude Levi-Strauss, Julia Kristeva, Christian Metz, Algirdas J. Greimas ve Jean Baudrillard gibi araştırmacılar geliştirip devam ettirmiştir. Amerika geleneğine yön veren Peirce'in çalışmalarını ise Charles W. Morris, Ivor A. Richards, Charles K. Ogden, Umberto Eco ve Thomas Sebeok gibi araştırmacılar benimseyip, devam ettirmiştir (Rifat, 2009, s. 41-69). Görüldüğü üzere birçok isim göstergebilim üzerine çalışmalar yapmıştır. Bu isimlerden her birinin çalışmaları ve

görüşlerine yer vermek çalışmanın amacında sapmalara neden olacağından bu başlık altında sadece Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Roland Barthes ve Christian Metz'in görüşlerine ve çalışmalarına yer verilecektir.

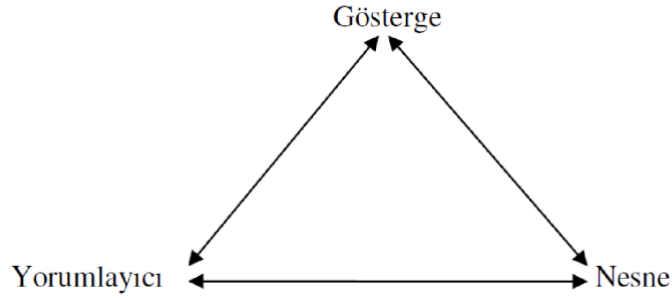
Avrupa geleneğinin öncüsü Saussure, "Course in General Linguistics" adlı eserinde göstergebilim hakkında görüşlerini ayrıntılı olarak açıklamıştır. Bu eserinde yazar, göstergebilimi göstergelerin insan yaşamı içindeki konumunu inceleyen bir bilim dalı olarak adlandırmıştır (Saussure, 1998, s. 18). Saussure, çalışmalarında dilbilimsel gösterge üzerinde durmuş ve bu göstergeleri ses imgesi ve kavram olarak ele almıştır (Büker, 2012, s. 32-33). Saussure'e göre, gösterenler ve gösterilenler dış nesnelere bağımsızdır ve hem kavramlar hem de ses imgeleri kolektiftir. Göstergelerin oluşumu toplumsal uyuşmaya dayanmaktadır. Saussure'e göre "kuş" göstergesi, hem "k-u-ş" ses imgesi göstereninden hem de "kuş" kavramı gösterileninden oluşmakta ve bu ikisinin bir araya gelmesi ile de gösterge oluşmaktadır (Saussure, 1998, s. 110). Saussure'ün göstergebiliminde; her gösterge bir gösterenden ve bir gösterilenden oluşmaktadır. Göstergenin fiziksel boyutu gösteren yani ses, görüntü ve nesne ile gösterenin kavramsal boyutu yani gösterilenden oluşmaktadır (Saussure, 1998, s. 154). Gösterilen; nesnenin zihinsel inşasıdır (Saussure, 1998, s. 115; Barthes 1993, s. 40-41). Örneğin; "Çiçek" kelimesindeki gösterilen çiçek kelimesinin kendisi değil onun zihinsel yaratımıdır (Saussure, 1998, s. 110-111; Yumlu 1994, s. 84). Gösteren; belirli bir fikri veya anlamı iletmek için kullanılan bir kelime veya kelime grubuna karşılık gelmektedir. Gösterenin özyapısı da tıpkı gösterilende olduğu gibi ilişkiseldir (Saussure, 1998, s. 152; Barthes 1993, s. 43- 44). Gösterge, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkiyi bir örnek ile ele almak yerinde olacaktır. Bu örnek LALE sözcüğü olsun; Gösterge: "lale" sözcüğü- Gösteren: "l-a-l-e" ses dizisi- Gösterilen: "lale" kategorisidir. Yazılı dilde LALE göstergesinin göstereni dört harfin bir araya gelmesinden oluşurken, gösterileni lale sözcüğünün kendisi değil de onun zihinsel imgesinden meydana gelmektedir.

Saussure'e (1998, s. 10-116) göre, göstergenin iki özelliği bulunmaktadır. Bunlar göstergenin keyfi (arbitrary) oluşu ve çizgisel oluşudur. Göstergenin keyfi oluşu gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkide neden bağının olmamasıdır. Saussure, bu fikrini "göstergenin çift doğası" teorisine dayandırmıştır. Ona göre, bir gösterge iki bölümden oluşur; birincisi "sözlük" (langue), yani bir dilin bütünüdür, ikincisi ise "konuşma" (parole), yani bireylerin kullanımındaki gerçek dil örnekleridir (Saussure, 1998, s. 119-155; Ünal, 2016, s. 383-386). Saussure'e göre, göstergelerin keyfi oluşu, onların sözlük düzeyindeki anlam ve kullanımına bağlıdır. Örneğin, arkadaş kavramının kendisine gösteren olan a-r-k-a-d-a-ş ses dizilişi ile arasında hiçbir iç bağıntısı bulunmamaktadır. Her dilde aynı nesneye farklı bir kavramsal tanımın yapılması bunun en önemli kanıtıdır. Köpek gösterileninin göstereni Fransa'da c-h-i-e-n, İngilizce'de d-o-g, Türkçe'de k-ö-p-e-k harflerinin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Gösterenin çizgiselliği ise, gösterenin işitimsel olmasıdır. Bu nedenle zaman içinde yer alarak gerçekleşmekte ve zamandan kaynaklanan özellikler taşımaktadır. Bir yayılım göstermektedir ve bu yayılım da tek bir boyutta ölçülebilmektedir: O da bir çizgiselliklerdir (Saussure, 1998, s.184, Rifat, 2009, s. 5).

Amerika geleneğinin öncüsü Peirce ise, göstergenin işlevleri ile ilgilenmiş ve göstergenin mantıkla olan ilişkisi üzerinde durmuştur. Ona göre gösterge mantığı sergilediği için önemlidir ve incelenmelidir (Peirce, 2004, s. 126). Peirce'a göre, simge, belirti ve ikon olarak üç gösterge bulunmaktadır (Kıran & Kıran, 2003, s. 322). Peirce göstergeyi, bizler için, yaşam içerisinde bir şeyin yerini, bir açıdan veya bir sıfatla tutan herhangi bir şey olarak tanımlamaktadır (Wollen, 2008, s.109-111). Hayat içerisinde sürekli bu göstergelerle karşı karşıya kalınmaktadır. Bu nedenle gösterge bizlere yöneliktir. Rifat, göstergelerle karşılaştığımızda onun zihnimize daha önceden var olan şeylere karşılık geldiğini ve hatta bu durumun daha da gelişmiş göstergelerin yaratımına olanak tanıdığını aktarmaktadır (1999, s. 132). Peirce, göstergeyi tanımlarken, bu göstergeye atıfta bulunan gösterenin ve göstergenin

muhataplarını bir üçgenin köşeleri şeklinde ele almaktadır. Bu üç köşeli tasarımda, tüm köşeler diğer köşelerle yakından ilişki içerisindedir ve bu köşeler diğer köşelerle ilişkisi üzerinde anlaşılmaktadır (Erkman, 1987, s.28).

Peirce'in bu söylemlerinin anlam öğeleri aşağıdaki modelde karşılık bulmaktadır:



Şekil 1. Peirce'e göre gösterge süreci (aktaran Parsa & Parsa 2013, s. 8)

Şekil 1'de de görüldüğü üzere, her kavram bir diğeri ile ilişkili olarak anlaşılabilir. Gösterge, kendisi dışındaki bir nesneye gönderme yapan, duyularla tanımlanabilen ve fiziksel bir varlığa sahip öğelerdir. Göstergenin varlığı, kullanıcıların ortak kabulüne bağlıdır. Yorumlayıcı ise, göstergenin kullanıcısı değil, gösterge ile nesnesi arasındaki ilişkiyi üreten zihinsel etkiye karşılık gelmektedir (Gökçe, 2002, s. 60). Peirce, göstergenin dış dünyada üç biçimde, ikon, belirti ve simge olarak bulduklarını belirtmektedir (Parsa & Parsa, 2013, s. 9). Peirce'a göre, nesnesi ile aralarında gerçek ve doğrudan bir bağlantı olan göstergeler belirtidir. Örneğin, bulutlar yağmurun, esneme de uyku gelmesinin bir belirtisidir (Gökçe, 2002, s. 61). İkon, asıl nesneyi çağrıştıran, bu nesne ile benzerlik taşıyan göstergedir. İkon aynı zamanda görüntüsel gösterge olarak da anılmaktadır (Erkman, 1987, s. 47). Simge ise, belirli bir nesne, düşünce veya kavramı temsil eden ve temsil ettiği şey arasında herhangi bir doğal bağlantısı olmayan bir işarettir (Gökçe, 2002, s. 61). Bu anlamda, simgelerin anlamı tamamen toplumsal bir anlaşmaya ve kültürel kodlara dayanmaktadır. Örneğin, bir bayrak sadece bir kumaş parçasıdır ancak toplumda belli bir anlama ve değere sahiptir. Peirce, üçlü gösterge ayrımıyla farklı ilişkilere sahip gösterge formları oluşturmaya çalışmıştır (Deledalle, 2001, s. 14). Bu farklı ilişkiler, göstergelerin ne işe yaradığını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Saussure ve Peirce'in çalışmalarında etkilenen Roland Barthes ise dili göstergebilimin en değişmez olgusu olarak görür. Bunun nedeni moda, mutfak, görüntü, yazın gibi gösterge dizgelerinin ancak dil desteğiyle bir gerçeklik kazandığına olan inancıdır (Rifat, 1998, s. 162). Barthes'a göre, dil sadece sözcüklerin ve cümlelerin yüzeyindeki anlamları ifade etmez. Ona göre, dil birer semboller bütünüdür ve sembollerin ardındaki derin anlamları keşfetmek gerekmektedir. Dilin ötesine geçerek sembolik yapıları anlamlandırmak, göstergebilimin temel amacıdır (Culler, 2008, s. 81). Başka bir deyişle göstergebilimi yananlam açısından (toplumbilimsel eğilimli) tasarlar. Barthes'a göre insanların kullandığı her gösterge dizgesi, ancak dil aracılığıyla gerçeklik kazanır. Bu nedenle, gösterge dizgelerini sadece dizgeleri inceleyerek değil, bu dizgelerden söz eden söylemleri de inceleyerek değerlendirir. Barthes göstergebilim ilkelerini yapısal dilbilimden hareketle dört ana başlıkta toplar: dil/söz, gösteren/gösterilen ve düzenlam/yananlam. Barthes, dil/ söz ayrımının kategorilere ayrılarak göstergebilimsel geçiş yapması durumunda değişikliğe uğrayacağını belirtir. Bunu da moda çözümlemesiyle ortaya koyar. Herhangi bir moda dergisinde sadece görüntü olarak görünen giysi gerçekte dizgeli bir göstergeler ve kurallar bütünüdür. Barthes'a göre her gösterge üç çeşit ilişkiden oluşur: İlki göstereni gösterene bağlayan bir iç ilişki, ikincisi göstergeyi içinde yer aldığı özgül bir göstergeler dağarcığıyla birleştiren dizgesel ve dizisellik özelliği taşıyan bir dış ilişki, üçüncüsü göstergeyi söylem içinde kendinden önce ve sonra gelen göstergelerle bağlayan dizimsel öncelikli dış ilişkidir. Düzenlam bir göstergenin neyi temsil ettiği,

yananlam ise göstergenin nasıl temsil edildiğidir (Barthes, 2009, s. 91).

Barthes “Göstergebilimsel Serüven” adlı çalışmasında göstergebilimin temel konusunun anlam olduğu üzerinde durarak, günlük yaşamın göstergelerini analiz eder ve onların nasıl anlamlar ürettiğini açıklar. Charlie Chaplin filmleri, sabun reklamları, kadınların magazin reklamları, avant-garde romanlar gösterenler dizgesi olarak karşımıza çıkar (Barthes, 1993, s. 51-52). Barthes ile beraber göstergebilim, göstergelerin sosyolojik fonksiyonlarına denk gelir (Çiçek, 2016, s. 32). Ona göre bir gösterge bağımsız bir anlama sahip değildir, diğer göstergelerle birlikte anlam kazanır. Daha çok popüler kültür ürünleri üzerinde çalışan Barthes, yazının sadece düz bir metin olmadığı ve sosyal bir yönü olduğunun altını çizer. Barthes, Fransız toplumunun gündelik nesnelere mit olarak ele aldığı filmlerin, reklamların, yeme-içmenin yarattığı burjuva değerleri ve bunların ideolojik söyleme dönüşmesini gözler önüne serer (Barthes, 2009, s. 22). Bu analizler bir toplumun temelinde yatan kültürel değerleri ve ahlaki anlayışı ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, Roland Barthes’ın göstergebilim üzerine olan düşünceleri, dilin ve iletişimin sınırlarını genişletir. Dilin ötesinde sembolik yapıları keşfetmek, anlamın çokluğunu ve katmanlılığını anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Barthes gibi Christian Metz de popüler kültür ürünlerinde karşımıza çıkan göstergelerin anlamını ortaya koymak için göstergebilime başvurmuştur. Metz’in çalışmaları sinema alanında göstergebilimsel araştırma yönteminin gelişmesine oldukça katkı sağlamıştır. Göstergebilimin anlam bilimi olmasıyla sinema göstergebilimi de filmin anlamı nasıl kurduğuyula ilgilenmektedir. Metz, bir filmin seyredilmesini olanaklı kılan yasaları tespit etmeyi ve her filmi kendine özgü kılan anlam kalıplarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır (Ala, 2012, s. 533). Metz, sinemanın bir dil olgusu olduğunu ve sinemanın dil ile benzerlikleri ve farklılıklarının ortaya konmasının önemini aktarır (Metz, 1985, s. 222). Sinema dili evrenseldir, sinemada görüntü hem gösterendir hem de gösterilendir. Yönetmen filmde ağaç göstermek istediğinde bir ağaç gösterir. Metz’e göre filmi güçlü bir anlatı aracı yapan da budur (Büker, 2012, s. 41). Sinema bu yapıdan dolayı yananlam yaratır, başka yananlam yaratıcılarına gerek yoktur. Metz filmlerin kültürel ve özgül kodlara dayandığını söyler. Kültürel kodlar toplum içinde aşına olduğumuz şeylere denk düşer. Bu nedenle kültürel kodları anlamak için bir eğitime gerek olmakla beraber, o toplumda doğup büyümüş olmak o kodları açıklamak için yeterlidir. Kurgu, kamera hareketleri, optik etkiler gibi yöntemler ise özgül kodlardır. Özgül kodları ise öğrenmek gerekir. Metz’e göre görüntü anlamını kültürel kodlardan ötürü ya da bağlamdan ötürü edinir. Her görüntü tek başına bir anlam taşır, ama başka görüntü görüntülerle birlikte olduğunda yeni yananlamlar edinir (Büker, 2012, s. 42).

Greimas’ın göstergebilim üzerine yaptığı çalışmalar filmlerin içerisinde var olan derin anlamları ortaya çıkarmaya olanak tanımaktadır. Buna yol açan ise Greimas’ın göstergeden çok anlam üzerinde durmasıdır (Yücel, 2001, s. 9). Greimas’a göre, anlatılar sadece dildeki kelimelerin ve cümlelerin bir araya getirilmesinden ibaret değildir. Aksine, anlatılar daha karmaşık yapılar olarak karşımıza çıkarlar ve sembolik ifadeler, imgeler, metaforlar, temalar ve diğer dil-dışı unsurları içerirler (Rifat, 2009, s. 56-58). Bu nedenle anlatıları anlamlandırmak için yalnızca dilbilimsel yöntemlere başvurmak yetersiz kalabilir ve diğer göstergebilimsel yaklaşımların da kullanılması gerekebilir. Örneğin, bir resim sanatını sadece resimdeki yazılar üzerinden anlamlandırmak sakıncalıdır. Ona göre resimdeki yaşanmış olanların ve hissedilmiş olanların altındaki anlamlandırmaların da işin içine katılması gerekmektedir. Bu nedenle göstergebilim, sinema, reklam, televizyon vb. alanlara yönelmektedir (Parsa, 2008, s. 70). Greimas gösterge kavramına anlatım ve içerik gibi unsurları da dâhil ederek göstergebiliminin görüntülü ya da yazılı tüm metinlere uygulanabilmesini kolaylaştırmaktadır.

2. Göstergebilim ve anlatı

İnsanlık tarihiyle birlikte var olan anlatı üzerine birçok tanımlama mevcuttur. “Göstergebilimsel Serüven” kitabında Roland Barthes (1993, s. 84) anlatıyı, “ya olayların sıradan ve anlamsız bir biçimde dile getirilmesidir... ya da başka anlatılarla ortak olan, çözümlenmeye açık bir yapıyı içermesi” olarak tanımlarken, Mehmet Rifat ise (1999, s. 15) “gerçek ya da kurmaca olayların, çeşitli gösterge sistemleriyle anlatılması sonucu ortaya çıkan bir bütündür” olarak tanımlamaktadır. Anlatısal metin, bir olayın, olgunun ya da öykünün anlatıldığı, olayların seyrinin belirli bir zaman ve mekâna yerleştiği, olayların aşamalarını betimlediği, sürelerini ve sınırlarını belirlediği bir yapıdır (Kıran & Kıran, 2003, s. 53-54). Anlatı, bir olayın yeniden sunumu ve biçimi olarak tanımlanmaktadır (Adanır, 2003, s. 48). Bir olay, aktarıldığında, yeniden anlatıldığında, hikayeleştirildiğinde anlatı olmaktadır. Başka bir deyişle bir olayın yeniden sunumudur. Anlatı sayesinde insanlar dünyayı anlamlandırmaktadır (Fiske, 2003, s.153). Bu nedenle her toplumun ortak bir paydada bulunduğu anlatılar vardır. Bunlar masal, destan, öykü, roman, fotoğraf, sinema filmleri ve televizyon dizileri gibi geniş bir yelpazeye yayılmaktadır. Bu anlatılar, belli bir zaman ve mekânda meydana gelen, sebep-sonuç ilişkisi içerisinde birbirine bağlanan olaylar dizisidir (Parsa, 2008, s. 69). Her anlatı beş aşamadan oluşmaktadır. Bunlar; başlangıç durumu, dönüştürücü öge, hareket tarzı, dengeleyici/düzeltilici öge ve bitiş durumudur (Akbulut, 2002, s. 67). Akbulut, bu beş evrenin hem Propp'ta hem de Greimas'ın eyleyensel örnekçesinde bulunduğunu aktarmaktadır.

Anlatı çözümlenmesi yapılırken merkezde anlatıların yapısı bulunmaktadır. Anlatı çözümlenmesi yapılırken, dramatik yapı içerisinde karakterler/kişiler, olay örgüsü ve karşıtlıklar ele alınmaktadır (Özden, 2014, s. 148). Parsa, anlatı çözümlenmelerinin temelde iki kaynaktan ortaya çıktığını aktarmaktadır. Bunlardan ilki dizimsel yaklaşımdır. Bu yaklaşım Propp'un biçimci kuramından kaynaklanmaktadır. Anlatıdaki olay akışı üzerinde durulmaktadır. İkincisi ise dizisel yaklaşımdır. Bu yaklaşım Claude Lévi-Strauss'un yapısalci çalışmalarından kaynaklanmaktadır. Anlatı içerisinde ikili karşıtlıklar ve bunların hikâyenin gelişimine nasıl katkıda bulunduğu üzerinde durulmaktadır (Parsa, 2008, s.70-71).

Bu iki çözümlenme yöntemi anlatıların nasıl bir sistematığe oturtulacağına yardımcı olmaktadır. Bu sistematikleştirme anlatı çözümlenmelerinin merkezini oluşturmaktadır (Butler, 2011, s. 66). Propp ilk çalışmalarını anlatının yapısı ve kodları üzerine yapmıştır. Masalların anlatı yapısı üzerinde duran Propp, yüzlerce Rus Halk Masallarını incelemiştir. Bu inceleme sonucunda masalların ortak yapı birimlerini ve karakterlerini belirlemiştir (Propp, 1985, s. 13). Propp incelediği masalların ortak noktalarına bakarak bir anlatı fonksiyonunun 31 tane işlevi olduğunu ortaya çıkarmıştır. Propp da işlev temel anlatı birimidir. Propp'a göre, işlev kişinin eylemidir ama bu eylem de olay örgüsünün akışı içindeki anlamına göre belirlenmektedir. Bir başka deyişle, kişilerin eylemleri, masalların temel bölümleridir ve Propp bu eylemleri, kişilerin her masalda sürekli değişebilen özelliklerinden soyutlayarak ele alır ve her eylemi, anlatının akışı içindeki yerini dikkate alarak belirlemektedir (Propp, 1985, s. 6). Masallardaki kişilerin, birbirlerinden farklı olmalarına karşın, yaptıkları eylemler birbirine benzemektedir. Bu nedenle Propp'un işlev diye adlandırdığı bu eylemler, masalların sürekli var olan öğeleridir. Kişiler ne olursa olsun, bu işlevlere rastlanmakta, anlatıyı oluşturan da bu işlevler olmaktadır (Abalı, 2013, s. 30). Propp masallardaki gözlemlerini dört maddede sıralamıştır:

1. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri, kişilerin işlevleridir, işlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.
2. Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı türe bağlanırlar (Propp, 1985, s. 31-33).

Propp anlatı incelemeleri sonucunda ortaya koyduğu 31 işlev sırasıyla aşağıdaki gibidir:

1. Uzaklaşma: Aileden biri evden uzaklaşır.

2. Yasaklama: Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3. Yasak çiğnenir: Yasak bozulur.
4. Soruşturma: Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5. Bilgi Toplama: Saldırgan kurbanı ile ilgili bilgi toplar.
6. Aldatma: Saldırgan kurbanını veya servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener.
7. Suça Katılma: Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8. Kötülük: Saldırgan aileden birine zarar verir.
9. Aracılık, Geçiş Anı: Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek veya buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider.
10. Karşıt Eylemin Başlangıcı: Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir.
11. Gidiş: Kahraman evinden ayrılır.
12. Bağışçının ilk işlevi: 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 gelirler.
17. Özel İşaret: Kahraman özel bir işaret edinir.
18. Zafer: Saldırgan yenik düşer.
19. Giderme: Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20. Geri Dönüş: Kahraman geri döner.
21. İzleme: Kahraman izlenir.
22. Yardım: Kahramanın yardımına koşulur.
23. Kimliği Gizleyerek Gelme: Kahraman kimliğini gizleyerek, kendi ülkesine ya da başka bir 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 Çıkarma: Düzmece kahramanın, saldırganın 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 (1985, s. 36-69).

Propp'un ortaya koyduğu bu 31 işlevin 1-7 aralığı hazırlık, 8-10 aralığı karışıklık, 11-15 aralığı gidiş, 16-19 aralığı dövüş, 20-26 aralığı dönüş ve 27-31 aralığı ise tekrar tanıma olarak nitelendirilebilir (Hansen, vd., 1998, s. 15, aktaran Parsa & Parsa, 2013, s. 74). Bu 31 işlev masalların ana yapısını oluşturmaktadır. Bu işlevleri anlatıda bulup ortaya çıkarmak nesnel çözümleme yapmaya olanak tanımaktadır. Sırası değişmeyen bu 31 özelliğin her birinin bir masalında geçmesi gerekmemektedir. Her olay, bir döngü oluşturarak önceki olayın işlevselliğini tamamlamaktadır. Propp, bu işlevlerin kişilere göre dağılımını analiz ederek, bunları 7 rol temelinde sıralar:

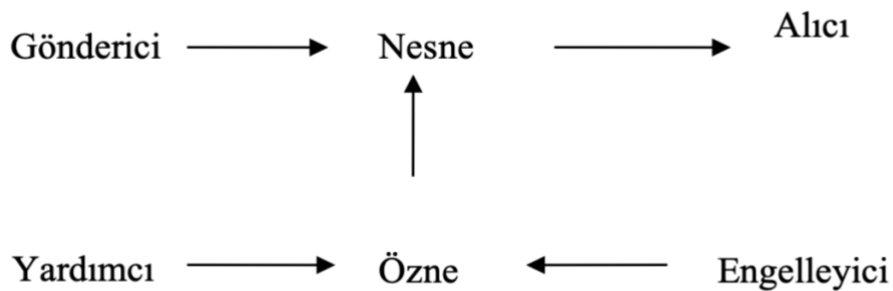
1. Saldırganın (ya da kötü kişinin) eylem alanı: Bu işlevler kötülük, çatışma ve kahramana karşı sürdürülen başka kavga biçimleri, izlemeyi kapsamaktadır.
2. Bağışçının (ya da sağlayıcının) eylem alanı: Bu işlevler büyülü nesnenin aktarılmasının hazırlanması, büyülü nesnenin kahramana verilmesini kapsamaktadır.
3. Yardımcının eylem alanı: Bu işlevler kahramanın uzamda yer değiştirmesi, kötülüğün ya da eksikliğin giderilmesi, izlenme sırasında yardım, güç işleri yerine getirme, kahramanın biçim değiştirmesini kapsamaktadır.
4. Prensesin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı: Bu işlevler güç işleri yerine getirme isteği, bir özel işaretin zorla benimsetilmesi, düzmece kahramanın ortaya çıkarılması, gerçek kahramanın tanınması, ikinci saldırganın cezalandırılması, evlenmeyi kapsamaktadır.
5. Gönderenin eylem alanı: Bu işlevler yalnızca kahramanın gönderilmesini kapsamaktadır.
7. Düzmece kahramanın eylem alanı: Bu işlev arayış amacıyla gidişi, bağışçının isteklerine karşı gösterilen ve her zaman olumsuz tepkiyi, asılsız savları kapsamaktadır (Propp,

1985, s. 83-84).

Yukarıda sayılan bu rollerin ayrı eylem alanı bulunmaktadır. Bu rollerin hepsinin tek bir masalda bir arada olması zorunlu değildir. Propp'un masallara uyguladığı işlevlerin ortaya konduğu bu yöntem, anlatı çözümlemesinde çok sık kullanılmıştır ve diğer araştırmalara yol gösterici olmuştur. Sivas'a (2012, s. 531) göre "Propp'un işlev kavramına yaklaşımı filmler, televizyon öyküleri, çizgi öyküler gibi anlatı türlerine de uygulanabilirliği açısından önem taşımaktadır". Propp'dan etkilenen Greimas da eyleyensel örnekçeyi bu temeller üzerine kurarak geliştirmiştir.

3. Algirdas Julien Greimas'ın eyleyensel örnekçesi

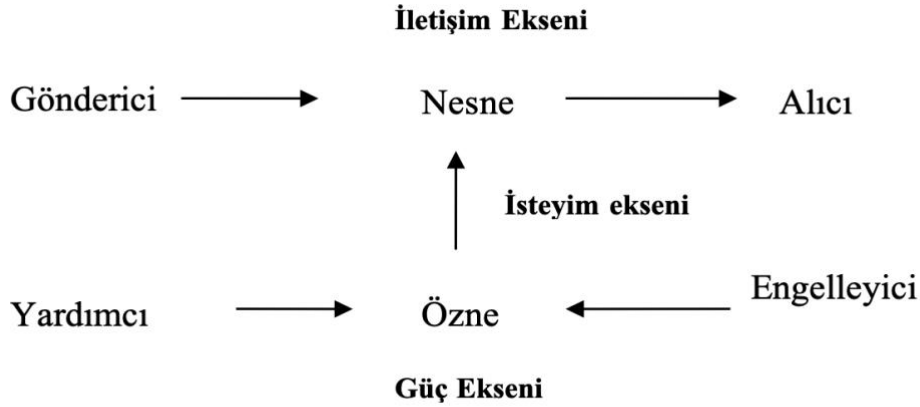
Yukarıda da üzerinde durulduğu gibi Greimas, eyleyensel örnekçesini oluştururken Ferdinand de Saussure ve Vladimir Propp'dan etkilenmiştir (Yücel, 1999, s. 119). Greimas, Saussure'ün dil ve dil dışı gösterge dizgilerini inceleyerek, gösterge, gösteren ve gösterilen ilişkisi üzerine aktarımlarını yani dil ve düşünce arasındaki ilişkiyi ortaya çıkaran düşüncesini daha da genişleterek anlatım/ içerik ayrımını getirmiştir (Parsa & Parsa, 2013, s. 69). Bu ayrım bu çözümleme yönteminin yazılı ve görüntülü içeriklerde uygulanmasını kolaylaştırmaktadır. Böylelikle Greimas'ın yapısalci çalışmaları, dizisel (karşılaştırmaya dayanan) çözümlemeler ile dizimsel (birleştirme özelliğine dayanan) çözümlemeleri birbirine yakınlaştırmaktadır (Parsa & Parsa, 2013, s. 69-70). Bu yaklaşma, göstergebilimin sinemada, reklamda, tiyatrodada, televizyonda ve mimaride analiz yöntemi olarak daha kolay kullanılabilmesini sağlamaktadır. Greimas, Propp'un 31 işlevini öncelikle 20'ye düşürmüş, ardından bu işlevleri dört temel kavrama indirmiştir (Greimas, 1966, s. 84). Bu dört temel kavram "sözleşme, sınama, yer değiştirme ve iletişim"dir. Propp'un işlev olarak adlandırdığı anlatıdaki noktaları Greimas eyleyen olarak tanımlamaktadır (Aydın & Sivas, 2018, s. 6). Eyleyen kavramına karşılık gelen sadece kişi değildir (Uzdu, 2019, s. 255). Bu kavram kişiyi de içine alan daha geniş bir anlama karşılık gelir; eyleyen insan ya da nesne olabileceği gibi, bunlar tekil, çoğul ya da somut veya soyut varlık da olabilmektedir (Akbulut, 2002, s.71). Eyleyen insan olabileceği gibi nesne, tekil, çoğul, soyut ya da somut herhangi bir varlık da olabilir (Medin, 2019, s. 152). Eyleyensel örnekçede eyleyen sayısı 6'dır. Bu eyleyenler, gönderen, nesne, özne, gönderilen, yardımcı ve engel/engelleyicidir. Eyleyenlerin aralarındaki ilişkiler belirli bir şemaya uygun ilerlemektedir. Greimas bu çalışması ile Propp'un anlatı çözümlemesine alternatif bir çözümleme şeması geliştirmiştir.



Şekil 2. A. J. Greimas'ın geliştirdiği Eyleyensel Örnekçe (Kıran & Kıran 2003, s. 216)

Şekil 2'de de görüldüğü üzere Greimas'ın altı eyleyeni belli bir düzlemi takip etmektedir. Buradaki özne eylemi gerçekleştiren ve eylemden etkilenen başkarakterdir. Bu bir bilgiyi elde etmek, katili yakalamak, ülkeyi zombilerden kurtarmak olabilir. Nesne ise eylemin konusudur. Anlatının başından sonuna doğru evrilmede özne bu nesnenin peşindedir. Ülkeyi hastalıklardan kurtarmak için eylemde bulunan başkarakterin panzehiri yapacak bilgiye ulaşması onun nesnesidir. Gönderen eylemi belirleyen, eylemin kökeninde yer alan

eyleyendir. Özneyi eylemde bulunmaya görevlendiren göndericidir. Gönderici bazen öznenin kendisi olabileceği gibi bir başka kişi ya da durum da olabilir. Alıcı ise eylemi gerçekleştiren, eylemin etkileri ve sonucundan etkilenendir. Son iki eyleyen ise yardımcı ve engelleyicidir. Yardımcı eylemin gerçekleştirilmesine yardım ederken, engelleyici ise eylemin oluşmasını engellemektedir. Greimas her bir eyleyeni yaptığı eylem ve yerine getirdikleri işlev üzerinden değerlendirmekte ve bu eyleyenleri kendi aralarında ikiyeşerli olarak birleştirmektedir. Greimas yaptığı şemalaştırma ile eyleyenler arasındaki etkileşimleri de tanımlamaktadır. Eyleyen çizgisi bu etkileşimi belirlemede kullanılmaktadır.



Şekil 3. A. J. Greimas'ın geliştirdiği eyleyensel sınıflandırmalar (Kıran & Kıran, 2003, s. 217)

Şekil 3'te de görüldüğü gibi Greimas altı eyleyeni kendi aralarında ikiyeşerli olarak birleştirmektedir ve bu eyleyenler arasında çift taraflı bir ilişki bulunmaktadır. Bir eyleyenin varlığı diğerini gerekli kılmaktadır. Örneğin, öznenin nesnenin varlığına ihtiyaç duyması, nesnenin değerinin öznenin varlığına bağlı olması gibi. Tüm bunların arasında tek farklılık, gönderen ile alıcı arasındadır. Bu iki eyleyen arasındaki ilişki tek taraflıdır. Yani alıcı, gönderenden bilgi alır ve yoluna koyulur. Gönderen, özne üzerinde etkili olan ve onu yönlendirme gücüne sahip olan eyleyendir. Gönderen bazı şeylerin, değerlerin el değiştirmesini istemektedir. Bu el değiştirme eyleyenler arasındaki karşıtlıklar ve ilişkilerle oluşurken, bu oluşum üç eylem eksenini üzerinde kurulmaktadır. Bu üç eylem eksenini yukarıdaki şemada da görüldüğü üzere iletişim eksenini, isteyim eksenini ve güç (edim/ yapım) eksenidir (Kıran & Kıran 2003, s. 217).

İletişim eksenini gönderen-nesne-alıcı arasında kurulmaktadır. Bu ekseninde göndericinin işlevi alıcıya bir şey iletmek ya da hangi nesneye gereksinimi olduğunu belirtmektir. Nesne gönderenin ilettiği ya da alıcının yitmiş nesnesi olarak tanımlanabilir. İsteyim (edim) eksenini, özne ile nesne arasındaki ilişkidir. Öznenin, gönderilen tarafından belirtilen nesneyi elde etme isteğinde olması gerekmektedir. Bu eksen istekten kaynaklanan edimlerin oluşturduğu bir eksenidir. Burada özne, nesnenin alıcıya ulaşması için karşısına çıkan olası engelleri aşmaktadır. Bu ilişkinin temelinde arayış vardır. Dolayısıyla anlatıda her şey nesnenin el değiştirmesi üzerine kurulmaktadır. Son eksen olan güç eksenidir. Bu eksen yardımcı-özne-engelleyici arasındadır. Burada özne nesnesine kavuşması için gerekli olan güç ile donanır. Bu güç, özneye yardımcı tarafından sağlanan bazen bir bilgi, bir nitelik, bazen de bir nesne olabilir. Engelleyici ise, öznenin eylemini güçleştiren bir bilgi, bir nitelik veya bir kişi olabilmektedir (Soydan, 2007, s.11).

Bir anlatıda bu eyleyenlerin hepsi ayrı eyleyenler tarafından gerçekleştirilirken, bazen de tek bir eyleyen birden fazla işlevi tek başına yerine getirebilir. Bu nedenle bir anlatıda altı

eyleyenin hepsi her zaman bulunmayabilir. Ancak her anlatıda özne ile nesnenin varlığı zorunludur. Bir anlatıda, gönderen ile özne arasında bir anlaşma kurulmaktadır. Bu anlaşmada özne görevini yerine getirirse ödüllendirilmekte, yerine getirmezse cezalandırılmaktadır. Anlatılarda edim ve durum sözcüğü olmak üzere iki tür sözcük vardır. Bunlar özne ve nesnenin konumlarına göre belirlenmektedir (Akbulut, 2022, s. 72). Edim sözcüğü bir eylemi gerektirmektedir. Başka bir deyişle, öznenin nesneye sahip olmak için harekete geçmesi gerekir. Durum sözcüğü ise, öznenin nesneye sahip olması ya da olmamasıyla ilgilidir.

Greimas, tüm metinlerde ortak bir anlam eksenini olduğunu altını çizmektedir. Temel bir anlatının var olması için bir başlangıç ve sonucun olması gerekmektedir. Başlangıç ile bitiş durumu arasında bir değişim, dönüşüm gerçekleşmektedir. Bu dönüşüm sürecinde eyleyenlerin her biri farklı roller üstlenirler (Güneş, 2014, s. 7). Bu eyleyenler başlangıç ve bitiş arasındaki değişimlerle kendileri de değişip dönüşmektedir. Greimas bu dönüşümü dörtlü şema içerisinde incelemektedir. Anlatı çizgisi, durum sözcüğü ile edim sözcüğünün mantıksal etkileşiminden oluşan temel dizimdir ve dört evreden oluşmaktadır (Akbulut, 2022, s. 73). Bu evreler; eyletim, edinim, edim ve yaptırımdır (aktaran Soydan, 2007, s. 9).

1. Evre-Eyletim (Gönderme): Eyletim/Gönderme evresi bir anlatının ilk evresidir. Eyletim evresinde olaylar dizisi oluşmaya başlamaktadır. Anlatılarda özneyi (kahramanı) görev olan eyleme gönderen ya da görevlendiren (eyleten) kişi ya da durumlar vardır. Özne (kahraman) bu görevi her zaman birinin önerisi ya da zorlamasıyla yapmaz, bazen de kendi motivasyonu ile bu görevi üstlenir. Burada gönderici ile özne arasında bir sözleşme yapılmaktadır.

2. Evre-Edinç (Yeterlilik, Güçlenme): Bu evrede yapılan sözleşmenin sonucu olarak kahraman eylemde bulunur. Burada kahraman nesnesine kavuşmak için gerekli bilgiye kavuşur ve bu bilgi ile güçlenmektedir.

3. Evre-Edim (Gösterme): Bu evrede kahraman edindiği bilgi ve güç ile anlatının asıl konusunu gerçekleştirir. Dönüşümle birlikte anlatının sonucuna doğru yaklaşmaktadır (Şakı Aydın, 2017: 95).

4. Evre-Yaptırım (Teyit etme): Burası tanınma ve yaptırım evresidir. Burada kahraman eylemi gerçekleştirme biçimine göre takdir edilir. Başarıya ulaşırsa ödüllendirilir, ulaşmıyorsa cezalandırılır.

Filmler de bir anlatı etrafında şekillenmektedir. Başlangıç ve sonucun içerisinde olay örgüsünün başat olduğu sinema filmleri de bu nedenle Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre analize tabi tutulabilmektedir. Çalışmada bu düşünceden yola çıkarak "Ada (The Island)" filmi çözümlenecektir. Bu film klasik bir anlatıya sahiptir. Bu yönü ile eyleyensel örnekçe ile incelenmesi konusunda önemli açılımlar sağlayacağı düşüncesi ile film seçilmiştir. Çalışmada ilk olarak film dört kesite bölünerek her kesitin eyleyensel örnekçesi ayrı ayrı ele alınacaktır. Ardından filmin anlatı çözümlemesi yapılacaktır.

3.1. "Ada (The Island)" filmi¹

Michael Bay'in yönettiği "Ada" (The Island, 2005) filmi gen teknolojisindeki gelişmeler sonucu insanların klonlanarak organları için satıldığı karamsar bir gelecek tasavvuru sunmaktadır. Olaylar 2019 yılında klonların üretildiği ve saklandıkları bir tesiste geçmektedir. Film burada her şeyden habersiz yaşayan Lincoln-6-Echo'nun gerçekleri keşfedip tesisten kaçışını konu edinir.

¹ **Filmin Künyesi:** **Yönetmen:** Michael Bay, **Senarist:** Caspian Tredwell-Owen Alex Kurtzman, **Oyuncular:** Ewan McGregor- Scarlett Johansson, **Müzik:** Steve Jablonsky, **Stüdyo:** DreamWorks SKG, Warner Bros. Pictures, Parkes/MacDonald Productions, **Dağıtıcı:** Warner Bros. Pictures (ABD), **Türü:** Macera, Bilimkurgu, Gerilim, **Yapım yılı:** 2005, ABD, **Süre:** 136 dakika.

Filmde Merrick adında bir şirket müşterileri için yedek parçalar (organ) üretir. Müşterilerin sağlık sorunu yaşadığında kullanılmak için üretilen bu yedek parçalar, aslında onların birer kopyasıdır. Şirket bu durumu klonlardan gizlemek için onlara “tesiste yaşayan herkesin artık yaşanamaz hale gelen dünyadan kurtarılmış olduğunu” söyler. Ancak bu tesisten çıkmanın tek yolu vardır: O da adaya gitmektir. Ada dünyada temiz kalmış ve kurtarılmış tek bölgedir. Zamanı geldiğinde de herkes adaya gidecektir. Klonlar da her şeyden habersiz adaya gidecekleri günü sabırsızlıkla beklerken, Lincoln-6-Echo, zamanla garip rüyalar ve hatıralar görmeye başlar. Bu hatıralar, gerçek dünyaya dair ipuçları taşır ve Lincoln’un kendi kimliğini ve tesisin gerçek amacını sorgulamasına yol açar. Jordan-2-Delta adında bir diğer klon karakterle yakınlaşır ve ikisi birlikte tesisin dışına kaçmayı planlarlar. Lincoln ve Jordan, tesisin kontrolünden kaçarak dış dünyayı keşfederler ve gerçek insanlığın izlerini bulurlar. Ancak tesisin sahipleri ve görevlileri, kaçışlarını durdurmak için peşlerine düşer. İkili hem hayatta kalmak hem de gerçeği açığa çıkarmak için zorlu bir mücadele verir. Film ilerledikçe, Lincoln ve Jordan, klonların insanlık ve özgürlük hakları konusunda bilinçlenmesini sağlamak için diğer klonlarla birlik olurlar. Bu, tesisin gerçek yüzünü görmeye başlayan klonların ayaklanmasına yol açar. Film bu yönüyle insan ruhunun eşsizliği ve insanların seri şekilde klonlanabilmesi arasındaki çelişkiyi temele alarak çatışmasını kurar.

3.2. “Ada (The Island)” filminin eylemsel örnekçeye göre çözümlenmesi

Film 4 kesite bölünerek çözümlenecektir. Her kesitin eyleyenleri ayrı ayrı tanımlanıp eylemsel örnekçeye uygun şeması çıkarılacaktır.

Birinci Kesit “Bilgiye Ulaşma”: Filmin bu kesitinde zaman, mekân, olay ve karakterler hakkında bilgi verilmektedir. Filmin giriş bölümü olan bu kesitte besin bölümünde çalışan Lincoln teknik bölümündeki arkadaşı Mac’i görmek için teknik bölüme geçmesiyle olaylar şekillenmeye başlamaktadır. Mac tesiste çalışan teknisyendir ve dış dünya ile bağlantısı olan biridir. Mac, Lincoln için dış dünyaya açılmasına yardımcı olan köprüdür. Bu nedenle Lincoln’un Mac ile birlikteyken karşılaştığı şeyler onda sorgulandığı şeyleri derinleştirilmekte ve arızalanma durumu daha da artmaktadır. Bu kesitte Lincoln aradığı ipucuna ulaşır. Bu ipucu kelebektir.

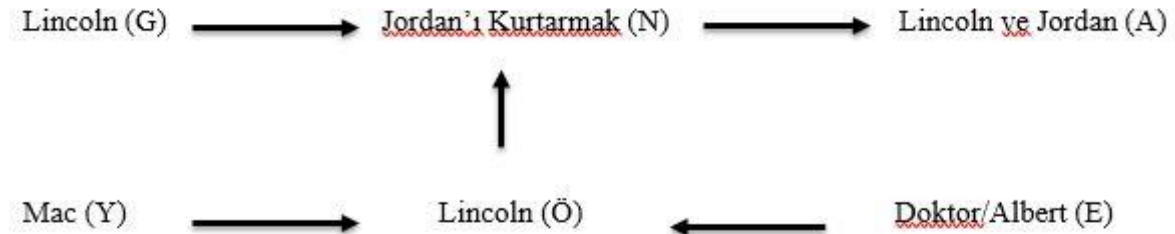
Birinci kesitin öznesi ve alıcısı (Ö/A) Lincoln’dur. Lincoln’u bu eylemi yapması için gönderen kendisidir. Bu nedenle birinci kesitin direkt bir göndericisi (G) yoktur. Lincoln gerçeği öğrenmek için etrafında olan biteni sorgular ve gerçeği bulmak için kendi kendini görevlendirir. Sorgulamasının sonucunda oluşan durumdan Lincoln’un kendisi etkileneceği için özne de kendisidir. Bu kesitin nesnesi (N) bilgiye ulaşmak ve gerçeği öğrenmektir (Lincoln, adanın olup olmadığı, neden beyaz giydikleri vb. birçok sorguladığı şeyin bilgisine ulaşmak istemektedir). Bu kesitin alıcısı da (A) Lincoln’dur. Çünkü sonunda kendi istediği şeye yani sorguladığı şeyin bilgisine ulaşır. Bu kesitte Lincoln’un yardımcısı (Y) arkadaşı Mac ve kelebektir. Onların yardımıyla gerçeğe yani nesnesine ulaşmaktadır. Bu kesitte engelleyici (E) ise doktor ve korumalardır. Lincoln’un bilgiye ulaşmasına engel olurlar. Lincoln’a engel olmalarının nedeni tesis hakkında bilgiye sahip olmasının kurulan düzeni bozma ihtimalidir. Düzen bozulması tüm gerçeğin de herkes tarafından öğrenilmesi anlamına gelmektedir.

Lincoln açısından bu kesitin eylemsel örnekçesi Şekil 4’te belirtilmiştir. Birinci kesit Lincoln’un bilgiye ulaşması ile bitmektedir.



Şekil 4. Lincoln açısından birinci kesitin eyleysel örneği

İkinci Kesit “Gerçeğe Ulaşma”: Bu kesit Lincoln’un tesis hakkında bilgiye sahip olması ve tesisden kaçmaya çalışması arasında oluşmaktadır. Bu kesitin öznesi Lincoln’dur. Çünkü öğrendiği bilgiler gerçeği tam olarak kavraması için yeterli değildir. Bilgisi halen eksiktir ve özgürlüğüne kavuşması için bilgisinin tamamlanması gerekmektedir. Nesnesi ise Jordan’ı kurtarmaktır. Çünkü hastanede adanın var olmadığını ve adaya diye gidenlerin öldürüldüğünü görmüştür. Bu nedenle amacı Jordan’ı kurtarmaktır. Bu kesitte de Lincoln kendi kendisinin göndericisidir. Amacı Jordan’ı kurtarmak olan Lincoln bu amaca ulaşmak için kendisini gönderir. Alıcı Jordan ve kendisidir. Çünkü hem Jordan’ın hem de kendisinin hayatını kurtarır. Buradaki yardımcısı Mac’tır. Mac ona gerçekleri anlatır ve amacına ulaşması için yardım eder. Bu kesitin engelleyicisi başta doktordur. Ama tam engelleyicisi olan müdahale eden, kaçmaması için çaba gösteren güvenlik şefi ve ekibidir. Bu kesit gerçeği öğrenip sponsorlarını bulmak için yola çıkmaları ile son bulur (Şekil 5).



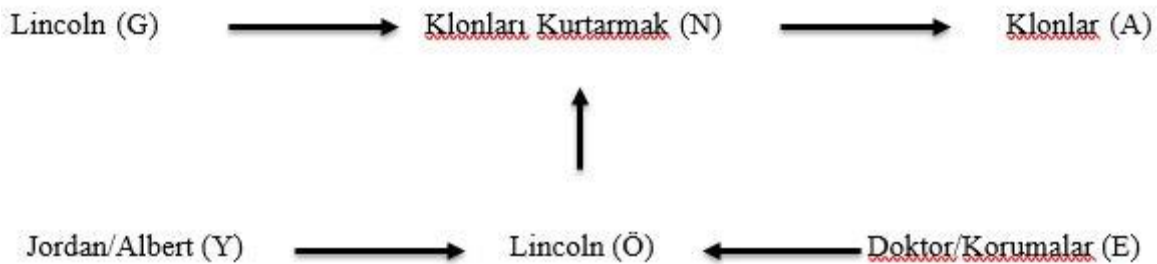
Şekil 5. Lincoln açısından ikinci kesitin eyleysel örneği

Üçüncü Kesit “Sponsorlara Ulaşma”: Bu kesitte Mac’ten aldıkları bilgilerden sonra Lincoln ve Jordan sponsorlarını bulabilmek için yola koyulurlar. Klonların bu kesitteki yitik nesnelere sponsorlarına ulaşmaktır ve bunun için mücadele vermektedirler. Bu kesitte özne Lincoln’dur. Çünkü özgür olmak için, Tom’u bulmak için kendi kendisini gönderir. Nesnesi özgür olmaktır ve buna kavuşmak için tüm kesit boyunca mücadele etmektedir. Gönderici Lincoln’un kendisidir. Alıcısı da Lincoln’dur, çünkü bu işin sonunda o ve sevdiği kadının özgürlüğüne kavuşacaktır. Yardımcısı Jordan’dır. Engelleyici yine peşinde olup onları yakalamak isteyen gücü elinde tutan yönetici ve korumalardır. Tom’un ölüp Lincoln’un artık özgürlüğüne kavuşmasıyla da bu kesit biter (Şekil 6).



Şekil 6. Lincoln açısından üçüncü kesitin eyleysel örneği

Dördüncü Kesit “Özgürlüğe Kavuşma”: Bu kesitte artık özgür olan Lincoln, diğer klonların da özgürlüğe kavuşması için tekrar tesise gider. Amacı sistemi devre dışı bırakarak klonlara gerçeği gösterip, özgür olmalarını sağlamaktır. Bu kesitin göndericisi Lincoln’dur. Çünkü arkadaşlarını kurtarmak ister, onu kimse göndermez, o arkadaşlarını sevdiği için bunu yapar ve kendi kendini görevlendirir. Bu kesitin öznesi de Lincoln’dur. Çünkü eylemi o gerçekleştirmektedir. Nesnesi ise klonları kurtarmaktır. Çünkü Lincoln kendisi kurtulduktan sonra arkadaşlarının ölmesini istemediğinden onları da ne pahasına olursa olsun kurtarmak istemektedir. Bu kesitin alıcısı klonlardır. Çünkü eylemin sonunda onlar bu durumdan yararlanıp, kurtulurlar. Eylem onların kurtulması için yapılmaktadır. Bu kesitin yardımcısı Albert ve Jordan’dır. Klonların kurtulması için Lincoln’a yardım ederler. Bu kesitin de engelleyicisi korumalar ve doktordur. Çünkü doktor kurduğu düzenin yıkılmasını istememektedir. Klonların özgürlüğüne kavuşması ile bu kesit son bulur (Şekil 7).



Şekil 7. Lincoln açısından dördüncü kesitin eyleysel örneği

3.3. “Ada (The Island)” filminin anlatı durumu

Greimas’ın anlatı durumunun analizi için açıkladığı süreç filmsel anlatımın çözümlenmesi için de kullanılabilir. Her bir anlatı bir başlangıç durumu ile bir sonuç durumu arasındaki dönüşümün gerçekleşmesiyle oluşmaktadır (Rifat, 2009, s. 75). Bu nedenle bir anlatımın oluşması için en azından bir başlangıç ile bir sonuç durumun (durum sözcüğü) gerçekleşmesi gerekmektedir. Bu iki durum arasında temel dönüşümü de (edim sözcüğü) gerçekleştirecek dönüştürücü öznenin olması zaruridir. Yukarıda da değindiğimiz gibi anlatı durumu eyletim, edinim, edim ve yaptırım olan dört evreyi içermektedir (aktaran Soydan, 2007, s. 9). Filmde anlatımın başlangıç durumunu, eyletim öznesi olan Lincoln-6-Echo’nun her şeyi sorgulayarak gerçeği bulma isteği ile kelebeği bularak harekete geçmesi arasında kurulmaktadır. Filmde durumu/olayı başlatan eyletim öznesi de gönderen de Lincoln’dur. Filmde Lincoln’un sorgulaması ve bunun için ipucu olarak kelebeği bulması ile başlangıç durumu gerçekleşmektedir. Başlangıçtan sonuca doğru temel dönüşümü sağlayacak evreler film içerisinde aşağıdaki gibi gerçekleşmektedir:

1. *Evre-Eyletim (Gönderme)*: Anlatının ilk evresi olan eyletimde olaylar dizisi oluşmaya başlamaktadır. Filmde Lincoln etrafında olan her şeyi sorguya başlamasıyla anlatı kurulmaktadır. Bu evrede Lincoln yaşadığı olayları anlamlandırmak için ipucu arar. Aradığı ipucuna kelebeği bulması ile kavuşur. Tesisin bölmeleri arasındaki bulduğu kelebeği takip ederek gerçeğe ulaşır. Gerçeğe ulaşması onu dönüştürmüştür, çünkü gerçek sandığı her şeyin yalan olduğunu öğrenir. Burada aranılan özne, gönderen olan Lincoln'dur. Anlatılarda özneyi (kahramanı) eyleme gönderen ya da görevlendiren (eyleten) kişi ya da durumlar vardır. Filmde de Lincoln hem gönderen hem de öznedir. Lincoln kendi motivasyonu ile bu görevi üstlenir. Buradaki eyletim aşaması gönderen ile özne arasındaki ilişkidir. Yani bir anlamda Lincoln ve Lincoln arasında gerçekleşir. Gönderen olan Lincoln, özgürlüğüne kavuşmak için elinden geleni yapar, bunun için tesisten kaçır, sponsorunu bulmak için ajanlarla savaşır ve ölüm tehlikesi atlatır. Bunların hepsini özgürlüğüne kavuşmak için yapar. Böylece Lincoln'un kendi kendini güdüleme ile eyletim evresi başlamış olur. Başka bir deyişle kendisi ile sözleşme yapar. Sözleşmenin konusu da kendisinin ve diğer klonların özgürlüğüne kavuşmasıdır.

2. *Evre-Edinim (Yeterlilik, Güçlenme)*: Bu evrede kahraman nesnesine kavuşmak için gerekli bilgiye kavuşur ve bu bilgi ile güçlenir. Filmde Lincoln'un bu evrede özgürlüğünü kazanmak için gerekli gücü/yeteneği kazanması için çalışması gerekir. Kahramanımız bu evrede ameliyathanede olanları görmesi ile Ada denilen yerin olmadığını öğrenir. Ama güçlenmesi için bu bilgi yeterli değildir. Bilgisini güçlendirmek için arkadaşı Mac'den, bilmediklerini de öğrenir. Bu ikinci evre, yeterlilik/güçlenme evresidir. Bu evrede yavaş yavaş eyletim işlevi sona erer. Eyletim olan Lincoln bilgisini artırır ve ilerleyen aşamalardaki özne olan Lincoln'a odaklanır. Lincoln burada farklı imtihanlardan geçer: Jordan'ı onunla gelmeye ikna etmesi, Mac ile gerçeği anlatması için uğraşması, ajanlardan kaçması ve sponsorunu kendine inandırması gibi. Lincoln'un hem kendi özgürlüğü hem klonların özgürlüğünü kazanması hem de temel dönüşümü yapabilmesi için bu yeteneklerle donatılması gerekmektedir. Bu aşamada Lincoln'un ve klonların özgürlüğünü elde etmesi için ona yardım eden Jordan, Mac ve kelebektir. Engelleyicileri ise, doktor, korumalar, polislerdir.

3. *Evre-Edim (Gösterme)*: Lincoln hem kendini hem de klonları özgürleştirmek için çaba harcamaktadır. Bunun için gerekli bilgiye ulaşır. Edindiği bilgi doğrultusunda sponsoruna giden Lincoln bu olayın durulması için yardım isterken ajanların saldırısına karşı hayatta kalmaya ve gerçeği duyurmaya uğraşır. Kendisi kurtulmasına rağmen arkadaşlarını kurtarmak için de çaba harcar. Hayatını tehlikeye atarak tekrar tesise girer. Gerekli bilgiye ulaşır ve tüm engellemelere karşı dönüşümün gerçekleşeceği sona doğru yaklaşır.

4. *Evre-Yaptırım (Teyit etme)*: Teyit evresinde Lincoln olay örgüsü içerisinde gerçekleştirdiği şeyleri yine kendisi değerlendirir. Kendisi kurtulmuş ve özgürlüğüne kavuşmuşken oradan uzaklaşmak yerine tesiste yaşadıklarını düşünür ve tek kendisinin kurtulmasıyla değil tüm klonların kurtulmasıyla özgürleşmenin gerçekleşeceğine karar verir ve tekrar tesise gidip arkadaşlarını kurtarır. Verdiği mücadele sonunda artık hem kendisi hem de tüm klonlar kurtulmuştur. Anlatının başında kendisiyle arasındaki sözleşmenin sonucunda klonları ve kendisini kurtardığı için ödüllendirilir. Ödülü sevdiği kız ile sonsuza kadar özgür yaşamaktır.

Sonuç

Bu çalışma, Greimas'ın eyleyensel örnekçesini kullanarak "Ada (The Island)" filminin çözümlemesini sunmuştur. Filmin eyleyensel örnekçesine göre çözümlenmesi Greimas'ın dil dışı göstergeler hakkında söyledikleri konusundaki haklılığını ortaya koymaktadır. Çözümlenen film klasik (düz) anlatı yapısına sahiptir, olay örgüsü başlangıçtan sonuca doğru ilerlerken, hikâyenin akışı eyleyensel örnekçeye dair parçaları ortaya koymaktadır. Bu da filmin anlatı yapısındaki unsurların net bir biçimde ortaya çıkarılmasına olanak sağlamaktadır.

Filmin anlatısı içerisindeki derin anlamların ortaya konması ve olay örgüsünün analizinin sağlıklı yapılabilmesi için eser 4 kesite bölünerek incelenmiştir. Her kesit için o kesitte yaşananlara uygun olarak eylemsel örnekçesi ortaya konularak o kesite ait özne, nesne, alıcı, gönderici, engelleyici ve yardımcı eyleyen bulunarak, anlatıya katkısı üzerinde durulmuştur. İlk kesit anlatının giriş kısmına denk düşmektedir. Bu kesitte filmin kahramanı Lincoln-6 Echo yaşadığı tesis hakkında bilgiye ulaşır. Bilgiye ulaşmak onun filmin devamındaki eylemlerini gerçekleştirmek için kilit öneme sahiptir. Gereken bilgiye ulaşan Lincoln-6-Echo ikinci kesitte gerçeğe ulaşmak için eylemde bulunur. Gerçeğe ulaşan Lincoln-6-Echo üçüncü kesitte sponsora ulaşmak için eylemde bulunur. Son kesit ise filmin doruk noktası sonrası çözülme ve finale giden kısma denk düşer. Bu kesitte Lincoln-6-Echo tüm engellemelere rağmen klonları testisten kurtarır. Çözümlemenin ilk kısmında filmi kesitlere bölerek ilerlemek olay örgüsünün daha iyi anlaşılması ve anlatı yapısı içerisinde kahramanın ve diğer karakterlerin eylemlerini anlamlandırmaya olanak sağlamıştır.

İkinci kısımda ise film Greimas'ın anlatı çözümlemesi temelinde incelenmiştir. Yapılan çözümleme ile evrensel anlatı kodları ile film metni arasındaki ilişkilerinin varlığı ortaya konmuştur. Filmin anlatı durumu temelinde yer alan hikâyenin akışını sağlayan eyletim, edinim, edim ve yaptırım evreleri detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Bununla filmin anlatı yapısındaki unsurlar net bir şekilde ortaya konmuştur. Distopik anlatıya sahip film Greimas'ın eylemsel örnekçesine uygun olarak biçimlenmiştir. Filminin anlatı durumunun incelenmesi ile filmin derin anlamda ne ifade etmek istediği de ortaya çıkarılmıştır. Film yüzeyde yer altındaki testisten kaçışı anlatsa da derin anlamda kapitalist düzen içerisinde insanların bile metaya dönüşüp alıp satılabileceği, hayatlarına dair sadece kendilerinin söz sahibi olmadığı diğer insanların bunda etkili olabileceğini göstermektedir. Film derin anlamda bizi karanlık geleceğin beklediğini ortaya koyarken klonların hayatta kalmalarının özgürleşmeleriyle mümkün olabileceği aktarılmıştır. Film, Lincoln-6-Echo kendisinin ve diğer klonların gerçekliği keşfetmesi ve sistemi değiştirmeye çalışması etrafında dönerken, yaşam ve ölüm, gerçeklik ve illüzyon ve özgürlük ve kontrol gibi karşıtlıkları da sorgulamaya açmaktadır.

Çalışmada filmin ana karakterlerinin eylemlerinin ve çatışmalarının sembolik anlamlarının incelenmesi ile filmin temel bir hikâyesi olduğu ve bu hikâyenin insanın doğasına ve özgürlük arayışına dair olduğu ortaya çıkmıştır. Bu çözümlemede Greimas'ın eylemsel örnekçesi film dilini çözümlemek ve filmin anlatısındaki derin anlamları kavrayabilmek için uygun araçlar sunmuştur.

Kaynakça

- Abalı, İ. (2013). Yapısal folklor kuramı bağlamında bir masal incelemesi örneği. *İdil Dergisi*, Cilt 2, Sayı 8, 26-40.
- Adanır, O. (2003). *Sinemada anlam ve anlatım*. İstanbul: Alfa.
- Akbulut, H. (2002). Matrix filminin Propp ve Greimas örnekçelerine göre çözümlenme. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, 2, 66-87.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilim serüveni* (M. Rifat, S. Rifat, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, R. (2009). *Yazının sıfır derecesi-yeni eleştirel denemeler* (T. Yücel, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bay, M. (Yönetmen). (2015). *Ada (The Island)* [Film].
- Butler, A. M. (2011). *Film çalışmaları* (A. Toprak, Çev.). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Büker, S. (2012). *Sinemada anlam yaratma* (2. Baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Culler, J. (2008). *Barthes* (H. Gür, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Çiçek, M. (2016). Göstergebilim ve sinema ya da sinema göstergebilimi. *Kesit Akademi Dergisi*, 2(3), 25-41.

- Deledalle, G. (2001). *Charles S. Peirce's philosophy of signs: Essays in comparative semiotics*. Indiana University Press.
- Erkman, F. (1987). *Göstergebilime giriş*. İstanbul: Alan Yayıncılık.
- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş* (S. İrvan, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Gökçe, O. (2002). *İletişim bilimine giriş*. İstanbul: Turhan Kitabevi.
- Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale*. Paris: Larouss.
- Greimas A.J. (1995). *Kusur konusunda* (A. Kıran, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gündeş S. (2003). *Film olgusu: kuram ve uygulamaya yaklaşımları*. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Güneş, A. (2014). Melih Gülgen'in Tatar Ramazan Sürgünde filminin Greimas'ın eyleyenler modeline göre çözümlemesi. *İstanbul Arel Üniversitesi İletişim Çalışmaları Dergisi*, 3 (5), 1-31.
- Kıran, A. (1990). Dilbilim-göstergebilim ilişkileri. *Dilbilim Araştırmaları Dergisi*, 1, 51-62.
- Kıran, A. & Kıran, Z. (2003). *Yazınsal okuma süreçleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Medin, B. (2019). Film anlatısında kahramanın değişen özne konumu: Başkalarının Hayatı Filmi Örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(1), 149-168.
- Metz, C. (1985). Sinematografik dil kavramı üzerine. S. Büker & O. Onaran (Der.), *Sinema kuramları* (s. 221-231) içinde. Ankara: Dost.
- Özden, Z. (2014). *Film eleştirisi* (3. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi.
- Parsa, A. (2008). 'Mutluluk Paradoksu' Greimas'ın eyleyenler örnekçesiyle. S. Parsa (Der.), *Film Çözümlemeleri* (s. 67-88) içinde. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Parsa, S. & Parsa A. F. (2013). *Göstergebilim çözümlemeleri*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Peirce, C. S. (2004). *Mantık üzerine yazılar*, (H.Yıldız, Çev.). Ankara: Öteki Yayınları.
- Propp, V. (1985). *Masalın biçimleri* (M. Rifat, S. Rifat, Çev.). İstanbul: BSF Yayınları.
- Rifat, M. (1998). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (1999). *Gösterge eleştirisi*. İstanbul: Kaf Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin abc'si*. Ankara: Say.
- Saussure, F. (1998). *Genel dilbilim dersleri* (B. Vardar, Çev.). Multilingual Yayınları, İstanbul.
- Sivas, A. (2012). Göstergebilim ve sinema ilişkisi üzerine bir deneme. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 527-538.
- Soydan, M. (2007). Yavuz Turgul'un Gönül Yarası filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlenmesi. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(18), 1-15.
- Şakı Aydın, O. & Sivas Gülçur, A. (2018). Animation and semiology: analyzing Coco movie in terms of Greimas' Actant Model. *The Journal of Academic Social Sciences*, 6(70), 1-13.
- Uzdu Yıldız, F. (2019). Mai ve Siyah romanının göstergebilimsel çözümlemesi. *Söylem Filoloji Dergisi*, 4(2), 254-281.
- Ünal, M. F. (2016). Göstergebilimin serüveni. *Mütefekkir*, 3/6, 379-398.
- Wollen, P. (2008). *Sinemada göstergeler ve anlam* (Z. Aracagök ve B. Doğan, Çev.) İstanbul: Metis
- Yumlu K. (1994). *Kitle iletişim kuram ve araştırmaları*. İzmir: Nam Basım.
- Yücel, T. (1999). *Yapısalcılık*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Yücel, T. (2001). Genel göstergebilim. E. Onat & S. Yıldırım (Ed.), *Göstergebilim tartışmaları* (s. 9-14) içinde. İstanbul: Multilingual Yayınları.

Araştırmacıların Katkı Oranı:

1. Yazar: %100

Çatışma Beyanı: Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek ve Teşekkür Beyanı: Belirtilmemiştir.