

## PROPP'UN YAPISAL ANALİZİ ÇERÇEVESİNDE DUNE (2021-2024) FİMLERİNİN İNCELENMESİ

Muhammed AKSOY<sup>1</sup>

Araştırma Makalesi

Başvuru Tarihi: 20.10.2025

Kabul Tarihi: 15.02.2026

### ÖZ

Sinema, doğuşundan günümüze kadar geçen süreçte toplumsal ihtiyaçlar ve dijital iletişim teknolojilerindeki yeniliklerle birlikte gelişmiş ve iletişim alanındaki etkisini artırmıştır. Çok katmanlı anlatı yapısı sayesinde sinema, farklı disiplinlerle metinlerarası ilişkiler kurabilen bir sanat formu olarak, kültürel, edebî ve sanatsal kaynaklardan beslenen anlatı biçimlerini özgün görsel-işitsel dili içerisinde yeniden üretmektedir. Bu bağlamda, yazınsal eserlerin sinemaya uyarlanma pratikleri, anlatı olgusunu sinema araştırmalarında merkezi bir odak noktasına dönüştürmüştür. Anlatı, bir iletişim aracı olmanın ötesinde, masal gibi köklü anlatı geleneklerinden beslenen eserlerin sinemaya aktarılmasıyla önemli bir çözümleme zemini sunmaktadır. Bu tür uyarlamalar, klasik, modern ve postmodern anlatı biçimleri aracılığıyla izleyiciye sunulmaktadır. Bu çerçevede, Vladimir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde olağanüstü masallarla sınırlandırdığı modelinin, farklı anlatı türleri bağlamında yeniden ele alınması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Son yıllarda, masalların ve romanların modern anlatım teknikleriyle yeniden yorumlanarak sinemaya uyarlanması, biçimbilimsel çözümleme yöntemlerinin çağdaş sinema anlatıları üzerindeki açıklayıcılığını tartışmaya açmıştır. Bu doğrultuda çalışma, masal çözümlemeleri için geliştirilmiş bir yöntemin, sinemaya uyarlanmış bir roman anlatısı bağlamında ne ölçüde açıklayıcı, dönüştürücü ve sınırlı olduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın inceleme nesnesini Frank Herbert'in (1965) bilimkurgu *Dune* roman serisinden uyarlanan, Denis Villeneuve imzalı *Dune: Bölüm Bir* (2021) ve *Dune: Bölüm İki* (2024) adlı modern bilimkurgu filmleri oluşturmaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda Propp'un yöntemi, Dune evreninde geleneksel kahramanlık iskeletini ve işlevsel dizilimi açıklama yönüyle büyük ölçüde uygulanabilir görünmektedir. Ancak anlatının çizgisel ilerleyişi, özellikle zaman kırılmaları nedeniyle işlevsel dizilimi önemli ölçüde sekteye uğratmaktadır. Dune evreninin politik, dini, ideolojik ve felsefi derinliği ile bu zamansal kırılmalar, Propp'un yönteminin anlatıyı bütüncül biçimde kavramada sınırlı kaldığını göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Anlatı, Bilimkurgu, Dune, Propp, Sinema.

### AN ANALYSIS OF THE DUNE FILMS (2021-2024) WITHIN THE FRAMEWORK OF PROPP'S STRUCTURAL ANALYSIS

#### ABSTRACT

Since its inception, cinema has developed alongside social needs and digital innovations, strengthening its communicative impact. Thanks to its multi-layered structure, cinema establishes intertextual relationships with various disciplines, reproducing cultural and literary narratives through its unique visual-auditory language. In this

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Medya ve İletişim Bilimleri, Samsun, Türkiye, mhammedakss@gmail.com, ORCID: 0009-0007-0497-7061

context, the adaptation of literary works to cinema has made the phenomenon of narrative the focus of cinema studies. Narrative, especially when transferred to cinema through classical, modern, and postmodern perspectives with works based on deep traditions such as folk tales, forms an important analytical basis. This framework requires a reassessment of Vladimir Propp's model in his work *Morphology of the Folktale* through various narrative types. The recent reinterpretation of fairy tales and novels in cinema questions the applicability of morphological analysis in contemporary storytelling. This study investigates how Propp's methodology works in explanatory, transformative, or limited ways in films adapted from novels to cinema. The research specifically analyzes Denis Villeneuve's *Dune: Part One* (2021) and *Dune: Part Two* (2024) films, adapted from Frank Herbert's (1965) science fiction novel *Dune*. Findings show that while Propp's method effectively maps the traditional hero's skeleton and functional sequences within the *Dune* universe, linear progression is frequently interrupted by temporal breaks. Consequently, the political, religious, and philosophical depth of the *Dune* epic demonstrates that Propp's model is limited in its ability to comprehensively understand such complex modern narratives.

**Keywords:** Narrative, Dune, Science fiction, Propp, Cinema.

## GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca var olan ve deneyimlenen anlatı, bireyin anlatma eyleminden kaynaklanmaktadır. İnsan, her türlü gerçekliği veya düşselliği dili aracılığıyla yeni evrenlerde kurgulayarak aktarabilmektedir. Bu bağlamda, insanlığın temel gereksinimlerinden biri olan anlatının tarih boyunca ilk örneklerine mitolojik öykülerde rastlanılmış ve anlamlandırma süreci bu biçimlerde gerçekleştirmiştir (Gezgin, 2022). Roland Barthes, mitolojik anlatıların belirli bir derinlik barındıran mesajları düzenli bir yapı içinde sunduğunu belirtmektedir (Barthes, 1990, s. 155). Mitolojiler sonrasında anlatı masallar, efsaneler, destanlar, halk hikayeleri ve romanlar gibi farklı biçimlerde kendini göstermiştir (Akarslan, 2014, s. 157).

Tarihsel gelişim süreci, insanın deneyimlerini paylaşma ve anlam üretme ihtiyacını da ortaya koymaktadır. Bu nedenle mitler, efsaneler, destanlar ve masallar yalnızca doğayı ve evreni açıklamaya çalışan anlatılar değil; aynı zamanda toplumsal normları taşıyan, ortak hafızayı inşa eden ve kültürel kimliğin oluşumuna katkı sağlayan sembolik anlatı biçimleri olarak değerlendirilmektedir. Halk hikayeleri, romanlar ve sonraki dönemlerde ortaya çıkan anlatı biçimleri ise, insanlığın yeni araçlar ve perspektiflerle hikaye yaratma çabasını yansıtmaktadır (Oluk Ersümer, 2023, s. 15).

Bu tarihsel ve işlevsel evrim, anlatıların biçim ve içerik açısından farklılaşmasını da beraberinde getirmektedir. Anlatı biçimlerinin bu farklılaşmasını görebilmek adına klasik, modern ve postmodern anlatı kavramları öne çıkmaktadır.

Klasik anlatı, antik mitlerden, edebi metinlerden ve tiyatro eserlerinden beslenmiş; çağdaş ve postmodern anlatı biçimlerinin gelişimine temel oluşturmuştur. Nedenellik ilkesine dayalı, doğrusal bir olay örgüsü üzerinden yapılandırılan tutarlı bir anlatı formuna sahiptir (Akyıldız, 2021, s. 16). Öte yandan modern anlatı yapılarında, klasik anlatıdaki tamamlanmış ve kapalı yapı; yerini belirsizliğin belirginleştiği, zaman kurgusunun parçalandığı ve çok katmanlı anlam yapılarının öne çıktığı daha karmaşık bir anlatı formuna bırakmaktadır. Bu tür anlatılarda okuyucu ya da izleyici, kesin bir sonuca ulaşmaktan ziyade düşünmeye, sorgulamaya ve yorum üretmeye yönlendirilmektedir (Oktuğ, 2008). Postmodern anlatı ise hem klasik hem de modern anlatı unsurlarına kıyasla daha karmaşık ve parçalı bir yapı sunmakta; lineer olmayan zaman örgüsü ve metinlerarası referanslarla öne çıkmaktadır (Erdemir, 2011, s. 26).

Bu anlatı türleri arasındaki farklılaşmalar, özellikle sinema alanında açık biçimde görünürlük kazanmaktadır. Sinema, ortaya çıktığı ilk dönemde ağırlıklı olarak teknik ve görsel olanaklarıyla öne çıkan bir aygıt olarak tezahür etmiş olsa da, anlatısal yapı sinemanın icadını izleyen kısa bir süre içinde gelişim göstermiştir (Oluk Ersümer, 2023, s. 16). Böylece sinema, yalnızca gerçekliği kaydeden bir araç olmanın ötesine geçerek öykü kuran, anlam üreten ve estetik biçimler oluşturan bir anlatı mecrasına dönüşmüştür.

Anlatının sinemada yer edinmesi ve kısa sürede gelişmesi, türsel ayrışmaların da erken dönemlerden itibaren belirginleşmesine zemin hazırlamıştır. Bu çerçevede, sinemanın ilk kurmaca örneklerinde bile fantastik ve bilimkurgu unsurlarının görülmesi, bilimkurgunun tür sineması içindeki konumunun oldukça erken bir aşamada oluşmaya başladığına işaret etmektedir (Özön, 1985, s. 154). Bilimkurgu türü, çoğunlukla geleceğe yönelik varsayımlardan beslenen yapısıyla sinemadaki varlığını sürdürmektedir.

Modern bilimkurgunun karmaşık anlatı yapıları, bu tür eserlerin yalnızca içerik açısından değil, aynı zamanda yapısal çözümleme açısından da ele alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda, anlatıların temel yapı taşlarını sistematik biçimde inceleyen kuramsal çerçeveler önem kazanmaktadır. Özellikle, kahramanın görevleri, engelleri ve sonuçlarını belirleyerek olağanüstü masalları analiz eden Vladimir Propp'un yöntemi, başlangıçta yalnızca masallarla sınırlı olsa da, farklı anlatı türlerinde

uygulanabilirliği açısından ulusal ve uluslararası düzeyde tartışma konusu olmuştur (Propp, 2008).

Bu kuramsal tartışmalar bağlamında, bilimkurgu türünün temel eserlerinden biri olarak kabul edilen Frank Herbert'in 1965 yılında kaleme aldığı *Dune* romanı dikkat çekici bir örnek oluşturmaktadır. Eser, sinema tarihinde birden fazla kez uyarlanmış; ilk olarak 1984 yılında David Lynch tarafından beyazperdeye aktarılmış, ardından Denis Villeneuve'un yönetmenliğinde *Dune: Çöl Gezegeni* (2021) adıyla yeniden yorumlanmıştır. Villeneuve'un bu uyarlamasını, anlatının devamı niteliğindeki *Dune: Bölüm İki* (2024) filmi izlemiştir (Toper, & Arda, 2022, s. 148).

Bu çalışmanın amacı, Vladimir Propp'un masallara özgü anlatı yapısını çözümlenmeye yönelik yönteminin, roman uyarlaması olan *Dune* serisinin Denis Villeneuve tarafından yönetilen modern bilimkurgu filmleri *Dune: Bölüm Bir* (2021) ve *Dune: Bölüm İki* (2024) bağlamında uygulanabilirliğini incelemektir. Çalışma, söz konusu yöntemin bu filmler özelinde anlatıyı ne ölçüde açıklayıcı, dönüştürücü ve sınırlayıcı olduğunu ortaya koymayı hedeflemektedir.

## 1. Yöntem

Bu çalışmada, Vladimir Propp'un biçimbilimsel çözümlenme yöntemi esas alınmıştır. Çalışma kapsamında, Propp'un tanımladığı anlatı işlevleri ve eylem alanları, *Dune: Bölüm Bir* (2021) ve *Dune: Bölüm İki* (2024) filmlerinin anlatı yapısı doğrultusunda incelenmiştir. Bu süreçte, masal anlatılarına özgü yapısal unsurların, romandan uyarlanan çağdaş sinema anlatısında ne ölçüde açıklayıcı olduğu, hangi yönlerden dönüşüme uğradığı ve hangi açılardan sınırlılıklar taşıdığı analitik bir çerçevede değerlendirilmiştir.

Propp'un biçimbilimsel yaklaşımı, anlatıyı öznel yorumlara dayalı değerlendirmeler yerine, onu oluşturan temel birimlere ayırarak incelemeye dayanır. Bu yöntemde masal karakterlerinin yaş, cinsiyet, fiziksel özellikler ya da toplumsal statü gibi nitelikleri ikincil bir önem taşırken, anlatının temelini oluşturan eylemler ve bu eylemlerin olay örgüsü içindeki işlevleri ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda Propp, masal anlatılarında yüzeyde değişkenlik gösteren unsurların altında, anlatının

iskeletini oluşturan ve süreklilik arz eden işlevsel bir yapının bulunduğunu ileri sürmektedir (Rifat, 2009, ss. 38-39).

Masal anlatılarında işlevlerin ilerleyişi çoğunlukla kahraman etrafında şekillense de, bu durum kahramanın anlatı içerisinde rastlantısal biçimde hareket ettiği anlamına gelmemektedir. Aksine, kahramanın eylemleri belirli anlatı kuralları ve tekrar eden motifler doğrultusunda gerçekleşmekte; anlatının gelişimi de bu yapısal düzeni izlemektedir. Her masalda tüm işlevlerin yer alması zorunlu olmamakla birlikte, işlevlerin ortaya çıkış sıralaması değişmeyen bir yapı sergilemektedir (Bolat, 2017, s. 219).

Bu doğrultuda Propp, olağanüstü halk masallarını inceleyerek anlatının yapısını belirleyen 31 işlev ile karakterlerin anlatı içerisindeki rollerini tanımlayan 7 eylem alanını (saldırgan, bağışçı, yardımcı, prenses, gönderen, kahraman ve düzmece kahraman) ortaya koymuştur. Masallarda tüm işlevlerin bulunması zorunlu değildir; ancak işlevlerin anlatı içindeki dizilimi sabit bir yapı göstermektedir. Propp, masalı genellikle bir kötülük ya da eksiklik durumuyla başlayan, çeşitli aşamalardan geçerek çatışmanın çözülmesi ya da evlenme gibi sonuç işlevleriyle tamamlanan bir anlatı süreci olarak tanımlamaktadır (Propp, 2008, s. 93).

Propp'un biçimbilimsel çözümleme yöntemi, yalnızca olağanüstü halk masallarıyla sınırlı kalmayıp farklı anlatı türlerinin incelenmesine de olanak tanımaktadır (Baş & Yalçın, 2017, ss. 26-27). Bu noktadan hareketle çalışma, yazınsal anlatılardan farklı olarak çok katmanlı, görsel ve işitsel öğeleri bir arada barındıran sinema anlatısında, Propp'un masal temelli işlev ve eylem alanlarının nasıl yeniden anlam kazandığını incelemektedir. Bu bağlamda araştırma, Propp'un yapısal çözümleme modelinin, modern bilimkurgu sinemasında Denis Villeneuve tarafından yönetilen *Dune: Bölüm Bir* (2021) ve *Dune: Bölüm İki* (2024) filmleri örneğinde, sinemasal anlatımı güçlü, tematik ve felsefi derinliğe sahip yapımlara uygulanabilirliğini ortaya koymayı hedeflemektedir.

## 2. Anlatı

Günümüzde pek çok alanda kendisini gösteren anlatı, "insanlık tarihinin kendisiyle başlar; dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir

zamanda olamamıştır” (Barthes, 1988, s. 8). Her dönemden toplumlarda farklı anlatı türleri ortaya çıkmıştır; bunlar arasında mit, masal, efsane, destan, hikaye, roman, trajedi, dram ve sinema gibi çeşitli biçimler bulunmaktadır.

Anlatının bu çeşitlenmesinde, sözlü kültürden yazılı kültüre geçiş süreci belirleyici bir rol oynamıştır. Bunun yanı sıra, tarih boyunca yaşanan siyasal düzen değişiklikleri, dinî olaylar ve farklı kültürler arasındaki etkileşimler de anlatının biçim ve işlevlerinde önemli dönüşümlere yol açmıştır. Anlatının hem en yaygın sözlü ifade biçimlerinden biri olması hem de pek çok sözlü ve yazılı sanat türüne temel oluşturması, onu merkezi bir inceleme alanı hâline getirmektedir (Ong, 2013, ss. 164-165)

Bu noktada anlatının yazınsal metinle ilişkisi üzerinde durmak gerekmektedir. Anlatı, yazılı metinlerle yakından ilişkili olmakla birlikte, her yazınsal metnin mutlaka bir anlatı yapısı taşıdığı söylenemez. Benzer biçimde, anlatı da her zaman yazınsal bir biçimde ortaya çıkmak zorunda değildir; sözlü, görsel ya da işitsel anlatılar bu durumun örneklerini oluşturmaktadır (Yılmaz, 2014, ss. 40-41).

Kuramsal açıdan anlatı, Genette tarafından üç farklı yaklaşımla ele alınmaktadır. Birinci yaklaşım, anlatıyı bir olayı veya olaylar dizisini aktarma eyleminin söz konusu olduğu “anlatı bildirimini üstlenen sözlü veya yazılı söylem” olarak tanımlamaktadır. İkinci yaklaşım, söylemin konu edindiği olaylar dizisi ile olaylar arasındaki ilişkileri, karşıtlıkları ve tekrarları dikkate almaktadır. Üçüncü yaklaşım ise, anlatılan olayın kendisinden ziyade onu aktaran kişinin etkisi ve anlatım biçiminin önem kazandığı, anlatının kökenine odaklanmaktadır (Genette, 1980, ss. 25-26).

Genette'in ikinci yaklaşımına paralel olarak, anlatının yapısal yönü Chatman tarafından daha ayrıntılı biçimde açıklanmaktadır. Anlatı, kendi içinde belirgin bir bütünlük sergilemektedir. Bu yapı, unsurlar, olaylar ve varlıklardan oluşmaktadır (Chatman, 2008, s. 19). Olaylar ve varlıklar bireysel ve özerk nitelikte olsa da anlatı unsurları ardışık bir düzen içerisinde birleşmekte ve birbirleriyle etkileşim kurmaktadır. Bu durum, anlatının bütünselliğini pekiştirmektedir.

Dolayısıyla söz konusu yapısal örgütlenme, anlatıların yalnızca ne olduğu değil, aynı zamanda nasıl örgütlendiğini ve okur ilgisini nasıl yönlendirdiğini anlamamıza da olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, Tzvetan Todorov anlatıları iki temel kategoriye ayırarak örgütlenme biçimlerini mitolojik ve gnoseolojik anlatılar olarak sınıflandırmaktadır. Mitolojik anlatıda, olaylar ardışık bir düzen içerisinde ilerlemekte; bir eylemin ardından başka bir eylem gelmekte ve okurda “sonra ne olacak?” noktasında merak uyandırılmaktadır. Masallar veya halk öyküleri bu tipin bariz örnekleri arasında yer almaktadır. Gnoseolojik anlatıda ise odak, olayların kendisinden çok anlamıdır. Okur, “ne oldu?”, “fail kimdir?” ve “hakikat nasıl ortaya çıkar?” sorularına yanıt aramaktadır. Bu tür anlatılar bilgi ve yorum arayışına dayanmakta; özellikle polisiye ve Graal anlatıları bu yapıya örnek gösterilmektedir (Todorov, 1971, ss. 40-42). Todorov'un sınıflandırması, anlatıların yalnızca içerik açısından değil, okur ilgisini yönlendirme biçimleri ve işlevsel yapıları bakımından da farklılık gösterdiğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, içerik, biçim, teknik açısından anlatı klasik, modern ve postmodern olmak üzere üç farklı başlık altında incelenmektedir.

### 2.1. Klasik Anlatı

Klasik anlatının temel yapıları, Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinde ortaya koyduğu tragedya anlayışı ile 19. yüzyılın gerçekçi anlatı geleneğine dayanmaktadır. Başlangıçta sistematik bir kuramsal çerçeve içinde tanımlanmamış olsa da kökenleri oldukça eskiye uzanan bu anlatı biçimi, günümüzde hâlâ etkisini sürdüren güçlü bir anlatı modeli olarak varlığını sürdürmektedir. Klasik anlatıda zaman, temel olarak kronolojik bir düzen içerisinde ilerlemektedir. Geriye dönüşler (flashback) aracılığıyla geçmişte gerçekleşmiş ancak izleyiciye henüz aktarılmamış bilgiler sunulabilse de, bu anlatım tekniği öykünün nedensel ve zamansal bütünlüğünü bozmamaktadır. Flashback'ler çoğunlukla bir karakterin hatırlama süreci veya geçmişte yanlış yorumladığı bir olayın yeniden anlam kazanması işlevini üstlenmektedir (Akyıldız, 2022, ss. 52-53). Bu doğrusal zaman anlayışı sayesinde anlatıdaki tüm olaylar tutarlı bir neden-sonuç ilişkisi içinde gelişmektedir.

Nedensellik ilkesine dayanan klasik anlatı yapısında, anlatı boyunca ortaya çıkan düzensizlik durumu, ana karakterin eylemleri aracılığıyla aşılmakta ve anlatı

evreninde yeniden bir denge kurulmaktadır. Bu yeniden düzenleme süreci, izleyicinin anlatıyla kurduğu duygusal ilişkiyi pekiştirerek katharsis duygusunun ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Bununla birlikte, özellikle Hollywood merkezli klasik sinema anlatı geleneğinde deneyimlenen katharsis, Aristoteles'in dram sanatı çerçevesinde tanımladığı, acıma ve korku duygularına dayalı arınma anlayışından belirli ölçüde farklılaşmaktadır. Daha çok izleyicide tamamlanmışlık hissi, rahatlama ve duygusal doyum yaratan; anlatının çözülmesiyle birlikte romantize edilmiş bir arınma deneyimi sunan bir etki biçimi olarak öne çıkmaktadır. Kavramsal olarak katharsis, kökeninde hem bedendeki zararlı unsurların atılması anlamına gelen tıbbi bir arınmayı hem de ruhun uhrevi bir ritüel aracılığıyla saflaşmasını ima eden dinsel bir arınma sürecini barındırmaktadır (Şener, 2008).

Klasik anlatının giriş bölümünde, ana karakterler tanıtılmakta, temel olaylar kurulmakta ve karakterlerini hedefleri belirlenmektedir. Gelişme bölümünde ise, ana karakterler çeşitli çatışmalar ve zorluklarla karşı karşıya gelmektedir. Olayların karmaşıklaştığı bu bölümde, çatışmalar derinleşerek, hikayenin doruk noktalarına erişmesine olanak sağlamaktadır. Son olarak sonuç bölümünde çatışmaların çözüldüğü, karakterlerin hedeflerine ulaştığı ve hikayede verilmek istenen mesajın açığa çıktığı görülmektedir (Oluk Ersümer, 2023, ss. 57-64). Bu aşamada izleyicinin zihninde belirsizlik yaratabilecek unsurlar ortadan kaldırılmakta; anlatı boyunca kurulan nedensel ilişkiler finale birlikte tamamlanmaktadır (Bordwell, & Thompson, 2008, s. 95).

Özetle, giriş, gelişme ve sonuçtan oluşan bu klasik yapı, hem izleyicinin hikayeyi anlayarak olayların akışına katılımını kolaylaştırmayı hem de izleyicide duygusal ve entelektüel bir etki yaratmayı hedeflemektedir (Akyıldız, 2021, s. 16).

## 2.2. Modern Anlatı

Modern kavramı, yenilik ve çağdaş değerleri ifade etmektedir. Bu kavram, dönemin kültürel ve toplumsal dinamiklerini yansıtan sanatsal ve tarihsel bir hareket olan modernizm ile somutlaşmaktadır. Temelleri, aydınlanma düşüncesinde atılan modernizm hareketi, geleneksel değer ve anlatım kalıplarını eleştirerek, yenilik arayışında estetik düşünmenin önemini vurgulamaktadır (Kovacs, 2016).

20. yüzyıl başlarında modernizm, toplumsal ve kültürel değişimlerin etkisiyle edebiyat ve sanatta “modern anlatı” olarak adlandırılan yeni bir biçimin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu süreçte edebiyat, tiyatro, sinema ve diğer sanat dallarında geleneksel anlatı kalıpları sorgulanmış; bireysel deneyimler ve subjektif algının merkezde konumlandırıldığı yenilikçi biçimler ön plana çıkarılmıştır (Benjamin, 2018). Bu bağlamda modern anlatı, sanatsal bir yenilenme hareketinin ötesinde dönemin sosyal, kültürel ve politik koşullarının bir yansıması olarak da değerlendirilmektedir.

Modern anlatı da öykü ve karakterler büyük ölçüde çelişkili bir biçimde sunulmakta; çatışmalar çözümsüz bırakılmakta veya giderek yoğunlaşmaktadır. Bu doğrultuda, belirsizlik, rastlantısallık ve çok katmanlılık temalarının hakim olduğu modern anlatı da, olaylar arasında neden sonuç ilişkisi net bir şekilde kurulamamakta; bu durum klasik anlatının serim-düğüm-çözüm düzenini sekteye uğratmaktadır (Evliyaoğlu, 2020, ss. 372-373).

İçerik düzeyinde ise modern anlatıda gerçekçi temsilin yerini daha çok imgesel ve simgesel öğeler almaktadır. Karakterler bireysel kimliklerinden çok, insanlığın ortak durumlarını temsil eden figürler olarak kurgulanmaktadır. (Akyıldız, 2021, ss. 19-20). Modern anlatı, bu özellikleriyle geleneksel anlatı kalıplarından uzaklaşmakta ve farklı perspektifleri bir araya getiren, toplumsal ve sanatsal normları da sorgulayan deneysel bir sanat dili geliştirmektedir. Bu bağlamda, sinema, tiyatro, edebiyat ve diğer sanat dallarında etkili olarak hem düşünsel hem de estetik ufkun genişlemesine katkı sağlamaktadır.

### 2.3. Postmodern Anlatı

Postmodernizm, tüketim kültürü, standartlaşma ve kitle iletişim araçlarının etkisinin artmasıyla birlikte ileri kapitalist kültürde düzenin ve bütünlüğün parçalanmışlığını ifade etmektedir. Buna ek olarak, modernizmin mevcut estetik ve sanatsal kodlarını durağan olduğu gerekçesiyle reddetmektedir (Smith, 2007, s. 289).

Bu çerçevede, sürekli kendini yenileyen ve çok sesli bir yapı sunan postmodern anlatı, klasik ve modern anlatılara kıyaslandığında belirsizlik, parçalanma, ironi, benlik kavramının tartışılması, kültürel melezleşme, karnavallaşma, metinlerarasılık

ve ilişkilerin yeniden yorumlanması gibi özellikleri ile ön plana çıkmaktadır (Temizer & Baş, 2021). Bu özellikler, klasik anlatının bütüncül ve doğrusal yapısından farklı olarak, modern anlatının mantıksal bir çerçeveye sahip ama doğrusal olmayan kurgusunu aşan bir anlayışı ortaya koymaktadır.

Öyküler ve karakterler postmodern anlatıda parçalanmış ve çelişkili bir yapı ile sunulmaktadır; klasik anlatılarda izleyici, hikâyenin sonunda olayların olması gerektiği gibi sonuçlandığını düşünürken, modern anlatılarda “her şey farklı bir şekilde gelişebilirdi” anlayışı hâkimdir. Postmodern anlatı ise aynı olayın farklı biçimlerde gerçekleşebileceğini ve tek bir öykünün çeşitli yorumlarla yeniden kurgulanabileceğini göstermektedir. Bu doğrultuda postmodern anlatılarda, anlatının zaman ve mekân örgütlenişini parçalayarak nedensel bütünlüğü zayıflatan anlatım tekniklerine sıkça başvurulmaktadır (Evliyaoğlu, 2020, s. 381).

Flashback ve flashforward gibi anlatı teknikleri, klasik anlatı geleneğinde de bulunmakla birlikte, postmodern anlatılarda bu teknikler olay örgüsünün bütünlüğünü desteklemekten çok, zamanın sürekliliğini kesintiye uğratan ve olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini muğlaklaştıran bir işleve sahip olmaktadır. Bu kullanım biçimi, anlatının doğrusal bir zaman dizgesi içinde ilerlemesini engellemekte ve olayların parçalı bir yapı içerisinde iç içe sunulmasına neden olmaktadır. Zaman ve olay örgüsündeki bu parçalanma, metnin yapısal olarak bölümlere ayrılmasına yol açmakta ve postmodern yaklaşımın, anlatının kapalı ve sabit bir yoruma yöneldiği “tekil anlam” anlayışından uzaklaşmasını sağlamaktadır. Bunun yerine, anlamın anlatı tarafından önceden belirlenmediği; okuyucu ya da izleyicinin yorum sürecine bağlı olarak çoğullaştığı ve farklı okuma olanaklarına açık hâle geldiği “çoklu anlam” anlayışı ön plana çıkmaktadır. Böylece anlatı, tek bir doğrulanabilir sonuca ulaşmak yerine, farklı okuma ve yorumlara olanak tanıyan bir yapı kazanmaktadır (Polat, 2014, s. 8).

### 3. Sinemada Anlatı

Anlatı, insanlık tarihinin en başlarından itibaren bir iletişim biçimi olarak var olmakta ve teknolojik gelişmelerle birlikte farklı biçimlerde kendini göstermektedir. Bu biçimlerden biri olan sinema, teknik olanaklarının sınırlı olduğu ilk dönemlerinde anlatım araçları bakımından kısıtlı olsa da, başlangıcından itibaren bir anlatı sanatı

olarak varlık göstermiştir. Sinema, zaman, mekân ve karakterleri görsel-işitsel unsurlarla birleştirerek hikâyeyi zenginleştirme ve çok katmanlı bir anlatı oluşturma kapasitesine sahiptir (Monaco, 2022, ss. 49-50). Bu özellik, izleyicinin filme düşünsel ve duygusal olarak aktif katılım sağladığı bir sürece dönüştürmektedir.

Sinemada anlatılar genellikle giriş, gelişme ve sonuç bölümleri üzerinden yapılandırılmaktadır. Bu yapı, izleyicinin ilgisini öykü boyunca sürdürmeyi ve anlatının tamamlandığında bütünlük duygusu yaratmayı amaçlamaktadır. Giriş bölümünde ana karakterler tanıtılmakta, öyküye dair gerekli bilgiler sunulmakta ve çatışmanın temeli atılmaktadır. Gelişme bölümünde çatışmalar; kişi ile kişi, kişi ile grup, kişi ile doğa güçleri veya kişinin kendi içsel değer yargılarıyla olan zıtlıkları biçiminde çeşitlilik göstermektedir. Bu aşamada karmaşık ilişkiler ve yan olaylarla birlikte gerilim artırılmakta ve izleyicinin merakı canlı tutulmaktadır. Sonuç bölümünde ise tüm çatışmalar çözüme kavuşmakta ve anlatı tamamlanmaktadır (Miller, 1998, ss. 49-51).

Anlatının bu üçlü yapısı ile görsel-işitsel sunumun oluşturduğu dramatik düzen arasındaki uyum, izleyicinin hem dramatik gerilimi hem de hikâyeyi algılayış biçimini doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda, Klasik anlatı filmleri hızlı kavranabilir görsel dünyalar kurmakta ve popüler kültürü etkileyen aşk, kıskançlık, aile, özgürlük, kahramanlık gibi temalar işlenmektedir. Modern anlatı sineması ise teknolojik, kültürel ve toplumsal değişimlerin etkisiyle bireyselliği ön plana çıkarmakta ve parçalı deneyimler sunmaktadır (Bordwell, 2016).

Postmodern sinema ise modernizmin tek doğruya dayalı ideolojik bakışını sorgulamakta ve farklı perspektifleri ön plana çıkarmaktadır. Çoklu anlatı teknikleri, nostaljik geçmişe duyulan özlem, zaman çizgilerinin parçalanması, gerçek ile kurgu arasındaki sınırların bulanıklaşması ve arzunun metalaşması gibi temalar postmodern sinemayı tanımlamaktadır (Büyükdüvenci & Öztürk, 1997)

#### 4. Propp ve Masalınbiçimbilimi

20. yüzyılın ilk çeyreğinde Rus biçimcileri tarafından geliştirilen yapısal ve biçimsel çözümleme yaklaşımları, anlatıların yüzeyde sergilediği çeşitliliğin ötesine geçerek onları oluşturan temel yapıların incelenmesine olanak sağlamaktadır. Bu

yaklaşımlar, anlatıların içeriklerinden ziyade biçimsel düzenlenişlerine ve işleyiş ilkelerine odaklanmakta; böylece edebiyat incelemelerinde yeni bir yöntemsel perspektif sunmaktadır. Bu doğrultuda anlatı çözümlenmeleri alanında önemli bir konuma sahip olan Vladimir Propp (1895-1970), özellikle halkbilimi ve masal incelemeleri bağlamında geliştirdiği yöntemle dikkat çekmektedir. Propp'un çalışmaları, anlatının iç örgüsünü ve yapısal bileşenlerini merkeze alması bakımından, ilerleyen dönemlerde göstergebilimin gelişiminde ve anlatı çözümlenme yaklaşımlarının farklı disiplinlere yönelmesinde etkili olmaktadır (Rifat, 1998).

Propp, anlatı çözümlenmeleri bağlamında edebiyat incelemeleri ile halkbilimi çalışmalarını kesin sınırlarla birbirinden ayırmamaktadır. Her iki alanın da anlatı yapılarının çözümlenmesi açısından benzer yöntemlerden yararlanabileceğini savunmaktadır. Bununla birlikte edebî metinler ile halkbilimi ürünleri arasında önemli farklılıklar bulunduğunu da vurgulamaktadır. Edebî eserler belirli bir yazara aitken, halkbilimi ürünleri anonim bir nitelik taşımaktadır (Propp, 1998). Bu nedenle yapısal çözümlenme yöntemleri, halkbilimi anlatılarının biçimsel yasalarını ortaya koyabilmekte; ancak bu ürünlerin toplumsal ve kültürel işlevlerini açıklamakta her zaman yeterli olmamaktadır.

Propp'un halkbilimi alanındaki çalışmaları, 1928 yılında yayımlanan ve kendisine uluslararası ün kazandıran *Masalın Biçimbilimi* adlı eseriyle sistematik bir çerçeveye kavuşmaktadır. Bu çalışmada Propp, yüz Rus olağanüstü masalını inceleyerek masalların anlatı yapısını bilimsel ve karşılaştırmalı bir yöntemle çözümlenmektedir. Eserde geliştirilen çözümlenme modeli, anlatı çözümlenmelerine yöntemsel bir bütünlük kazandırmasının yanı sıra, göstergebilimsel çalışmaların gelişimine de önemli katkılar sağlamaktadır (Şimşek, 2014, s. 312).

Masallar, sözlü kültür geleneği içerisinde ortaya çıkan ve dünya edebiyatının en eski anlatı türlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Olağanüstü olaylar ve fantastik unsurlar aracılığıyla bireyin hayal dünyasını besleyen bu anlatılar, aynı zamanda ortaya çıktıkları toplumların kültürel yapısını, değerlerini ve düşünce sistemlerini yansıtmaktadır (Türk, 2023). Bu özellikleriyle masallar, yalnızca estetik bir anlatı formu olmanın ötesinde, kültürel belleğin kuşaklar arası aktarımında da önemli bir işlev üstlenmektedir.

Propp'un temel amacı, yüzeyde birbirinden farklı görünen masalların ardında ortak işlevsel unsurlar bulunduğunu ortaya koymak ve bu unsurlardan hareketle genel bir anlatı yapısı modeli geliştirmektir. Masal kahramanlarının adları, özellikleri ya da kullandıkları nesnelere değişebilmekte; ancak yerine getirdikleri eylemler sabit kalmaktadır (Çıblak, 2005, s. 130). Bu doğrultuda masallar arasındaki yapısal benzerlikleri anlamak için karakterlerin kimliğinden ziyade hangi işlevi yerine getirdiklerine odaklanılması gerekmektedir.

Bu yaklaşım doğrultusunda Propp, olağanüstü masallarda otuz bir temel anlatı işlevinin bulunduğunu ileri sürmektedir. Masallarda yer alan bu 31 işlev ve bunlara karşılık gelen semboller şu şekildedir: (Propp, 2008, ss. 29-65).

1. Aileden birinin evden uzaklaşır. (Açıklama: uzaklaşma, sembolü  $\beta$ )
2. Kahraman bir yasakla karşılaşır. (Açıklama: yasaklama, sembolü  $\gamma$ )
3. Yasak çiğnenir. (Açıklama: yasak çiğneme, sembolü  $\delta$ )
4. Saldırgan bilgi toplamaya çalışır. (Açıklama: sorgulama, sembolü  $\epsilon$ )
5. Saldırgan, kurbanı için bilgi derler. (Açıklama: bilgi derleme, sembolü  $\zeta$ )
6. Saldırgan, kurbanını veya mülkünü ele geçirmek için onu kandırmayı dener. (Açıklama: kandırma, sembolü  $\eta$ )
7. Kurban kandırılır ve istemeden düşmanına yardım da bulunmuş olur. (Açıklama: suça ortak olma, sembolü  $\theta$ )
8. Saldırgan, aile fertlerine zarar verir. (Açıklama: kötülük, sembolü A)
9. Kötü durumun haberi yayılır; dilek veya buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir veya gitmesine izin verilir. (Açıklama: aracılık etme, sembolü B)
10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder veya bu yönde bir karar alır. (Açıklama: karşıt eylemin başlaması, sembolü C)
11. Kahraman evini terk eder. (Açıklama: gidiş, sembolü  $\uparrow$ )
12. Kahraman, büyülü bir nesne veya yardımcı edinmesini sağlayacak bir sınama, sorgulama, saldırı durumu ile karşılaşır. (Açıklama: bağışçının işlevi, sembolü D)

13. Kahraman, kendisine bağıшта bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir. (Açıklama: kahramanın tepkisi, sembolü E)
14. Büyülü nesne kahramana verilir. (Açıklama: büyülü nesnenin alınması, sembolü F)
15. Kahraman, arayış içerisinde olduğu nesnenin bulunduğu konuma ulaşır; kendisine rehberlik edilir. (Açıklama: iki krallık arasında, kılavuz eşliğinde yolculuk, sembolü G)
16. Kahraman, saldırganla yüzleştiğı bir çatışma sürecine girer. (Açıklama: çatışma süreci, sembolü H)
17. Kahraman özel işaret kazanır. (Açıklama: özel işaret, sembolü I)
18. Saldırgan yenik düşer. (Açıklama: zafer, sembolü J)
19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır. (Açıklama: giderme, sembolü K)
20. Kahraman geri döner. (Açıklama: geri dönüş, sembolü ↓)
21. Kahraman izlenir. (Açıklama: izleme, sembolü Pr)
22. Kahramana yardım edilir. (Açıklama: yardım etme, sembolü Rs)
23. Kahraman, kimliğini gizleyerek evine döner veya başka bir ülkeye gider. (Açıklama: kimliği gizleme, sembolü O)
24. Sahte bir kahraman gerçek dışı iddialarda bulunur. (Açıklama: gerçek dışı savlar, sembolü L)
25. Kahramana uygulaması zor olan bir iş önerilir. (Açıklama: zor iş, sembolü M)
26. Zor iş yerine getirilir. (Açıklama: zor işi tamamlama, sembolü N)
27. Kahraman tanınır. (Açıklama: tanınma, sembolü Q)
28. Sahte kahramanın gerçek kimliği ortaya çıkar. (Açıklama: ortaya çıkma, sembolü Ex)
29. Kahraman farklı bir görünüş kazanır. (Açıklama: yeni biçim, sembolü T)
30. Sahte kahraman cezalandırılır. (Açıklama: cezalandırma, sembolü U)
31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar. (Açıklama: evlenme, sembolü W°o)

Çok sayıda işlev, mantıksal olarak bu işlevleri yürüten kişilerin sorumluluk ve görev alanlarına göre gruplanmaktadır. Propp, işlevleri yerine getiren karakterleri yedi temel eylem alanı altında sınıflandırmaktadır. Burada odak noktası yalnızca işlevlerdir; işlevlerden etkilenen nesnelere veya kişilerin özellikleri ikincil önemdedir. Bu eylem alanları şunlardır:

1. Saldırgan kişinin eylem alanı: Kötü durumlar oluşturma ve kahramana karşı çeşitli eylemler yürütme işlevlerini kapsamaktadır.

2. Bağışçı olan kişinin eylem alanı: Büyülü bir nesne hazırlama ve kahramana aktarma işlevlerini kapsamaktadır.

3. Yardım eden kişinin eylem alanı: Kahramanın yolculuğu sırasında yardım sağlama, eksikliği veya kötülüğü giderme, izleme sırasında destek olma, güç işlerini yerine getirme ve kahramanın biçim değiştirmesi gibi işlevleri kapsamaktadır.

4. Prensesin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı: Güç işlerinin yerine getirilmesi, özel bir işaretin zorla benimsetilmesi, sahte kahramanın tespit edilmesi, gerçek kahramanın tanınması ve evlenme işlevlerini içermektedir.

5. Gönderen kişinin eylem alanı: Kahramanın gönderilme işlevini kapsamaktadır.

6. Kahramanın eylem alanı: Keşif amacıyla yolculuğa çıkma, bağışçı olan kişinin taleplerine yanıt verme ve evlenme gibi işlevleri içermektedir.

7. Sahte kahramanın eylem alanı: Arayış için yapılan yolculuk, bağışçı taleplerine olumsuz yanıt verme ve asılsız savlarda bulunma işlevlerini kapsamaktadır (Propp, 2008, ss. 80-81).

#### **4. Propp'un Yapısal Analiz Yöntemine Göre Dune (2021-2024) Filmlerinin Çözümlemesi**

##### **4.1. Dune: Bölüm Bir (2021) Filminin Yapısal Çözümlemesi**

1. Aileden biri evden uzaklaşır: İmparatorluğun emriyle Atreides hanedanlığı, yönetmek üzere Arrakis'e taşınır. (Açıklama: uzaklaşma, sembolü  $\beta$ )

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır: Bene Gesserit rahibesi Gaius Helen Mohiam, Paul'e elini kutudan çekmesi hâlinde öleceğini belirterek kesin bir uyarıda bulunur. (Açıklama: yasaklama, sembolü  $\gamma$ )

3. Yasak çiğnenir: Paul'un elini kutudan çekmemesi nedeniyle yasak çiğnenmez; dolayısıyla bu işlev filmde gerçekleşmemektedir. (Açıklama: yasak çiğneme, sembolü  $\delta$ )

4. Saldırgan bilgi toplamaya çalışır: Lord Baron'un önderliğinde Harkonnenler gemilerini Arrakis'den çekerek Atreidesler hanedanlığının zayıflıklarını araştırır. (Açıklama: sorgulama, sembolü  $\epsilon$ )

5. Saldırgan, kurbanı için bilgi derler: Lord Baron, İmparatorluğa ait Sardaukar ordusunun desteğini alarak, Dr. Yueh aracılığıyla Atreides Hanedanlığı'nı yok etmeye yönelik bir strateji geliştirir. (Açıklama: bilgi derleme, sembolü  $\zeta$ )

6. Saldırgan, kurbanını veya mülkünü ele geçirmek için onu kandırmayı dener: Lord Baron, Dr. Yueh'i, tutsak olan eşini Atreides hanedanlığı karşılığında serbest bırakacağına dair söz vermiştir. (Açıklama: kandırma, sembolü  $\eta$ )

7. Kurban kandırılır ve istemeden düşmanına yardım da bulunmuş olur: Dr. Yueh, Atreides'in iletişim ağını ve savunma kalkanlarını devre dışı bırakarak saldırıya uğramasına neden olur. Lord Baron tarafından da eşinin hayatı konusunda aldatılarak öldürülür. (Açıklama: suça ortak olma, sembolü  $\theta$ )

8. Saldırgan, aile fertlerine zarar verir: Esir alınan Dük Leto, dışında saklı ve havaya karışan özel bir zehir aracılığıyla Lord Baron'u öldürmeyi planlar. Dük, hayatta kalsa bile Harkonnenler tarafından öldürülür. (Açıklama: kötülük, sembolü A)

9. Kötü durumun haberi yayılır; dilek veya buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir veya gitmesine izin verilir: Paul, Dr. Yueh tarafından gönderilen ve babasına ait olan yüzüğü teslim alarak babasının öldürüldüğünü anlar. (Açıklama: aracılık etme, sembolü B)

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder veya bu yönde bir karar alır: Paul ve annesi Jessica hayatta kalmak için çölde yolculuğa başlar. Savaşçı Duncan

tarafından güvenli bir bölgeye götürülürler. (Açıklama: karşıt eylemin başlaması, sembolü C)

11. Kahraman evini terk eder: Güvenli bölgede baskına uğrayan Paul ve Jessica, Dr. Kynes aracılığıyla güneydeki Fremenlere sığınmak için uzun bir yolculuğa çıkar. (Açıklama: gidiş, sembolü ↑)

12. Kahraman, büyülü bir nesne veya yardımcı edinmesini sağlayacak bir sınama, sorgulama, saldırı durumu ile karşılaşır: Bene Gesserit rahibesi Gaius Helen Mohiam, Paul'e kutu testi uygulayarak korku, irade ve kendini kontrol etme becerilerini sınar. Gom jabbar iğnesiyle desteklenen bu sınama, Paul'ün layıklığını ve seçilmiş kişi olma ihtimalini güçlendirir. (Açıklama: bağışçının işlevi, sembolü D)

13. Kahraman, kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir: Stilgar'ın, Paul'ün genç olması nedeniyle işe yarayabileceğini ancak Jessica'nın yaşlı olduğu için kendilerine fayda sağlamayacağını söylemesi üzerine Paul ve Jessica bu duruma karşı koyar. Ardından Jessica'nın Stilgar'ı rehin almasıyla taraflar birlikte yola devam etmeye karar verir. (Açıklama: kahramanın tepkisi, sembolü E)

14. Büyülü nesne kahramana verilir: Chani tarafından Paul'a Shai-Hulud (dev solucan) dişinden yapılmış özel bir hançer verilir. (Açıklama: büyülü nesnenin alınması, sembolü F)

15. Kahraman, arayış içerisinde olduğu nesnenin bulunduğu konuma ulaşır; kendisine rehberlik edilir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: iki krallık arasında, kılavuz eşliğinde yolculuk, sembolü G)

16. Kahraman, saldırganla yüzleştiği bir çatışma sürecine girer: Paul, onları kabullenmeyen Fremen savaşçısı Jamis ile düello yapar. (Açıklama: çatışma süreci, sembolü H)

17. Kahraman özel işaret kazanır: Düello zaferiyle birlikte özel bir işaret kazanan Paul'un "Lisan al Gaib" (seçilmiş kişi) olduğuna dair görüşler güçlenmiştir. (Açıklama: özel işaret, sembolü I)

18. Saldırgan yenik düşer: Paul, Jamis'i öldürerek düelloyu kazanır. (Açıklama: zafer, sembolü J)

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır: Paul, Fremenlerin güvenini kazanır ve onlar tarafından kendi topluluklarından biri olarak kabul edilir. (Açıklama: giderme, sembolü K)

20. Kahraman geri döner: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: geri dönüş, sembolü ↓)

21. Kahraman izlenir: Harkonnenler, çölde thopter helikopteri ile peşine düştükleri Paul ve Jessica'nın kum fırtınasında öldüğünü düşünür. (Açıklama: izleme, sembolü Pr)

22. Kahramana yardım edilir: Duncan, Stilgar, Chani ve Dr. Kynes, Paul'a farklı aşamalarda yardım ederler (Açıklama: yardım etme, sembolü Rs)

23. Kahraman, kimliğini gizleyerek evine döner veya başka bir ülkeye gider: Paul, gerçek kimliğini gizleyerek Fremenlerle birlikte onların güvenli bölgesi Tabr Sıyeci'ye doğru yola çıkar. (Açıklama: kimliği gizleme, sembolü O)

24. Sahte bir kahraman gerçek dışı iddialarda bulunur: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: gerçek dışı savlar, sembolü L)

25. Kahramana uygulaması zor olan bir iş önerilir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: zor iş, sembolü M)

26. Zor iş yerine getirilir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: zor işi tamamlama, sembolü N)

27. Kahraman tanınır: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: tanınma, sembolü Q)

28. Sahte kahramanın gerçek kimliği ortaya çıkar: işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: ortaya çıkma, sembolü Ex)

29. Kahraman farklı bir görünüş kazanır: Seçilmiş Kişi kehanetlerinin bazı özelliklerine sahip olan Paul, belirli bir kesim Fremen tarafından 'Lisan al Gaib' olarak görülerek, kurtarıcı bir lider adayı olarak kabul edilir. (Açıklama: yeni biçim, sembolü T)

30. Sahte kahraman cezalandırılır: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: cezalandırma, sembolü U)

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: evlenme, sembolü W<sup>o</sup>)

Filmin anlatısal şeması aşağıdaki şekilde oluşmaktadır:

$\beta \gamma \varepsilon \zeta \eta \theta A B C \uparrow D E F H I J K Pr Rs O T$

*Dune: Bölüm Bir* (2021) filmi, Propp'un yöntemi doğrultusunda incelendiğinde, anlatıda yer alan yedi karakterden beşinin işlevlerini yerine getirdiği görülmektedir. Bu karakterler ve karşılık gelen işlevler şu şekilde sıralanabilir:

1. Saldırgan kişinin eylem alanı: Saldırgan figür olarak Lord Baron, Rabban ve imparatorluk askerleri olan Sardaukarlar karşımıza çıkmaktadır. İmparatorluk tarafından yapılan plan doğrultusunda Harkonnenler ve Sardaukarlar iş birliğiyle Atreides Hanedanlığı'nın tamamıyla ortadan kaldırılması amaçlanmaktadır.

2. Bağışçı olan kişinin eylem alanı: Bağışçı rolünü Chani, üstlenmektedir. Chani, Paul'a düello için özel bir hançer verir. Bu doğrultuda, kahramana yolculuğunda büyüleyici nesneyi veren kişiyi temsil etmektedir.

3. Yardım eden kişinin eylem alanı: Yardımcı işlevini Stilgar, Duncan ve Dr. Kynes üstlenmektedir. Stilgar, Paul ve Jessica'nın Fremeni'lere katılmalarına izin verir. Duncan, onları bulunduğu güvenli bir bölgeye götürür. Dr. Kynes ise onlar için thopter helikopteri ve damıtılmış giysiler temin eder.

4. Prensesin(aranan kişinin) ve Babasının Eylem Alanı: Bu işlev filmde yer almamaktadır.

5. Gönderen kişinin eylem alanı: Bu rolü, Dük Leto üstlenmektedir. İmparatorluk tarafından Atreides Hanedanlığı'nın Arrakis'e gönderilmesi bu durumu temsil etmektedir.

6. Kahramanın Eylem Alanı: Paul Atreides bu işlevi üstlenmektedir. Arrakis'e göç eden Paul, yolculuğu boyunca zorlu sınavlardan geçme, saldırıya uğrama, büyüleyici nesneyi elde etme ve evinden tamamıyla ayrılma gibi pek çok aşamadan geçmektedir.

7. Sahte Kahramanın Eylem Alanı: Bu işlev filmde yer almamaktadır.

*Dune: Bölüm Bir* (2021) filmi, Vladimir Propp'un biçimbilimci işlevsel yaklaşımı çerçevesinde incelendiğinde, Propp'un belirlediği 31 işlevden 21'inin film içerisinde yer aldığı görülmektedir. Filmde Propp'un işlevleri büyük ölçüde korunmakta ve anlatı genel olarak nedensellik temelli, doğrusal bir ilerleme göstermektedir. Bu durum, Paul Atreides'in kahramanlığa giden sürecini yapılandırılmış ve izlenebilir bir anlatı şeması hâline getirmektedir.

Bununla birlikte film, klasik masal yapısından belirli noktalarda sapmaktadır. Bazı işlevlerin anlatı içerisindeki konumlarının değiştiği görülmektedir. Örneğin Propp'un özgün diziliminde daha ileri bir aşamada yer alan 21. işlev (kahramanın izlenmesi), filmde olay örgüsü bakımından 11. işlevin hemen ardından gerçekleşmektedir. Ayrıca bazı sahnelerde birden fazla işlevin katmanlı biçimde aynı anda yer aldığı görülmektedir. Bene Gesserit rahibesi Gaius Helen Mohiam'ın Paul'e uyguladığı Gom Jabbar testi, hem 2. işlevi (kahramanın bir yasakla karşılaşması) hem de 12. işlevi (kahramanın sınanması) eşzamanlı olarak içermektedir. Bu durum, modern anlatılarda Propp işlevlerinin tekil ve kesin sınırlarla ayrılmış bir yapıdan ziyade, iç içe geçmiş biçimlerde kullanılabilirliğini göstermektedir.

Mekânsal açıdan değerlendirildiğinde Arrakis, yalnızca bir anlatı mekânı değil; baharat üretimi, ekolojik yapısı ve yerli halkıyla anlatıyı aktif biçimde yönlendiren bir eylem alanı hâline gelmiştir. Filmde yer alan damıtılmış giysiler, kum solucanları ve kişisel kalkan teknolojileri, masallardaki mucizevi ya da büyülü unsurlardan farklılaşmaktadır. Bu öğeler, *Dune* evreninde kendiliğinden var olan, anlatı dünyasının rasyonel ve fiziksel kurallarına dayanan unsurlar olarak sunulmaktadır.

#### 4.2. Dune: Bölüm İki (2024) Filminin Yapısal Çözümlemesi

1. Aileden biri evden uzaklaşır: Paul, Fremenlerle birlikte Tabr Siyeci'ye gelir. (Açıklama: uzaklaşma, sembolü  $\beta$ )

2. Kahraman bir yasakla karşılaşır: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: yasaklama, sembolü  $\gamma$ )

3. Yasak çiğnenir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: yasak çiğneme, sembolü  $\delta$ )

4. Saldırgan bilgi toplamaya çalışır: İmparatorun kızı ve Bene Gesserit rahibesi Gaius Helen Mohiam Baron, Muad'Dib'in kim olduğu ve Paul'un yaşayıp yaşamadığını sorgular. (Açıklama: sorgulama, sembolü ε)

5. Saldırgan, kurbanı için bilgi derler: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: bilgi derleme, sembolü ζ)

6. Saldırgan, kurbanını veya mülkünü ele geçirmek için onu kandırmayı dener: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: kandırma, sembolü η)

7. Kurban kandırılır ve istemeden düşmanına yardım da bulunmuş olur: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: suça ortak olma, sembolü θ)

8. Saldırgan, aile fertlerine zarar verir: Feyd-Rautha önderliğindeki Harkonnenler, Paul'un yeni ailesi olarak gördüğü Fremenlere saldırı gerçekleştirir. (Açıklama: kötülük, sembolü A)

9. Kötü durumun haberi yayılır; dilek veya buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir veya gitmesine izin verilir: Güney'de her liderin katılımının zorunlu olduğu bir savaş konseyi çağrısı yapılmıştır. Fremenler içinde Muad'Dib lakabı takılan Paul bu konseye beklenmektedir. (Açıklama: aracılık etme, sembolü B)

10. Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder veya bu yönde bir karar alır: Paul, güney hakkında kötü kehanetler görmesine rağmen, güneye doğru yola çıkma kararı alır. (Açıklama: karşıt eylemin başlaması, sembolü C)

11. Kahraman evini terk eder: Paul, Shai-Hulud aracılığıyla Arrakis'in güneyine doğru yola çıkar. (Açıklama: gidiş, sembolü ↑)

12. Kahraman, büyümlü bir nesne veya yardımcı edinmesini sağlayacak bir sınama, sorgulama, saldırı durumu ile karşılaşır: Paul'e, bilinmeyen bir ses aracılığıyla zihnini bütünüyle açmasının ancak Hayat Suyu'nu içmesiyle mümkün olacağı iletilir. Bu öneri, Paul açısından bir ölüm kalım sınavı niteliği taşır; zira bugüne kadar Hayat Suyu'nu tüketip hayatta kalabilen hiçbir erkek olmamıştır. Buna rağmen söz konusu ses, Paul'u bu yüksek riski göze almaya yönlendirir. (Açıklama: bağışçının işlevi, sembolü D)

13. Kahraman, kendisine bağıшта bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir: Paul'un, Chani tarafından Güney'e gitme ve Hayat Suyu'nun ölümcül sonuçları konusunda uyarılmasına rağmen, geçmiş ve gelecek kehanetleri çok daha iyi görebilmek adına fiziksel ölümü göze alarak bu yola yönelmesi, kahramanın bilinçli tepkisini göstermektedir. (Açıklama: kahramanın tepkisi, sembolü E)

14. Büyülü nesne kahramana verilir: Paul'a Hayat Suyu'nun verilmesiyle birlikte ölüm benzeri bir duruma girer; ancak çölbaharı, Chani'nin gözyaşları ve Hayat Suyu'nun birleşimiyle yeniden uyanır. Bu deneyimin ardından Paul, geçmişi ve geleceği algılayabilme yetisini kazanır. (Açıklama: büyülü nesnenin alınması, sembolü F)

15. Kahraman, arayış içerisinde olduğu nesnenin bulunduğu konuma ulaşır; kendisine rehberlik edilir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: iki krallık arasında, kılavuz eşliğinde yolculuk, sembolü G)

16. Kahraman, saldırganla yüzleştiği bir çatışma sürecine girer: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: çatışma süreci, sembolü H)

17. Kahraman özel işaret kazanır: Güney Fremenlileri bir araya toplayan Paul, onlara konuşma yaparak kendisini Paul Muad'Dib Atreides olarak tanıtır ve Lisan al-Gaib tezahüratlarıyla karşılaşır. (Açıklama: özel işaret, sembolü I)

18. Saldırgan yenik düşer: Paul'un önderliğindeki Fremenler, İmparatorluk ve Harkonnen güçlerini yenilgiye uğratar. Paul, gerçek kimliğini gizleyerek İmparator, askerler ve Feyd-Rautha'nın huzurunda Baron Harkonnen'i öldürür. (Açıklama: zafer, sembolü J)

19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır: Paul ve Fremenler üzerindeki tehdit ortadan kalkar; Paul, babasının intikamını büyük ölçüde alarak eksikliği giderir. (Açıklama: giderme, sembolü K)

20. Kahraman geri döner: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: geri dönüş, sembolü ↓)

21. Kahraman izlenir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: izleme, sembolü Pr)

22. Kahramana yardım edilir: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: yardım etme, sembolü Rs)

23. Kahraman, kimliğini gizleyerek evine döner veya başka bir ülkeye gider: Bu işlev filmde yer almamaktadır. (Açıklama: kimliği gizleme, sembolü O)

24. Sahte bir kahraman gerçek dışı iddialarda bulunur: Bene Gesserit ve İmparatorluk tarafından yürütülen proje kapsamında Feyd-Rautha, sahte bir kahraman figürü olarak Arrakis'in meşru lideri ve İmparatorluğun şampiyonu şeklinde sunulur. (Açıklama: gerçek dışı savlar, sembolü L)

25. Kahramana uygulaması zor olan bir iş önerilir: Paul'a düelloda imparatorluğun şampiyonu olarak atanan Feyd-Rautha'yı yenmesi önerilir. (Açıklama: zor iş, sembolü M)

26. Zor iş yerine getirilir: Paul, düelloda Feyd-Rautha'yı öldürerek kendisine verilen zor görevi başarıyla tamamlar. (Açıklama: zor işi tamamlama, sembolü N)

27. Kahraman tanınır: Paul, İmparatorluk, Harkonnenler ve karşı çıkımlarına rağmen büyük hanedanlar tarafından Fremenerin Mesih'i ve Arrakis'in yeni lideri olarak tanınır. (Açıklama: tanınma, sembolü Q)

28. Sahte kahramanın gerçek kimliği ortaya çıkar: Feyd-Rautha'nın ve imparatorluğun gerçek rolleri ortaya çıkarılır. (Açıklama: ortaya çıkma, sembolü Ex)

29. Kahraman farklı bir görünüş kazanır: Başlangıçta sürgün konumunda olan Paul, Fremener için Mesih'e, Arrakis için ise lider konumuna evrilir. (Açıklama: yeni biçim, sembolü T)

30. Sahte kahraman cezalandırılır: Feyd-Rautha öldürülür; İmparator ve diğer düşmanlar Paul'a biat eder. (Açıklama: cezalandırma, sembolü U)

31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar: Paul, imparatorun yaşamını bağışlama koşuluyla, imparatorun kızıyla evlenme konusunda sözlü bir uzlaşma elde eder. Böylece evlilik ve taht kazanımı işlevsel olarak tamamlanmış olur. (Açıklama: evlenme, sembolü W°o)

Filmin anlatısal şeması aşağıdaki şekilde oluşmaktadır:

$\beta \varepsilon A B C \uparrow D E F I J K L M N Q E x T U W^{\circ} o$

*Dune: Bölüm İki* (2024) filmi, Propp'un yöntemi doğrultusunda incelendiğinde, anlatıda yer alan yedi karakterden beşinin işlevlerini yerine getirdiği görülmektedir. Bu karakterler ve karşılık gelen işlevler şu şekilde sıralanabilir:

1. Saldırgan kişinin eylem alanı: Lord Baron, İmparator, Feyd-Rautha, Rabban karakterleri Paul ve Fremenler üzerine yürüttükleri saldırılarla kötülük yaratarak eylemlerini harekete geçirmeye çalışmaktadır.

2. Bağışçı olan kişinin eylem alanı: Jessica, Paul'un Hayat Suyu ritüeline yönelmesinde etkili olan bir aracı figür olarak işlev görmektedir.

3. Yardım eden kişinin eylem alanı: Stilgar, Shai-Hulud sınavı sürecinde; Chani, Paul'un Hayat Suyu'nu içmesinin ardından yaşam fonksiyonlarının yeniden kazanılmasında; Gurney ise nükleerlerin konumuna ilişkin bilgide Paul'a yardımcı olmaktadır.

4. Prensesin (aranan kişi) ve babasının eylem alanı: İmparator ve imparatorun kızı, Paul'ün evlilik konusunda söz alması, tahta çıkması ve büyük hanedanlarca tanınması gibi süreçlerde belirleyici rol oynamaktadır.

5. Gönderen kişinin eylem alanı: Paul'ün, çevre baskılarının da etkisiyle Arrakis'in güneyine giderek halkı Lisan al Gaib olarak bir araya toplaması ve kutsal savaş yolculuğunu başlatması gönderenin eylem alanını kapsamaktadır.

6. Kahramanın eylem alanı: Paul Atreides, Fremenleri birleştirme, Harkonnenler ve imparatorluğa karşı zafer elde etme ve düzmece kahraman Feyd-Rautha ile düelloya çıkma gibi işlevleri üstlenmektedir.

7. Sahte kahramanın eylem alanı: Feyd-Rautha, Lord Baron tarafından Arrakis'in lideri olarak görevlendirilir; Bene Gesserit tarafından kontrol edilebilirliği test edildikten sonra ise sahte bir varis olarak öne sürülür ve Paul'ün karşısına çıkarılır.

*Dune: Bölüm İki* (2024) filmi, Vladimir Propp'un biçimbilimci işlevsel yaklaşımı çerçevesinde incelendiğinde, Propp'un belirlediği 31 anlatı işlevinden 20'sinin film anlatısında yer aldığı görülmektedir. Olay örgüsünün büyük ölçüde işlevsel düzene uygun biçimde ilerlediği ve temel anlatı yapısının Propp'un şemasıyla

örtüştüğü görülmektedir. Özellikle Paul Atreides'in sürgün konumundan liderliğe uzanan dönüşümü, Propp'un yönteminin anlatıyı yapısal düzeyde açıklamada işlevsel olduğunu göstermektedir. Paul'un kahraman olarak sınanması (Shai-Hulud'u sürmesi ve Hayat Suyu ritüeline katılma durumunda ölümle yüz yüze gelmesi), sahte kahraman figürü olarak Feyd-Rautha'nın ön plana çıkarılması, zor iş olarak tanımlanabilecek düello ve nihai tanınma aşamaları, masalsı anlatı dizgesine uygun biçimde çözümlenebilmektedir.

Bununla birlikte film, Propp'un doğrusal ve sabit işlev dizgesini bazı noktalarda dönüştürmektedir. Anlatıda kimi işlevlerin hiç yer almaması, kimi işlevlerin ise Propp'un öngördüğü sıralamadan farklı konumlarda ya da birden fazla kez gerçekleşmesi bu dönüşümün temel göstergelerindedir. Özellikle 12. işlev olarak tanımlanan "kahramanın büyülü bir nesne veya yardımcı edinmesini sağlayacak bir sınamaya ile karşılaşması", Propp'un şemasında beklenenden daha erken bir aşamada, 9. işlev olan "kötü durumun haberinin yayılması ve kahramana başvurulması"nın hemen ardından ortaya çıkmaktadır. Bu durum, işlevler arasındaki kronolojik dizilimin modern anlatı yapısında esnediğine işaret etmektedir.

Benzer biçimde, 12. işlevin tekil bir olaydan ziyade katmanlı bir yapı kazandığını ortaya koymaktadır. Paul'un çölde Fremmen olma yeterliliğini kanıtlamak amacıyla sınavdan geçirilmesi ve bu süreçte Shai-Hulud'u sürmesi ile bilinmeyen bir ses aracılığıyla geçmişi ve geleceği bütünüyle görebilmesi için Hayat Suyu'nu içmesinin önerilmesi ve bu öneri karşısında ölüm-kalım niteliğinde bir sınamayla yüzleşmesi, söz konusu işlevin yinelenen ve yoğunlaştırılmış bir biçimde gerçekleştiğini göstermektedir.

## SONUÇ

Bu çalışma kapsamında yapılan değerlendirme, Vladimir Propp'un biçimbilimsel yönteminin *Dune: Bölüm Bir* (2021) ve *Dune: Bölüm İki* (2024) filmlerinin anlatı yapısını çözümlemede belirli ölçülerde işlevsel olduğunu ortaya koymaktadır. Her iki filmde de Propp'un tanımladığı otuz bir anlatı işlevinin önemli bir kısmının yer aldığı, olay örgüsünün genel hatlarıyla kronolojik ve nedensel bir düzen içerisinde ilerlediği görülmektedir.

Bununla birlikte, Paul'un rüyalarında geleceğe yönelik kehanetleri görme yetisi anlatının doğrusal zaman anlayışını önemli ölçüde dönüştürmektedir. Paul'un henüz gerçekleşmemiş olayları önceden deneyimlemesi, Propp'un yönteminin temel varsayımlarından biri olan doğrusal zaman ve nedensellik ilkesini yapısal düzeyde bozmaktadır. Kahramanın, anlatı düzleminde henüz gerçekleşmemiş işlevleri "bilerek" hareket etmesi, olay örgüsünü doğrusal bir ilerlemeden ziyade döngüsel ve kaderci bir yapıya taşımaktadır. Bu durum, Propp'un eylem temelli ve zamansal olarak doğrusal metodolojisinin anlatının felsefi boyutlarını açıklamakta sınırlı kaldığını göstermektedir.

Özellikle *Dune: Bölüm Bir*'de Arrakis'te baharat üretimi üzerinden kurulan emperyalist sömürü düzeni, Harkonnenlerin Fremenler üzerindeki tahakkümü, Bene Gesserit cemaati ile İmparatorluk arasındaki örtük güç ilişkileri gibi politik yapılar, Propp'un masal merkezli işlevsel şemasında doğrudan karşılık bulmamaktadır. Benzer biçimde Paul ve Jessica'nın Bene Gesserit'e özgü "ses" aracılığıyla insanları yönlendirebilmesi ya da anlatıda yoğun biçimde kullanılan ileri teknoloji unsurları, Propp'un büyü nü nesne kavramı ile tam anlamıyla örtüşmemektedir. Bu unsurlar, anlatının bilimkurgu temelli politik ve ideolojik katmanlarını görünür kılmakta; ancak Propp'un yöntemi bu çok katmanlı yapıyı kapsamlı biçimde açıklamakta yetersiz kalmaktadır.

Bu sınırlılık, *Dune: Bölüm İki*'nde daha belirgin hâle gelmektedir. Film, işlevsel dizilim ve genel kronolojik ilerleme açısından Propp'un şemasıyla temel düzeyde örtüşse de, Paul'un kehanetlerinin yoğunlaşması ve Hayat Suyu ritüeli sonrasında geçmiş, şimdi ve geleceği eşzamanlı biçimde algılaması, anlatıda analepsis (geri dönüş) ve prolepsis (ileri bakış) kullanımını belirgin biçimde artırmaktadır.

Buna ek olarak *Dune: Bölüm İki*'nde Lisan al-Gaib inancı, Güney Fremenlerinin suya ontolojik ve kutsal bir değer atfetmeleri, Jessica'nın Bene Gesserit öğretileri doğrultusunda dini söylemi araçsallaştırarak kitleleri yönlendirmesi ve Bene Gesserit'in Feyd-Rautha'yı alternatif bir kontrol figürü olarak konumlandırması ile Paul'un Harkonnen soyuna dair farkındalığının anlatıya etik ve kimliksel bir gerilim katması gibi unsurlar, Propp'un bireysel kahraman odaklı masal şemasının sınırlarını aşmaktadır.

Özetle, Vladimir Propp'un biçimbilimsel yöntemi, *Dune: Bölüm Bir* ve *Dune: Bölüm İki*'nin geleneksel kahramanlık anlatısı iskeletini ve temel işlevsel dizilimini çözümlenmede yararlı bir araç sunmaktadır. Ancak özellikle ikinci filmde Paul'un kehanetlerinin artması ve Hayat Suyu sonrası zamansal sınırların giderek belirsizleşmesi, işlevsel dizilimi önemli ölçüde sekteye uğratmaktadır. Dune evreninin politik, dini, ideolojik ve felsefi derinliği ile zaman kırılmaları, Propp'un katı ve masal merkezli şemasını aşarak anlatıyı klasik bir masaldan çok katmanlı bir postmodern epik yapıya dönüştürmektedir. Bu bağlamda Propp'un yöntemi, anlatının yapısal temelini açıklamada işlevsel olmakla birlikte, filmin ideolojik ve felsefi boyutlarını bütüncül biçimde kavramada sınırlı bir çerçeve sunmaktadır.

#### KAYNAKÇA

- Akarşlan, T. (2014). Modern Çağda Kahramanın Hazin Değişimi. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 156-170.
- Akyıldız, Y. (2021). *Sinemada karmaşık öykü anlatıcılığı: Christopher Nolan sineması*. Doruk Yayınları.
- Akyıldız, Y. (2022). Sinemada modüler anlatı: Kaynak Kod 1 örneği. *Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 1(2), 49-79.
- Barthes, R. (1988). *Anlatıların yapısal çözümlemesine giriş (M. Rifat & S. Rifat, Çev.)*. Gerçek Yayınları.
- Barthes, R. (1990). *Çağdaş Söylenler (T. Yücel, Çev.)*. Hürriyet Vakfı Yayınları.
- Baş, Ö., & Yalçın, İ. U. (2017). "Kırmızı Başlıklı Kız" masalı ve varyantaları üzerine bir inceleme. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları*, 5(1), 26-42.
- Benjamin, . (2018). *Brecht'i anlamak (H. Barışcan & G. Işısağ, Çev.)*. Metis Yayınları.
- Bolat, N. (2017). Keloğlan Kimliğinde Türk Masalları Anlatısı: Propp Yönteminde Türk Masalları. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(3), 201-226.
- Bordwell, D. (2016). *Hollywood'un film dili (Z. Atam, Y. C. Ekinci & B. Tanyeri, Çev.)*. Doruk Yayınları.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Higher Education.
- Büyükdüvenci, S., & Öztürk, S. R. (1997). *Postmodernizm ve sinema*. Ark Yayınları.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve söylem: Filmde ve kurmacada anlatı yapısı (Ö. Yaren, Çev.)*.
- Çıblak, N. (2005, Şubat). V. Propp'un masal çözümleme metodu. *Türk Dili Dergisi*, (638), 127-140.
- Erdemir, F. (2011). Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (35), 21-40.
- Evlıyaoğlu, S. (2020). Anlatının Temel Kavramları ve Sinema. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(1), 345-384. <https://doi.org/10.30561/sinopusd.710856>
- Genette, G. (1980). *Narrative discourse: An essay in method (J. E. Lewin, Trans.)*. Cornell University Press.

- Gezgin, İ. (2022). *Homo Narrans: İnsan Niçin Anlatır? Mit, Masal ve Hikayenin Arkeolojisi*. Redingot Kitap.
- Kovacs, A. B. (2016). *Modernizmi seyretmek (E. Yılmaz, Çev.)*. De Ki Yayınları.
- Miller, W. (1998). *Screenwriting for film and television*. Ohio University Press.
- Monaco, J. (2022). *Bir film nasıl okunur? Sinema dili, tarihi ve kuramı (T. Göbekçin, Çev.)*. Alfa Yayınları.
- Oktuğ, M. (2008). *Sinemada anlatı: Senaryo*. Galata Akademik Yayınları.
- Oluk Ersümer, A. (2023). *Klasik anlatı sineması*. Doruk Yayınevi.
- Ong, W. J. (2013). *Sözlü ve yazılı kültür (S. P. Banon, Çev.)*. Metis Yayınları.
- Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi*. (1.baskı.). Hilal Yayın.
- Polat, E. (2014). Postmodernizm Sızdıran Öyküler: Tanrı beni görüyor mu? *Maviyeşil Dergisi*, 6–11.
- Propp, V. (1998). *Folklor /teori ve tarih (N. Hasgül & T. Tanyel, Çev.)*. Avesta Yayınları.
- Propp, V. (2008). *Masalın biçimbilimi (M. Rifat & S. Rifat, Çev.)*. İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rifat, M. (1998). *XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları*. Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2009). *Göstergebilimin abc'si (5. Baskı)*. Say Yayınları.
- Smith, P. (2007). *Kültürel kuram (S. Güzelsarı & İ. Gündoğdu, Çev.)*. Babil Yayınları.
- Şener, S. (2008). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Şimşek, G. (2014). Los Angeles'da Bir Kükedisi: Propp'a Göre Bir Film Çözümlemesi. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 311-324.
- Temizer, K., & Baş, S. (2021). Yazar-Metin-Okur Ekseninde Postmodern Anlatının Oyunsulaştırılması: Puslu Kıtalar Atlası Örneği. *Edebi Eleştiri Dergisi*, 5(1), 244-270. <https://doi.org/10.31465/eeder.865753>
- Todorov, T. (1971). The 2 Principles of Narrative. *Diacritics*, 1(1), 37-44. <https://doi.org/10.2307/464558>
- Toper, B., & Arda, Ö. (2022). *Bilimkurgu sineması bağlamında "Eski" Dune'dan "Yeni" Dune'a: Film türleri anlatı yapısı ve uyarlamalar*. In M. Sekmen (Ed.), *Film türleri anlatı yapısı ve uyarlamalar*. Eğitim Yayınevi.
- Türk, S. (2023). Kültürel İletişim Ürünü Masallara Analitik Yaklaşımlar. *Uluslararası Medeniyet Çalışmaları Dergisi*, 8(2), 230-243. <https://doi.org/10.58648/inciss.1350781>
- Yılmaz, R. (2014). *Anlatı yoluyla dünyanın zihinsel yeniden kurulumu: "Palto", "Dönüşüm" ve "Hayvan Çiftliği" romanlarının alımlama pratikleri üzerine bir inceleme (Doktora tezi)*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

### Extended Abstract

Cinema has continuously evolved from its emergence to the present by responding to social needs, cultural transformations, and especially innovations in digital communication technologies; parallel to this development, it has progressively increased its influence and determinative role within the field of communication.

Owing to its multilayered narrative structure, cinema has moved beyond being merely an audiovisual medium of expression and has transformed into an integrated art form capable of establishing intertextual relationships with different disciplines. In this respect, cinema reproduces narrative forms nourished by cultural, literary, and artistic sources within its own unique audiovisual language, thereby both maintaining its connection with past narrative traditions and expanding the possibilities of contemporary storytelling. Within this framework, the adaptation of literary works into film has turned narrative into a central focus of cinema studies, while adaptation processes have increased the importance of theoretical approaches aimed at analyzing the structural and functional properties of narrative. Narrative is not only a means of communication but also a fundamental component of humanity's processes of meaning-making, transmitting experience, and constructing collective memory. The cinematic adaptation of works grounded in long-standing narrative traditions such as folktales, epics, and myths enables the reinterpretation of their structural features within new aesthetic forms and provides a rich analytical ground for film studies. Such adaptations bring together the distinctive characteristics of classical, modern, and postmodern narrative forms, offering audiences a multilayered field of meaning and rendering visible the relationship between continuity and transformation in narrative. At the same time, these transformations demonstrate that narrative forms are not static structures but dynamic systems that evolve in relation to historical context, technological mediation, and changing modes of spectatorship. In this context, the necessity emerges to reconsider the structural model proposed by Vladimir Propp in *Morphology of the Folktale*, which he limited to wonder tales, within the framework of different narrative forms. Propp's function-based analytical method occupies an important position in narrative theory due to its systematic explanation of action sequences and heroic structure. However, the multilayered nature of contemporary cinematic narratives, their non-linear temporal constructions, and their thematic depth require a renewed questioning of this method's explanatory power in relation to current narratives. Indeed, the reinterpretation of folktales and novels through modern narrative techniques in cinematic adaptations has made visible both the possibilities and the limitations of morphological analysis when applied to contemporary film texts. This reassessment also contributes to broader debates concerning the adaptability of

classical narrative theories to postclassical and transmedial narrative environments. Accordingly, this study aims to examine the extent to which a structural method developed for folktale analysis is explanatory, transformative, and limited within the context of film adaptations of novelistic narratives. The object of analysis consists of *Dune: Part One* (2021) and *Dune: Part Two* (2024), directed by Denis Villeneuve and adapted from Frank Herbert's 1965 science fiction novel series. As prominent examples of modern science fiction cinema, these films draw attention through both their relationship with epic narrative tradition and the political, religious, and philosophical layers they contain. For this reason, the *Dune* universe provides an appropriate sample for testing the validity of Propp's structural model in relation to contemporary cinematic narratives, particularly in demonstrating how mythic structures are reconfigured within large-scale, world-building-oriented storytelling. The findings indicate that Propp's method is largely applicable in explaining the traditional heroic framework, functional action sequences, and basic narrative organization within the *Dune* narrative. Nevertheless, the interruption of linear progression particularly due to temporal fractures, multiple perspectives, and thematic density weakens the continuity of functional sequencing. Moreover, the deep structure of the *Dune* universe, shaped by political power relations, religious discourse, ideological formations, ecological concerns, and ontological inquiry, reveals that the narrative cannot be fully comprehended solely through functional action sequences. This demonstrates that while Propp's model retains explanatory value in certain respects, it remains limited in providing a holistic analysis of contemporary, multilayered cinematic narratives characterized by ambiguity, scale, and philosophical depth. In conclusion, this study contributes to the re-evaluation of the morphological approach one of the classical theories of narrative within the context of modern science fiction cinema, while also establishing a theoretical ground for discussing how narrative theory may be transformed in response to contemporary film texts and transmedial narrative environments.

Yazarın çalışmaya katkı oranı %100'dür.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.