

**ALGI TASARIMI BAĞLAMINDA ANİMASYON FİMLERİ VE GÖSTERGEBİLİM;
KARLAR ÜLKESİ ELSA FİLMİNİN GÖSTERGEBİLİM VE GREIMAS'IN
EYLEYENSEL ÖRNEKÇESİNE GÖRE ÇÖZÜMLENMESİ¹**

**Öğr. Gör. Bedia Zeynep ÇAKAR²
Prof. Dr. Lütfü KAPLANOĞLU³**

ÖZET

Film tarihi açısından önemli bir yere sahip olan animasyon sineması özellikle hedef kitlesi çocuk olan filmlerde farklı konular ve farklı teknikler aracılığıyla niceliksel olarak önemli bir noktadır.

Animasyon filmleri, karakterlerin ve dünyaların tasarımı açısından çok çeşitli fırsatlar sunar. İyi bir animasyon filmi, izleyicinin kendisini o dünyaya ait hissetmesini sağlayacak kadar gerçekçi bir tasarım kullanırken, aynı zamanda fantastik öğelerle dolu bir hikâyeyi anlatma özgürlüğünü de sunar. Tasarımsal açıdan, animasyon filmleri sınırsız yaratıcı potansiyele sahiptir ve bu nedenle büyük bir sanat eseri haline gelebilirler. Algı yönetimi açısından, animasyon filmleri izleyicinin beklentilerini ve duygusal tepkilerini yönlendirmede etkilidir. Karakterlerin ve dünyaların tasarımı, filmin tonunu ve izleyicilerin filmde ne bekleyeceğini belirleyebilir. Animasyon filmleri aynı zamanda farklı kültürlere ait temaları ele alabilir ve bu kültürlerin algılanmasına katkıda bulunabilirler. Örneğin, bir Japon anime filmi, Japon kültürüne ait birçok öğeyi içerir ve izleyicilere Japon yaşam tarzı ve değerleri hakkında bir anlayış kazandırabilir. Tasarımsal açıdan sınırsız yaratıcı potansiyele sahip olan animasyon filmleri, izleyicilerin beklentilerini ve duygusal tepkilerini yönlendirmede etkili olabilmektedir. Bu çalışmada animasyon filmlerinden Karlar Ülkesi Elsa filminin göstergebilim çerçevesinde algı tasarımı ilişkisi sorgulanmıştır. Bu çerçevede öncelikle algı tasarımı bağlamında animasyon filmleri kısaca ele alınmış, ardından Karlar Ülkesi filmi göstergebilimsel metodolojiye dayanarak filmin çözümlemesi Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Animasyon filmler, Göstergebilim, Algı, Algı Tasarımı, Greimas, Eyleyensel Örnekçe

¹“Tasarım ve Algı Yönetimi Bağlamında Animasyon Filmleri” başlıklı yayınlanmamış doktora tezinden üretilmiştir. Bu makale 20-22 Mayıs 2023 tarihlerinde İsviçre Lozan'da düzenlenen ASEAD 11. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumun'da sunulan bildirinin genişletilmiş halidir.

² Ege Ün., Ege MYO, İzmir, Türkiye, ORCID ID: 0000-0002-2714-4165, bedia.zeynep.cakar@ege.edu.tr

³ Yıldız Teknik Ün. Sanat Bölümü, İstanbul, Türkiye, ORCID ID: 0000-0002-7094-8302), ikaplanoglu@gmail.com
Araştırma Makalesi/Research Article, Geliş Tarihi/Received: 08/07/2023–Kabul Tarihi/Accepted: 14/07/2023

ANIMATION FILMS AND SIGNIFICATION IN THE CONTEXT OF PERCEPTION DESIGN; ANALYSIS OF THE FROZEN FILM ELSA ACCORDING TO SECONDARY AND GREIMAS' ACTIONAL EXAMPLE

Lecturer Bedia Zeynep ÇAKAR
Prof. Dr. Lutfu KAPLANOGLU

ABSTRACT

Animation cinema, which has an important place in terms of film history, is a quantitatively important point through different subjects and different techniques, especially in films whose target audience is children.

Animated movies offer a wide variety of opportunities for designing characters and worlds. A good animated film offers the freedom to tell a story full of fantasy elements while using a design that is realistic enough to make the viewer feel like that world. Design-wise, animated films have unlimited creative potential and can therefore become great works of art. In terms of perception management, animated films are effective in directing the expectations and emotional reactions of the audience. The design of the characters and worlds can set the tone of the movie and what audiences can expect from it. Animated films can also address themes belonging to different cultures and contribute to the perception of these cultures. For example, a Japanese anime movie contains many elements of Japanese culture and can give viewers an understanding of Japanese lifestyle and values. Animated films, which have unlimited creative potential in terms of design, can be effective in directing the expectations and emotional reactions of the audience. In this study, the relationship between perception design and semiotics of Elsa, one of the animated films, was questioned. In this framework, first of all, animation films were briefly discussed in the context of perception design, and then the analysis of the film, based on semiotic methodology, was examined according to Greimas's actative example.

Keywords: Animation films, Semiotics, Perception, Perception Design, Greimas, Actantial Model.

1. GİRİŞ

Algı tasarımı bağlamında animasyon filmleri ve göstergebilim, izleyicilerin algısını etkilemek ve belirli mesajları iletmek için görsel sembollerin kullanımını ele almaktadır. Animasyon filmleri, görsel ve işitsel unsurların bir araya geldiği karmaşık bir sanat formu olarak görülmektedir. Görsel semboller, karakterler, renkler, mekanlar, hareketler ve diğer görsel öğeler, izleyiciye belirli bir hikâye veya mesaj iletmek için kullanılmaktadır. Algı tasarımı açısından, animasyon filmleri bu sembollerin bilinçli bir şekilde kullanılmasıyla izleyicinin algısını şekillendirebilmektedir.

Göstergebilim ise sembollerin incelenmesi ve anlamlandırılmasıyla ilgilenen bir disiplin olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir sembol, bir nesnenin gerçek anlamıyla ilişkisiz olarak, başka bir anlamı temsil edebilen bir işarettir. Göstergebilim, sembollerin nasıl işlendiğini, nasıl algılandığını ve nasıl anlamlandırıldığını araştırmaktadır. Algı tasarımı bağlamında, animasyon filmlerinde kullanılan sembollerin izleyicinin algısı üzerindeki etkisini incelemek ve anlamlandırmak önemlidir.

Animasyon filmleri, karakter tasarımı, arka planlar, renk paletleri, animasyon hareketleri ve diğer görsel öğeler aracılığıyla duygusal tepkileri, mizahı, mesajları iletebilir ve izleyicinin algısını etkileyebilir görsel sembollerin yanı sıra göstergebilim ilkelerini kullanarak izleyicilere derinlikli anlatılar sunabilmektedir. Örneğin, sevimli bir karakterin kullanılması, renklerin belirli duyguları çağrıştırması veya hızlı kesilmelerin bir gerilim atmosferi yaratması gibi unsurlar, izleyicinin animasyonu nasıl algıladığını ve hissettiğini belirleyebilir. Ya da bir karakterin yavaş hareketleri veya göz teması, izleyiciye o karakterin iç dünyası hakkında bilgi vermektedir. Sonuç olarak, algı tasarımı bağlamında animasyon filmleri ve göstergebilim, görsel dilin ve sembollerin nasıl algı oluşturduğunu ve iletişimde nasıl etkili olduğunu anlamak için birbirini tamamlayan alanlardır. Animasyonlar, izleyiciye istenen mesajları aktarmak ve belirli tepkileri tetiklemek için semboller ve görsel unsurları etkili bir şekilde kullanarak algıyı şekillendirebilmektedir.

Göstergebilim tarihine bakıldığında kökleri neredeyse insanlık tarihine dayanmaktadır. Bu alanda yapılan çalışmalar, göstergeleri ve gösterge sistemlerini inceleyerek anlamın oluşumundaki rollerini ele alan bir şekilde, 20. yüzyıl boyunca büyük bir gelişme kaydetmiştir. Antik dönemlere kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Örneğin İlk semiotik düşünürlerden biri olan Yunan filozofu Herakleitos, dili ve sembollerini anlamının önemini vurgulamıştır (Bağder 1999: 143). Modern döneme baktığımızda Göstergebilim, modern dönemde ayrı bir disiplin olarak ortaya çıkmıştır. Charles Sanders Peirce, semiyotik çalışmalarıyla göstergebilimin gelişimine katkıda bulunarak Peirce, işaretlerin üçlü yapısı olan semiyotik üçgeni geliştirmiştir (Deledalle, G, 2001, s:14). Ferdinand de Saussure ise, dilbilim alanında yaptığı çalışmalarla göstergebilimin ilerlemesine önemli katkılar sağlamış Saussure, dilin yapısını ve işaretlerin ilişkisini incelerken, semiyotik kavramlarını da kullanarak dilbilime yeni bir bakış açısı getirmiştir. 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, yapısal göstergebilim ve post-yapısalcı göstergebilim gibi yeni yaklaşımlar ortaya çıkmıştır.

Roland Barthes, Jacques Derrida, Julia Kristeva ve Umberto Eco gibi düşünürler, sembolik yapıları, metinleri ve kültürel fenomenleri inceleyerek göstergebilimi geliştirmişlerdir. Göstergebilim, diğer disiplinlerle de etkileşim halinde olan bir alan haline gelmiş, sinema, edebiyat, reklamcılık, görsel kültür ve iletişim gibi alanlarda semiyotik analizler yaygınlaşmıştır. Göstergebilim, günümüzde hala aktif bir disiplin olarak kullanılmakta ve sembollerin, işaretlerin anlamı, kültürel ürünleri ve toplumsal iletişimi anlamak için kullanılan önemli bir araçtır.

Algısal semantik veya anlambilim, dilin anlamsal yapısını ve sembolik ilişkilerini inceleyen bir disiplindir. Algılamayı, anlamı ve dilin işleyişini açıklamak amacıyla farklı modeller ve teoriler geliştirilmiştir.

Fransız dilbilimci ve semiyotikçi olarak bilinen Greimas'ın Eyleyenler modeli, Greimas'ın yapısal anlambilim teorisi çerçevesinde ortaya çıkmıştır. Bu model, bir anlatıyı veya bir metni analiz etmek için kullanılan bir araçtır. Greimas'ın eyleyenler modeli, anlatıları ve metinleri bir dizi yapısal unsur etrafında analiz eder. Bu yapısal unsurlar, Greimas'ın "dizi" veya "kare" olarak adlandırdığı kavramlarla temsil edilmektedir (Akbulut 2002: 66; Parsa ve Parsa 2004: 89).

Çözümlemeye katkı sağlayan bir diğer bilimci Vladimir Propp, yapısal anlambilim ve halkbilim (folklor) alanlarında önemli katkılar yapmış, En çok, "Morfoloji Araştırmaları" adlı eseriyle bilinmektedir (İnce, 2018, 82) Propp, Rus masallarını inceleyerek, masalların ortak temalarını ve yapılarını analiz etmiştir. Masalların temel öğelerini ve bu öğelerin işlevlerini belirleyen bir model geliştirerek, bu modeli masalların anlatsal yapısını ortaya çıkarmayı ve masalların anlamını açıklamayı amaçlamıştır. Propp'un çalışmalarının temel noktaları; Masalın sistematığı, işlevi, karakterleridir (Propp, V. 1968, s:19-20).

Masalın Sistematığı: Propp, masalların belirli bir sistematığe sahip olduğunu savunur. Masalarda belli başlı temalar, karakterler ve olaylar bulunduğunu belirlemiştir.

Masal İşlevleri: Propp, masallardaki olayların belli işlevlere sahip olduğunu tespit etmiştir. Örneğin, kahramanın zarara uğraması, yardımcının ortaya çıkması, düşmanın yenilmesi gibi işlevler masalarda tekrarlanan öğelerdir.

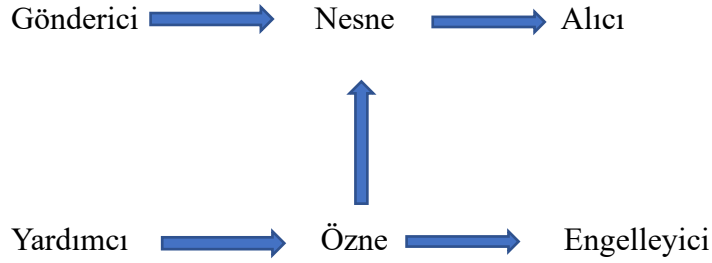
Masal Karakterleri: Propp, masalarda belirli karakter tiplerinin bulunduğunu saptamıştır. Kahraman, düşman, yardımcı gibi karakterler, masalların vazgeçilmez öğeleridir.

Bu çalışmanın hedefi, animasyon filmlerinin çözümlemesinde Greimas'ın Eyleyenler Modeli'nin nasıl bir göstergebilimsel analiz modeli olarak kullanılabileceğini göstermektir. Çözümleme için seçilen animasyon filmi ise "Karlar Ülkesi-Elsa" olarak belirlenmiştir.

2. GREIMAS VE EYLEYENLER MODELİ

Greimas'ın Eyleyenler Modeli (Actantial Model), anlatsal yapıları analiz etmek ve anlamlandırmak amacıyla Fransız dilbilimci ve semiotikçi A.J. Greimas tarafından geliştirilmiş bir modeldir. Bu model, Greimas'ın yapısal anlambilim (semantik) teorisi çerçevesinde ortaya çıkmıştır. Eyleyenler Modeli, bir anlatının temel unsurlarını ve bu unsurlar arasındaki ilişkileri açıklamak için kullanılır. Bu model, eyleyenlerin (actant) rollerini ve bunların çeşitli eylemleri gerçekleştiren öğeleri temsil eden yapısal bir çerçeve sunar. Greimas, 1979 yılında 645 terim içeren bir göstergebilim sözlüğü yayımlayarak göstergebilimi bağımsız bir bilim dalı haline getirdi. Bu ilerleme, göstergebilimin üst dilini oluşturdu. (Rifat, 2013, s. 192-206).

Masallar içindeki ortak yapı ve işlevler üzerine yoğunlaşan Propp, 31 işlev ve yedi rolünden temelde bütün anlatıların altı eyleyenden oluştuğunu ileri sürer. Greimas, olayları bir eyleyen olarak ele alır ve Propp'un bütün anlatıların altı farklı eyleyen tarafından gerçekleştirildiğini ortaya koyar. Eyleyen kavramı, "eylemin belirttiği oluşa etken ya da edilgen biçimde katılan varlık ya da nesne" şeklinde tanımlanır. (Kıran, 2011, s. 271). Eyleyen sadece insan olarak tanımlanmamaktadır.



Şekil 1: Greimas'ın Eyleyenler Modeli (Kıran, 2011, s. 273)

Greimas'ın yukarıdaki modelini özetlersek;

Gönderen (Emittent) : İletiyi gönderen veya başlatan kişiyi temsil eder.

Alıcı (Receiver) : İletiyi alan veya hedefleyen kişiyi temsil eder.

Konu (Subject) : Eylemin gerçekleştiği ve eylemi gerçekleştiren kişiyi veya varlığı temsil eder.

Nesne (Object) : Eylemin hedeflendiği veya etkilendiği varlığı temsil eder.

Destekleyen (Helper) : Eylemin gerçekleşmesine yardımcı olan veya destekleyen kişiyi veya unsuruyu temsil eder.

Engelleyen (Opponent): Eylemin gerçekleşmesine engel olan veya karşı çıkan kişiyi veya unsuruyu temsil eder (Kıran, 2011, s. 272-285). Bu altı eyleyen, Greimas'ın anlam inşası ve sembolik analizlerdeki dilbilimsel ve yapısalist yaklaşımının temel taşlarından birini oluşturur.

Greimas, altı eyleyenini işlevleri açısından kendi aralarında ikiye ayrılmış olarak üç noktada tanımlar. (Kıran ve Kıran 2003, 216).

- İsteyim eksenini: Özne ve nesne arasındaki karşıtlığı ifade eder. Özne ve nesne arasındaki ilişki temel esas olanıdır.
- İletişim eksenini: Gönderici ve alıcı arasında ilişki ve karşıtlığıdır. Gönderici nesneyi bularak, özneyi harekete geçirir.
- Güç eksenini: Destekleyici ve engelleyici karşıtlığıdır. Destekleyici, kahramana direkt ve dolaylı olarak yardım ederek nesneyi bulmaya çalışırken, engelleyiciler özneyi nesneyi elde etmesine engel olmaya çalışan eyleyendir.

Rıfat'a göre; özne ve nesne arasında durum sözcüğü ve edim sözcüğü olarak iki temel sözcük vardır (Rıfat, 2007, s. 95). Bu kavramlar, eylemler veya durumlar hakkında bilgi veren bir yapıyı ifade eder. Durum sözcüğü, eylemler veya durumlar hakkında nesnel bilgi sağlar ve olayın nasıl gerçekleştiğini anlatır. Durum sözcüğü, eylem ve hedef bileşenlerini içerir. Edim sözcüğü (actantiel), Greimas'ın yapılandırmacı dilbilim ve anlambilim teorilerindeki bir başka kavramdır. Edim sözcüğü, bir eylemin gerçekleşmesi için gerekli olan aktörlerin veya katılımcıların rollerini ifade eder. Bu yapı, bir eylemdeki aktörlerin işlevlerini ve ilişkilerini belirtir (Rıfat, 2007, s. 95-96). Anlatı durumu, eyletim, edinim, edim ve yaptırım olmak üzere dört evreyi içerir. (Parsa ve Parsa 2004: 99-100)

1. Eyletim (Gönderme): Anlatının başladığı ilk evresidir. Bu ilk evre olayın akışını yönlendirecek özneyi bularak temel dönüşümü sağlar. Eyletim, anlatıda harekete geçiren, gönderen veya başlatan unsurun rolünü temsil eder. Bu unsur, genellikle bir aktör veya bir güçtür ve anlatıda eylemi başlatan veya etkileyen unsurdur.

2. Edinim (Yeterlilik, Güçlenme): Edinim, eylemin hedef veya alıcı unsuru olan unsurun rolünü temsil eder. Bu unsur, eylemden etkilenen veya eylemin sonuçlarından etkilenen kişi veya nesnedir.

3. Edim (Subject): Edim, anlatıda eylemi gerçekleştiren veya eylemde önemli bir rol oynayan unsurun rolünü temsil eder. Bu unsur, genellikle ana karakter veya aktördür ve hikâyenin merkezindeki eylemleri gerçekleştirir.

4. Yaptırım (Teyit Etme): Yaptırım, anlatıda eylemin gerçekleştirildiği veya etkilendiği nesne, hedef veya durumu temsil eder. Bu unsur, eylemin yönlendirildiği veya etkilediği şeydir.

Bu dört anlatı durumu bileşeni, Greimas'ın anlatı analizi için temel yapı taşlarını oluşturur. Her bir bileşen, anlatıda farklı bir rol ve işlev üstlenir ve anlatının yapısal ve işlevsel özelliklerini anlamak için kullanılır. Anlatı durumu, anlatının aktörlerini, eylemlerini, etkilenenleri ve hedeflerini belirlemek ve anlatının anlamını çözümlmek için bir analitik araçtır. Sinematik anlatımda Greimas'ın bu göstergebilimsel çözümlmesinde yer alan anlatı durumu ele alınır (Özden 2000: 124).

Sinema, kendine özgü bir anlatım dili olan ve dil dışı göstergelerden oluşan bir iletişim dizgesidir. (Bağder 1999: 144). Çalışmamızın konusu olan “Karlars Ülkesi-Elsa” animasyon filmi bir sinema filmi olması nedeniyle Greimas'ın anlatı dili esas alınarak çözümlmesi göstergebilimsel olarak tanımlanacaktır.

3. KARLAR ÜLKESİ ELSA FİLMİNİN GREİMAS'IN EYLEYENSEL ÖRNEKÇESİNE GÖRE ÇÖZÜMLENMESİ

Karlars Ülkesi – Elsa Filmi Hakkında Genel Bilgi

a) Filmin Künyesi

Yönetmen: Chris Buck, Jennifer Lee

Senaryo: Jennifer Lee

Hikaye (Eser) Chris Buck, Jennifer LeeShane Morris

Oyuncular: Kristen Bell, Idina Menzel, Jonathan Groff, Josh Gad, Santino Fontana

Yapım Tasarımcısı: Harley Jessup

Müzik: Christophe Beck

Yapım Şirketi: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios

Tür: Animasyon

Gösterim Tarihi 17 Ocak 2014 (Türkiye)

b) Filmin Konusu

Krallık, Karlar Kraliçesi'nin laneti sonucunda sonsuza kadar sürecek bir kış mevsimine mahkûm edilmiştir. Bu krallıkta yaşayan maceraperest ve iyi kalpli Anna, Karlar Kraliçesi'ni bulup laneti sonlandırmak ve şehirde yaşayan insanları eski güzel günlerine geri döndürmek amacıyla kararlıdır. Anna, masalsı bir yolculuğa çıkar ve yol arkadaşı olarak usta bir dağcı olan Kristoff'u yanına alır. Başarılı olabilmeleri için Karlar Kraliçesi'ni tanıyıp onunla yüz yüze gelmeleri gerekmektedir. Ancak görüldüğü kadar basit olmayan bu plan, dağdaki izbe yolculuk ilerledikçe zorlaşmaya başlar. Mitolojik yaratıklar ve ürkütücü büyüler eşliğinde ilerleyen bu yolculuk, her dönemde yeni bir tehlike ortaya çıkarır. Asıl zorluk ise zamanla yarışmaları gerektiği gerçeğidir (beyazperde.com).

c) Filmin Özellikleri

Karlar Ülkesi, Disney tarafından üretilen popüler bir animasyon filmidir. Filmde, Kraliyet ailesinin bir üyesi olan Elsa adında bir karakter bulunmaktadır. Elsa, doğaüstü buz güçlerine sahip olan bir prensesdir. Elsa'nın yeteneği, elinden buz ve dondurma gibi elementler çıkarması ve onları istediği gibi kontrol etmesidir. Ancak, bu güçlerin kontrol edilmesi Elsa için zor olmuştur ve bu nedenle çocukluğundan itibaren yeteneklerini gizlemek zorunda kalmıştır. Filmin hikayesi, Elsa'nın tahta geçmesiyle birlikte gelişir. Ancak, güçlerinin kontrolünü kaybeder ve Karlar Ülkesi'ni sonsuz bir kışa hapsederek kraliyet şatosundan kaçır. Kardeşi Anna, Elsa'yı bulmak ve ülkeyi kurtarmak için macera dolu bir yolculuğa çıkar. Elsa, çoğu izleyici tarafından sevilen ve Karlar Ülkesi'nin unutulmaz bir karakteri olarak kabul edilen bir karakterdir.

Elsa, ailenin önemi, kardeşlik ve sevgi gibi temalar üzerine kurulu olan bir filmde tematik olarak inşa edilmiştir. Filmde yer alan özellikle içerdiği fantastik öğeler, renkler, temsili duygular ve bunların filmin görsel diliyle aktarılmasındaki çabadır: Filmde yer alan mekanlar fantastik öğeler ile tasarlanarak soğuk renklerle ifade edilmiştir. İnsan üstü güçler, büyü gibi doneler de gerçekçi ifadeler ile tanımlanarak izleyicinin dikkatini çekmiştir. Örneğin; Elsanın kendisine kendi gücü ile inşaa ettiği buzdan şato büyü tanımlamasını ortaya koymaktadır. Elsa'nın öfke ile kontrol edilemez gücü kızgınlık ve öfke duygu durumlarını izleyiciye göstermektedir. Elsa'nın karakteri, serbest ruhlu, güçlü ve bağımsız bir kadını temsil etmektedir. Karakterinin gelişimi, korkularını yenme, kendini kabul etme ve sevdiklerini koruma üzerine odaklanır. Ayrıca, filmin müzikal yönüyle de Elsa'nın güçlü sesi ve "Let It Go" gibi ikonik şarkılarla da tanınır.

Karlar Ülkesi–Elsa Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlemesi
Frozen Filminin Betimleme Aşaması

Filmde Elsa özne, Büyü, buz nesne olmak üzere bir eylem çizgisi kurulmuştur. Elsa'nın gücünün farkında olduğu an başlangıç noktasını oluşturur. Başlangıçtan sonuç durumuna gelmesi için dönüşümü sağlayacak olan evrelere göre filmin analiz aşamaları aşağıda sıralanmıştır:

1. Eyletim (Gönderme): Elsa, sevgi dolu bir aile ortamında yaşayan bir küçük çocuktur. Elsa'nın en sevdiği en keyif aldığı durum kardeşi Anna ile oynamaktır. Ancak belli bir yaşa geldiğinde kendi gücünü farkında olmadan kardeşini ağır bir şekilde yaralaması, bu gücü nedeniyle aileden dışlanmış hissetmesi ve gücünü kullanabilecek duruma gelene kadar en sevdiği kardeşi başta olmak üzere herşeyden asimile edilmesi.

2. Edinim (Yeterlilik, Güçlenme): Bu güç arayışı içinde kendine yeni bir rol edinen öznenin nasıl bu rolünde geliştiğini ve yetkinlik kazandığını gözlemliyoruz. Elsa'nın yolculuğu boyunca, ailenin ne anlama geldiğini, ailesini ve kardeşini nasıl koruması gerektiğini ve neler yapması gerektiğini keşfeder. Zaman zaman bu yüksek sorumluluk onu mutsuz kılar. Bu aşamada, öznenin nesneyi elde etmesine yardımcı olan unsurlar (Anna, Olaf, Kristoff) dışında, onları ayırmayı hedefleyen engelleyiciler (Hans, Dük'ün yardımcıları) ortaya çıkar ve çatışma bu iki güç arasında yaşanır.

3. Edim (Gösterme): Bu aşamada, özne gücünü kontrol etmeyi hedefler ve ailesine, kardeşine geri dönmek isteğiyle yanar. Ancak bu arzusu, yolculuğa neden olan güç arzusuyla çatışma içindedir. Geri dönebilmek için bu gücü kontrol etmeli ve dengelemelidir. Elsa, bu çatışmanın ortasında geri dönüş planını uygulamaya çalışırken, aynı zamanda engelleyiciler de aktif bir şekilde müdahale etmektedir.

4. Yaptırım (Onaylatma): Bu son aşamada, Elsa, kardeşi Anna'yı engelleyicilerden kurtarmak için geri döner ve gücünü kontrol ederek, çok sevdiği kardeşi ve ülkesini kurtarmayı başarır. Böylelikle yolculuğunu tamamlar. Öfkesi, gücü ile arasındaki engellerin geçmiş gizemlerin aydınlanmasıyla yok olur. Elsa, gücü ile kardeşi arasında seçim yapma zorunluluğundan kurtulmuştur. Özne, gönderen tarafından başışlanır ve nesnesine kavuşur.

Anlatı Durumu

Bu evrede, anlatının eylemsel örnekleme, Greimas'ın oluşturduğu şemaya uygun olarak çıkarılmaktadır (Greimas, 1989: 539-550). Bu şemada, özne ve nesne arasındaki yönelim ile birlikte yardımcı ve engelleyici unsurların etkisi ve yaşanan gerilim ok yönlerinde ifade edilmektedir.

İletişim Seviyesi
Aile'nin baskısı → Güç (Nesne) → Sevgi
(Gönderen)



İsteyim Ekseni

Kristoff ve Olaff → Elsa → Hans
(Yardımcı) (Özne) Güç Ekseni (Engelleyici)

Şekil 2: "Karlar Ülkesi-Frozen" filmine uyarlanan Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesi şeması

Lévi-Strauss'un düşüncesinde ele alınan bir fikir olarak ikili karşıtlıklar kavramı bulunmaktadır. En temel tanımıyla birbiriyle ilişkili iki kategoridir. A-B kategorisinde ikili bir karşıtlıktır. Evreni bu tür ikili kategorilerle tanımlamaya ve anlamlandırmaya çalışırız (Fiske, 2003: 153).

Yapısalcı düşünceye göre, anlamların oluşumu ve anlamlandırmanın temelinde karşıt unsurların varlığı önemli bir rol oynar. A ve B'nin birbirleri olmadan anlam kazanamaması, karşıtlığın anlam oluşumundaki temel unsur olduğunu ifade eder.

Yapısalcı perspektifte, Yaradılış (Genesis) kavramı dünyanın yaratılması değil, karşıt birimlerin yaratılması olarak yorumlanır. Bu bağlamda, doğa ve kültür karşıtlığı önemli bir karşıtlık olarak kabul edilir. Lévi-Strauss'a göre kültür, doğanın karşısında anlam oluşturma çabasıdır. Doğa ve kültür arasındaki karşıtlık, anlamın üretildiği ve anlamlandırmanın gerçekleştiği bir zemin olarak görülür (Fiske, 2003:158).

Bu araştırmanın kapsamında gerçekleştirdiğimiz çözümlemede, Karlar Ülkesi - Frozen filmi içerisinde yer alan çeşitli karşıtlıklardan en dikkat çekenleri aşağıda sıralanmıştır. Film boyunca sıkça karşımıza çıkan ikili kategoriler olan çocuk-yetişkin karşıtlığı, anlatının öznesi ve nesnesi arasındaki temel karşıtlığı belirleyen niteliktedir.

İkili Zıtlıklar

• Sevgi	Ölüm
• Yerel	Fantastik
• İyi	Kötü
• Ben	Öteki
• Cesur	Korkak
• Güç	Cesaret
• Haklı	Haksız
• Özgürlük	Esaret
• Zayıf	Güçlü
• Dürüst	Yalancı
• Sıcaklık	Soğukluk
• Kısıtlama	Özgürlük
• Korku	Cesaret

Sıcaklık-Soğukluk: Elsa'nın güçleri buz ve kar ile ilişkilidir, bu da onun soğuk ve dondurucu bir doğaya sahip olduğunu gösterir. Bu durum, Elsa'nın iç dünyasında hissettiği duygusal izolasyon ve korkuyu yansıtır. Diğer yandan, Karlar Ülkesi'nin diğer karakterleri ve mekanları, sıcaklık, samimiyet ve sıcakkanlılık sembolleriyle ilişkilendirilir. Elsa'nın soğukluğuyla karşılaştırıldığında, bu ikili karşıtlık karakterlerin ve mekanların farklılıklarını vurgular.

Kısıtlama-Özgürlük: Elsa, başlangıçta güçlerini kontrol edememenin getirdiği korku ve endişe nedeniyle kendini izole etmiş bir şekilde tasvir edilir. Bu durum, kısıtlama ve baskı altında hissetme durumunu yansıtır. Ancak filmin ilerleyen sürecinde,

Elsa kendi kimliğini kabul etme ve güçlerini kontrol etme yolunda bir dönüşüm geçirir. Bu dönüşüm, Elsa'nın özgürlüğünü ve kendini ifade etme yeteneğini keşfetmesini temsil eder. Kısıtlama ve özgürlük arasındaki bu ikili karşıtlık, Elsa'nın karakterinin gelişiminde ve hikayesinin ilerleyişinde önemli bir rol oynar.

Korku-Cesaret: Elsa'nın karakteri, güçlerini kontrol etme konusundaki korkuları ve endişeleriyle mücadele eder. Başlangıçta, korkusu onu güçlerini saklamaya ve kendini izole etmeye iter. Ancak ilerleyen süreçte Elsa, cesaretini bulur ve korkularıyla yüzleşir. Bu ikili karşıtlık, korku ve cesaret arasındaki mücadeleyi ve Elsa'nın karakterinin büyümesini vurgular.



Resim 1: Karlar Ülkesi- Elsa

Elsa'nın güçleri ve yetenekleri de gösterebilimsel analizde önemli bir rol oynamaktadır. Elsa, buz ve kar manipülasyonu yapabilen bir "buz kraliçesi" olarak tasvir edilmektedir. Elsa'nın kostümü de onun karakterini yansıtır; mavi renk, sakinlik ve dinginlikle ilişkilendirilirken, beyaz renk, temizlik ve masumiyeti sembolize etmektedir. Bu güçler, Elsa'nın iç dünyasını ve duygusal durumunu yansıtan bir sembolizme sahiptir. Elsa'nın duygusal dalgalanmaları ve korkuları, güçlerini kontrol etmekte güçlük çekmesiyle ilişkilendirilmektedir. Buz ve kar, soğukluk ve yalnızlıkla bağlantılıdır, bu da Elsa'nın kendi iç dünyasında hissettiği duygusal izolasyonu ve korkuyu yansıtmaktadır.



Resim 2: Karlar Ülkesi- Elsa

Elsa'nın karakter gelişimi ve değişimi de göstergebilimsel açıdan değerlendirilebilir. Başlangıçta, Elsa, güçlerini kontrol edememenin getirdiği korku ve endişe nedeniyle kendini izole etmiş bir şekilde tasvir edilmektedir. Ancak film ilerledikçe, Elsa kendini kabul etme ve güçlerini kontrol etme yolunda bir dönüşüm geçirir. Bu dönüşüm, Elsa'nın kostümünde ve dış görünümünde de yansıtılır. Elsa, sonunda kendi kimliğini kabul eder ve buz kraliçesi olarak güçlerini kontrol etmeyi öğrenir. Bu değişim, Elsa'nın karakterinin sembolik bir temsili olarak işlev görmektedir

Tablo 1: Karlar Ülkesi Filminde Elsa'ya Ait Gösterge Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen	
		Düz Anlam	Yan Anlam
Nesne (Form)	Mavi parıltılı kostüm	Kostüm	Buz, Kar, soğuk
Nesne (Form)	Buz şeklinde şato	Şato	Kar, soğukluk, yalnızlık
Nesne (Form)	Beyaz uzun saç	Şaç	Saf, temiz, masum, peri
Renk	Mavi, beyaz	Kostüm, mekan	Soğukluk, yalnızlık, hüznün, sakinlik
Nesne (Form)	Buzlu Kristaller	Kar tanesi	Büyü, güç, soğukluğu
Renk	Beyaz	Kar tanesi , buz, kristaller	Sakinlik, dinginlik, masumiyet, güç

SONUÇ

Karlar Ülkesi Elsa filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlemesi yapılmış olup dil dışı gösterge dizgelerinin sinematik anlatımlarda da göstergebilimsel olarak çözümleme yapılabileceği aktarılmıştır. Greimas, olayları bir eyleyen olarak ele alır ve temelde altı eyleyenden oluştuğunu ileri sürerek Propp'un 31 işlev ve yedi rolünü açıklar. Propp'un bütün anlatıların altı farklı eyleyen tarafından gerçekleştirildiğini ortaya koyar.

Çalışma bu çerçevede değerlendirilmiş olup, Karlar Ülkesi Elsa filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre gönderen, gönderilen, özne, nesne, engelleyen, yardımcı gibi diğer anlatı durumlarından yola çıkarak çözümlenmiştir. Karlar ülkesi Elsa filminin anlatı diliyle çözümlenmiş olması filmde anlatılmak istenen mesaj iletilerini, karakterler, müzikler, mekanlar ve nesnelere gibi yardımcı unsurlar önemli bir rol oynar. Bunlar, hikâyenin gelişimini etkileyen ve özne ile nesne arasındaki ilişkileri destekleyen unsurlardır.

KAYNAKÇA

- Akbulut, Hasan (2002). Matrix Filminin Propp ve Greimas Örnekçelerine Göre Çözümlemesi. Kilad, Yıl:1, Sayı:2, Güz.
- Bağder Öztin, Duygu (1999). Sinema Göstergebilimi. Dilbilim Araştırmaları.
- Deledalle, G. (2001). Charles S. Peirce's philosophy of signs: Essays in comparative semiotics. Indiana University Press.
- Fiske, John (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş,(Çev: Süleyman İrvan), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Greimas, Algirdas Julien, Paul Perron, and Frank Collins. (1989), "On Meaning", New Literary History 20, no. 3, 539-550
- İnce, Muhammet, (2018). Vladimir Propp'un Yapısal Anlatı Çözümleme Yöntemi Işığında Hüsn ü Aşk Mesnevi'sinin Yapısal Yönden İncelenmesi.
- Parsa Seyide ve Parsa Alev Fatoş (2004). Göstergebilim Çözümlemeleri. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Propp, V. (1968). Morphology of the Folktale. Austin: University of Texas Press
- Propp, V. (2011). Masalın Biçimbilimi. (M. Rifat, & S. Rifat, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Rifat, M. (2013). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Özden, Zafer (2000). Film Eleştirisi. İstanbul: Afa Yayınları.
- Resim 1: <https://www.funidelia.es/blog/disfraces-frozen/disfraz-elsa-frozen>
<https://www.beyazperde.com/filmler/film-203691/>