



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Çağatay DİRİLGEN

METİNLERARASI BAĞLAMDA 2010 SONRASI HOLLYWOOD YAPIMI MASAL
UYARLAMALARINDAKİ BİÇİMSEL DÖNÜŞÜMLER

Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2019



AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



Çağatay DİRİLGEN

METİNLERARASI BAĞLAMDA 2010 SONRASI HOLLYWOOD YAPIMI MASAL
UYARLAMALARINDAKİ BİÇİMSEL DÖNÜŞÜMLER

Danışman

Prof. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA

Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2019

Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Çağatay Dirilgen'in bu çalışması, jürimiz tarafından Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : (İmza)

Üye (Danışmanı) : (İmza)

Üye : (İmza)

Tez Başlığı: Metinlerarası Bağlamda 2010 Sonrası Hollywood Yapımı Masal
Uyarlamalarındaki Biçimsel Dönüşümler

Onay : Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi :/..../20...

Mezuniyet Tarihi : 30/05/2019

(İmza)
Prof. Dr. İhsan BULUT
Müdür

AKADEMİK BEYAN

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Metinlerarası Bağlamda 2010 Sonrası Hollywood Yapımı Masal Uyarlamalarındaki Biçimsel Dönüşümler” adlı bu çalışmanın, akademik kural ve etik değerlere uygun bir biçimde tarafımda yazıldığını, yararlandığım bütün eserlerin kaynakçada gösterildiğini ve çalışma içerisinde bu eserlere atıf yapıldığını belirtir; bunu şerefimle doğrularım.

Çağatay DİRİLGEN





T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU
BEYAN BELGESİ



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
Adı-Soyadı	Çağatay DİRİLGEN
Öğrenci Numarası	20175256006
Enstitü Ana Bilim Dalı	Radyo, Televizyon ve Sinema
Programı	Tezli Yüksek Lisans
Programın Türü	(X) Tezli Yüksek Lisans () Doktora () Tezsiz Yüksek Lisans
Danışmanın Unvanı, Adı-Soyadı	Prof. Dr. Emine UÇAR İLBUĞA
Tez Başlığı	Metinlerarası Bağlamda 2010 Sonrası Hollywood Yapımı Masal Uyarlamalarındaki Biçimsel Dönüşümler
Turnitin Ödev Numarası	1113547462

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmasının a) Kapak sayfası, b) Önsöz, c) Ana Bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 105 sayfalık kısmına ilişkin olarak, 16/04/2019 tarihinde tarafımdan Turnitin adlı intihal tespit programından Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nda belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan ve ekte sunulan rapora göre, tezin/dönem projesinin benzerlik oranı;

alıntılar hariç % 5

alıntılar dahil % 9'dur.

Danışman tarafından uygun olan seçenek işaretlenmelidir:

- () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşmıyor ise;
Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporu'nun doğruluğunu onaylarım.
- () Benzerlik oranları belirlenen limitleri aşıyor, ancak tez/dönem projesi danışmanı intihal yapılmadığı kanısında ise;
Yukarıda yer alan beyanın ve ekte sunulan Tez Çalışması Orijinallik Raporu'nun doğruluğunu onaylar ve Uygulama Esasları'nda öngörülen yüzdelik sınırlarının aşılmasına karşın, aşağıda belirtilen gerekçe ile intihal yapılmadığı kanısında olduğumu beyan ederim.

Gerekçe:

Benzerlik taraması yukarıda verilen ölçütlerin ışığı altında tarafımda yapılmıştır. İlgili tezin orijinallik raporunun uygun olduğunu beyan ederim.

...../...../.....

(imzası)
Danışmanın Unvanı-Adı-Soyadı

İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER LİSTESİ	iii
TABLOLAR LİSTESİ	iv
KISALTMALAR LİSTESİ	v
ÖZET	vi
SUMMARY	vii
ÖNSÖZ	viii
GİRİŞ.....	2

BİRİNCİ BÖLÜM

MASAL VE UYARLAMA

1.1. Kolektif Bilinçdışının Ürünü Olarak Masallar ve Mitler	7
1.2. Uyarlama ve Metinlerarası İlişkiler.....	13

İKİNCİ BÖLÜM

ANLATI ÇALIŞMALARI

2.1. İlk Anlatı Çalışması Olarak Poetika	22
2.2. Biçimci Ekol ve Masalın Biçimbilimi	25
2.3. Anlatıbilim Ekolü ve Yapısalcı Yöntem	30
2.4. Neoklasik Yaklaşım.....	34

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

HOLLYWOOD'UN MASAL ANLATILARI

3.1. Hollywood'un Anlatı Stratejilerine Bir Bakış.....	41
3.2. 2010 Sonrası Hollywood Yapımı Masal Uyarlamalarının Biçimsel Özellikleri.....	48
3.2.1. Dev Avcısı Jack	49
3.2.1.1. Olay Örgüsü	49
3.2.1.2. Karakterler.....	52
3.2.1.3. Zaman/Uzam Ögeleri	54
3.2.2. Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları.....	55
3.2.2.1. Olay Örgüsü	55
3.2.2.2. Karakterler.....	58
3.2.2.3. Zaman/Uzam Ögeleri	59
3.2.3. Kız ve Kurt.....	60

3.2.3.1. Olay Örgüsü	60
3.2.3.2. Karakterler.....	63
3.2.3.3. Zaman/Uzam Ögeleri	64
3.2.4. Malefiz	65
3.2.4.1. Olay Örgüsü	66
3.2.4.2. Karakterler.....	69
3.2.4.3. Zaman/Uzam Ögeleri	70
3.2.5. Pamuk Prenses ve Avcı.....	71
3.2.5.1. Olay Örgüsü	71
3.2.5.2. Karakterler.....	73
3.2.5.3. Zaman/Uzam Ögeleri	74
3.2.6. Külkedisi	76
3.2.6.1. Olay Örgüsü	76
3.2.6.2. Karakterler.....	79
3.2.6.3. Zaman/Uzam Ögeleri	79
SONUÇ	81
KAYNAKÇA.....	88
ÖZGEÇMİŞ	92

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1: Propp'un İncelediği Masalların Tamamının Uyduğu Formül.....	29
Şekil 2.2: Seymour Chatman'ın Anlatının Unsurlarına Dair Ayrımlaması.....	35
Şekil 2.3: Chatman'a Göre Çekirdekler ve Uyduların İlişkisini Gösteren Diyagram.....	37
Şekil 2.4: Chatman'ın Anlatı Yapısı Diyagramı	38
Şekil 3.1: Syd Field'in Senaryo Şeması	42



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.1: Yazarın Yolcuğu Modeliyle Kahramanın Sonsuz Yolculuğu Modelinin Karşılaştırması.....	44
Tablo 3.2: Jack ve Fasulye Sırığı Masalının Olay Örgüsü.....	49
Tablo 3.3: Dev Avcısı Jack Filminin Olay Örgüsü.....	50
Tablo 3.4: Jack ve Fasulye Sırığı Masalı ile Dev Avcısı Jack Filminin Karakterleri.....	52
Tablo 3.5: Jack ve Fasulye Sırığı Masalı ile Dev Avcısı Jack Filminin Zaman/Uzam Ögeleri.....	54
Tablo 3.6: Hansel ile Gretel Masalının Olay Örgüsü.....	55
Tablo 3.7: Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları Filminin Olay Örgüsü.....	56
Tablo 3.8: Hansel ile Gretel Masalı ve Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları Filminin Karakterleri.....	58
Tablo 3.9: Hansel ile Gretel Masalı ve Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları Filminin Zaman/Uzam Ögeleri.....	59
Tablo 3.10: Kırmızı Başlıklı Kız Masalının Olay Örgüsü.....	60
Tablo 3.11: Kız ve Kurt Filminin Olay Örgüsü.....	61
Tablo 3.12: Kırmızı Başlıklı Kız Masalı ile Kız ve Kurt Filminin Karakterleri.....	63
Tablo 3.13: Kırmızı Başlıklı Kız Masalı ile Kız ve Kurt Filminin Zaman/Uzam Ögeleri.....	64
Tablo 3.14: Dikenli Gül Masalının Olay Örgüsü.....	66
Tablo 3.15: Malefiz Filminin Olay Örgüsü.....	67
Tablo 3.16: Dikenli Gül Masalı ile Malefiz Filminin Karakterleri.....	69
Tablo 3.17: Dikenli Gül Masalı ile Malefiz Filminin Zaman/Uzam Ögeleri.....	70
Tablo 3.18: Pamuk Prenses Masalının Olay Örgüsü.....	71
Tablo 3.19: Pamuk Prenses ve Avcı Filminin Olay Örgüsü.....	72
Tablo 3.20: Pamuk Prenses Masalı ile Pamuk Prenses ve Avcı Filminin Karakterleri.....	73
Tablo 3.21: Pamuk Prenses Masalı ile Pamuk Prenses ve Avcı Filminin Zaman/Uzam Ögeleri.....	74
Tablo 3.22: Külkedisi Masalının Olay Örgüsü.....	76
Tablo 3.23: Külkedisi Filminin Olay Örgüsü.....	77
Tablo 3.24: Külkedisi Masalının ve Külkedisi Filminin Karakterleri.....	79
Tablo 3.25: Külkedisi Masalının ve Külkedisi Filminin Zaman/Uzam Ögeleri.....	79

KISALTMALAR LİSTESİ

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
bk.	Bakınız
IMPC	Independent Moving Pictures Company
MPPC	The Motion Picture Patents Company
TDK	Türk Dil Kurumu
vb.	Ve benzeri



ÖZET

Masallar ve halk hikayeleri her toplum için oldukça önemli kültürel unsurlardır. Bu anlatılar, Jung'un, kolektif bilinçdışının bir işlevi olarak ortaya koyduğu yaratıcı fantezinin ürünü olarak ele alındıkları zaman kültürel önemlerinin yanında psikolojik de bir anlam ifade ederler. Gerek bu sebepten gerek günümüze dek ulaşabilecek ölçüde hafızaya hitap etmeleriyle anlatı kuramlarına da ilham kaynağı olmuşlardır. Modern anlatı kuramlarının ilk eserleri masalların incelenmesiyle ortaya konmuştur. Masallar, halk hikayeleri ve kahramanlık hikyelerinin incelenmesi sonucu oluşturulan bu modeller, farklı ekollerin müdahalelerinden sonra günümüzde dahi birçok türden anlatıyı açıklamanın, çözümlemenin en güvenilir yöntemlerini oluştururlar. Bu çalışmada da masalların güncel ve popüler uyarlamaları, bu kuramlar bağlamında çözümlenecek ve ilk kaydedildikleri halleriyle metinlerarası bağlamda karşılaştırılarak günümüz anlatılarının popüler eğilimlerine dair anlayış kazanılmaya çalışılacaktır. Bunun için önce, tez boyunca masallara ve uyarlama sorununa hangi bakış açısıyla yaklaşılacağı tartışılacak, ardından birtakım önemli anlatı kuramlarına açıklık getirilerek söz konusu eserlerin nasıl çözümleneceği ortaya konacaktır. Karşılaştırma için ise masallar ve filmler, uyarlamaların metinlerarası bağlamda ele alınabileceği argümanına dayanılarak incelenecektir. Böylece karşılaştırmalar, Genette'in "bir metnin, bir başka metnin dönüşümünden oluştuğu durumları" ifade eden anametinsellik kavramı ve bu dönüşümlerin ne türden olabileceğini açıklarken ortaya koyduğu diğer kavramlar çerçevesinde yapılacaktır.

Anahtar kelimeler: Anlatı, Masal, Metinlerarasılık, Uyarlama, Biçimci Kuram

SUMMARY
TRANSFORMATIONS IN HOLLYWOOD MADE FAIRY TALE ADAPTATIONS
AFTER 2010 IN THE CONTEXT OF INTERTEXTUALITY

Fairy tales and folk tales are very important cultural elements for every society. When these narratives are considered as a product of the creative fantasy that Jung poses as a function of the collective unconscious, they also gain a psychological significance besides their cultural importance. By both for this reason and addressing memory to such an extent that they can reach to this day, they also have been a source of inspiration for narrative theories. The first works of modern narrative theories are revealed with the examination of tales. These models, which are formed as a result of examining fairy tales, folk tales and heroic stories, constitute the most reliable methods of explaining many kinds of narrative even in the present day, after the interventions of different schools. In this study, the current and popular adaptations of the fairy tales will be analyzed in the context of these theories and they will be compared with the first records of the tales in the context of intertextuality, to gain an understanding of the popular trends of today's narratives. For this purpose, the approach to the fairy tale and the adaptation problem through the thesis will be discussed, then some important narrative theories are going to be clarified to expose how the fairy tales and movies that are the subject of this thesis will be analyzed. For comparison, fairy tales and films will be considered based on the argument that adaptations can be approached in the context of intertextuality. Thus, comparisons will be made within the framework of the concept of hypertextuality that Genette expresses as “situations in which a text consists of a transformation of another text” and other concepts that are explained by him what kind of transformations they might be.

Keywords: Narrative, Fairy Tale, Intertextuality, Adaptation, Formalism

ÖNSÖZ

Kişisel bir meraktan yola çıkarak başladığım bu araştırmanın nasıl sonlanacağına veya bir sona ulaşıp ulaşamayacağına dair bir fikrim yoktu. Bu bağlamda öncelikle araştırmanın geliştirilmesinde, şekillenmesinde ve tez haline gelmesinde büyük pay sahibi olan, süreç boyunca da bana yol gösteren danışmanın Emine Uçar İlbuğa'ya teşekkür etmek isterim. Ayrıca süreç boyunca bana destek olarak çalışmamı tamamlayabilmemi sağlayan, sürece anlam katan ve katkısını fark etmekte eksik kaldığım herkese teşekkürü borç bilirim. Umarım benim için birçok açıdan oldukça eğitici geçen bu sürecin faydası, bundan biraz daha fazla olabilir.

Çağatay Dirilgen
Antalya, 2019

GİRİŞ

Sinemanın biçimsel dinamiklerine yönelik tartışmalar sinema tarihiyle yaşıttır. Bu konu ilk sinemacıların filmin hangi tekniklerle, nasıl yapılması gerektiğine dair tartışmalarından sinema eleştirisine ve akademiye kadar pek çok farklı alanda sorunlaştırılmıştır. Sinema tarihinde coğrafyaya, döneme, kültüre bağlı olarak çeşitli ekoller, akımlar veya furyalar ortaya çıkmıştır. Dolayısıyla bugün sinemanın tamamını kapsayacak bir biçimsel kural ortaya konamayacağı gibi farklı sinema biçimlerinin sayısının bugüne dek üretilmiş sinema filmlerinin sayısına eşit olduğu da öne sürülebilir. Yine de kimi dönemlerde, kimi coğrafyalarda birtakım biçimsel tercihlerin yoğunlaştığı da gözlemlenebilir. Bu çalışma da böyle bir gözlemin sonucunda ortaya çıkmıştır.

Uyarlamaların gün geçtikçe daha fazla yer kapladığı Hollywood sineması içinde masallar aslında en az uyarlanan türlerden biridir. Bununla birlikte masallar sözlü anlatının bir türüdür. Dolayısıyla onların sinemaya uyarlanarak yeniden anlatılmaları, popüler bir çizgi romanın veya klasik statüsündeki bir edebiyat eserinin yeniden anlatılmasından daha farklı bir anlama sahiptir. Çünkü masallar, günümüze ulaşan sözlü kültür anlatılarından kolektif bilinçdışının ürünü olma özelliğini en doğrudan taşıyan türlerden biridir. Dolayısıyla masallar, bir roman yazarının sahip olacağı anlamda bir ideolojiden veya üretildiği dönemin özelliklerinden en az etkilenecek tür olarak kabul edilebilir. Bu durum ise masalları biçimsel analizler için oldukça sağlam bir dayanak noktası haline getirmektedir. Bu sayede bu tez gibi güncel anlatılarda uygulanan biçimsel yöntemleri araştıran karşılaştırmalı çalışmaların daha saf sonuçlara ulaşmasının mümkün olabileceği düşünülmektedir. Burada masallardan uyarlama güncel filmlerin tek bir ekolle sınırlılığı olmadığını belirtmek gerekir. Dünyanın her yerinde, çalışmanın konusunu oluşturan Avrupa masalları gibi farklı toplumların masalları da sinemaya oldukça başarılı şekilde uyarlanmaktadır. Ancak bu çalışmada incelenecek filmler, kültürel değişkenleri göz ardı edebilmek için tek bir ekole ait olacak şekilde sınırlandırılmıştır. Bu ekol de uluslararası anlamda en popüler ekol olduğundan Hollywood olacaktır.

Tez kapsamında analiz edilecek uyarlama filmler;

Dev Avcısı Jack (Jack The Giant Slayer, Bryan Singer, 2013), *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* (Hansel & Gretel: Witch Hunters, Tommy Wirkola, 2013), *Kız ve Kurt* (Red Riding Hood, Catherine Hardwicke, 2011), *Malefiz* (Maleficent, Robert Stromberg, 2014), *Pamuk Prenses ve Avcı* (Snow White and the Huntsman, Rupert Sanders, 2012), *Külkedisi* (Cinderella, Kenneth Branagh, 2015) olarak belirlenmiştir.

Söz konusu filmlerin, uyarlandıkları anlatılarla biçimsel bağlamdaki ilişkilerinin araştırılacağı bu çalışmanın yöntemine temel oluşturması bakımından Michael Ryan'ın biçimci eleştirinin özelliklerine açıklama getirdiği *Eleştiriye Giriş* eserine başvurulmuştur. Ryan, biçimci kuram çerçevesinde yapılacak eleştirilerde dikkat edilmesi gereken noktalara ilişkin şu soruları yöneltir: “Bir eserin biçimine ait temel öğeler nelerdir?”, “Eserin anlamı en az ne hakkında olduğu kadar onun yapılma ve yazılma şekli ile de bağlantılı mıdır?”, “Anlatı nasıl düzenlenmiş ve inşa edilmiştir?”, “Nedenlere ve sonuçlara ait mantıksal bir yapı olarak tasvir etmek mümkün müdür?” (2012: 33). Biçimci çözümlemenin nasıl yapılacağını anlatan bu sorular çalışma boyunca izlenecek yönetime dair de yönlendirmede bulunmaktadır. Ryan'ın bu yönlendirmesinden yola çıkarak tez süresince şu sorulara cevap aranacaktır:

- 2010 sonrası Hollywood yapımı masal uyarlaması filmlerin biçimine dair öğeler nelerdir ve bu öğelerin, uyarlandıkları masallarla ilişkileri nasıldır?
- 2010 sonrası Hollywood yapımı masal uyarlaması filmlerin anlatıları nasıl düzenlenmiştir, bu düzenlemelerin ilgili masalların özgün halleriyle benzerlikleri ve farklılıkları nelerdir?
- Biçimsel bağlamda 2010 sonrası Hollywood yapımı masal uyarlaması filmlerin, ilgili masalların özgün halleri ile aralarındaki ilişkilerin türüne yönelik bir eğilim tespit etmek mümkün müdür?

Araştırma kapsamında yer alan filmler, 2010 sonrası Hollywood yapımı masal uyarlaması filmlerin neredeyse tamamını oluşturmaktadır. Bu yüzden analizlerin sonucunda, son soruda yer aldığı gibi “filmlerin, ilgili masalların özgün halleri ile aralarındaki ilişkilerin türüne yönelik” tespit edilen eğilimlerin “2010 sonrası Hollywood yapımı masal uyarlaması filmler”in tamamı için genellenebileceği düşünülmektedir. Hatta masalların bu gibi çalışmalar için taşıdığı fazladan önem sayesinde, genelleme yapılamayacak olsa da popüler sinemanın güncel anlatılarının biçimsel özelliklerine dair bir anlayış kazanılabileceği düşünülmektedir.

Çalışmanın ilk bölümünde, tez boyunca masallar ve uyarlama sorununun nasıl bir bakış açısından ele alınacağı açıklanacaktır. Burada önce masalların diğer sözlü kültür anlatılarıyla arasındaki ilişki irdelenecek ve ardından bu tür anlatıları Jung'un arketip kuramı çevresinde ele alan Joseph Campbell'in monomit kuramı açıklanacaktır. Ayrıca bu bölümde uyarlama sorunu metinlerarası bağlamda ele alındığı takdirde başvurulacak en önemli kaynaklardan, Gerard Genette'in *Palimpsestler* adlı kitabında yer alan ve çalışma için bir kılavuz görevi görecek birtakım kavramlar tanımlanacaktır. İkinci bölümde anlatı çalışmalarının geçirdiği aşamalar ve farklı bakış açılarına yer verilecektir. Anlatı kuramlarının başlangıcı kabul edilen, Aristoteles'in *Poetika*'sıyla başlanıp Rus Biçimci Ekol'ün modern anlatı kuramlarına ilham kaynağı olan

eserlerine değinilerek bugünkü anlatı kuramlarının temelinde yatan görüşlere açıklık getirilmeye çalışılacaktır. Ardından Yapısalcı Ekol'ün, anlatı çalışmalarının yönünü değıştiren müdahalesine ve Seymour Chatman'ın *Öykü ve Söylem* kitabında açıkladığı anlatı modeline yer verilecektir. Bu kuramlar, filmlerin ve masalların biçimsel özelliklerinin çözümlenmesinde yol gösterici olacaklardır. Üçüncü ve son bölümde ise David Bordwell'in, Hollywood'un anlatı yöntemlerindeki değışimlere getirdiğı açıklamalara ve bunun bir parçası olarak Vogler'in, Campbell'in olay örgüsü arketipini geliştirdiğı modeline yer verilecektir. Vogler'in modeli olay örgüsü çözümlemesi için izlenecek yöntemi belirlerken Bordwell'in Hollywood anlatılarına dair tespitleri, analiz esnasında ekole hakim olmuş üslupların da göz önünde bulundurulabilmesini sağlayacaktır. Bu bölüm aynı zamanda tezin araştırma bölümünü içermektedir. Bu bölümde söz konusu filmler birimlerine ayrılacak ve bu birimlerin hem birbirleri hem de filmlerin uyarlandığı masalların benzer birimleriyle olan ilişkileri incelenerek güncel bir eğilimden söz edilip edilemeyeceğine dair bir sonuca ulaşılmaya çalışılacaktır.

BİRİCİ BÖLÜM

MASAL VE UYARLAMA

Masal, TDK tarafından “Genellikle halkın yarattığı, hayale dayanan, sözlü gelenekte yaşayan, çoğunlukla insanlar, hayvanlar ile cadı, cin, dev, peri vb. varlıkların başından geçen olağanüstü olayları anlatan edebi bir tür” olarak tanımlanır.¹ Bu tanımda bahsedilen niteliklerden masalın hayale dayanıyor olması onu diğer sözlü anlatılardan ayıran önemli özelliklerden biridir. Boratav, masallarla halk hikayelerini karşılaştırdığı çalışmasında masalın doğasına dair şu tespitlerde bulunur: Masal kahramanları genellikle olağanüstü güçlere sahiptirler, birbirleriyle aynı güzellikte ve yaşadıkları; aynı vasıfları taşırlar ve hikayeleri masal memleketlerinde geçer (2015: 90 - 92). Masalların biçimini de tarif eden Boratav’a göre masalın en önemli ayırt edici özelliklerinden biri seri ve kısa bir hikaye olmasıdır. Konuşmalar dramatik bir anlam taşımaz, hikayenin sürekliliğini sağlamak için kullanılır ve hikayeler her zaman belirsiz bir geçmiş zamanda yer alıyormuş gibi anlatılır (2015: 88). Böylece masal, diğer sözlü anlatılar arasında olağanüstü öğeler içermesi ve inandırıcı olmaya çalışmaması ile konumlanır. Boratav’a göre masal, anlatıcının hayal ürünü olduğunu en çok belli eden sözlü anlatı türüdür (2015: 88). Masallar çoğu kez, içerdikleri doğaüstü öğelerden ötürü mitolojik hikayelerle kıyaslanarak tanımlanır. Ömer Tecimer masalların, aynı “mitoslar gibi gündelik yaşantının bilinçdışı süreçlerinden kaynaklandığı” argümanı nedeniyle mitolojinin bir parçası gibi görüldüklerini kaydeder. Ancak masalların, mitolojinin bir alt kategorisi mi olduğu yoksa bu ikisinin birbirine benzer iki farklı tür mü oldukları araştırmacıların uzlaşabildikleri bir konu olmadığını da belirtir (2005: 79). Öyleyse öncelikle bu ikisi arasındaki farkı ortaya koymak gerekmektedir.

“Mitlerdeki kişilerin genellikle Tanrılar ve Doğaüstü Varlıklar, masallardakilerinse olağanüstü kahramanlar ya da hayvanlar olmasına karşılık, bütün bu kişilerin ortak bir yanı vardır: Onlar gündelik yaşamın bir parçası değildirler. Bununla birlikte yerliler, kesin olarak farklı “öyküler”in söz konusu olduğunu sezmişlerdir. Çünkü, mitlerle anlatılan her şey doğrudan doğruya kendilerini ilgilendirir, oysa masallar ve fabllar, Dünya’ya değişiklikler getirdikleri zaman bile (bk. bazı hayvanların anatomi ve fizyolojileriyle ilgili özellikleri) insanlığın durumunu değiştirmemişlerdi” (Eliade, 2001: 20).

Eliade’a göre Kızılderili kabilesi Pawneeler sözlü kültürün hikayelerini, gerçek öyküler ve yalancı öyküler olarak ikiye ayırmayı başarmıştır. Gerçek öyküler dini inanışlardan

¹ http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=MASAL. Erişim tarihi: 25.12.2018.

kaynaklanan ve dünyanın oluşumunu, yıldızları, tanrıları veya bir şaman grubunun doğuşunu, bir ulusal kahramanın ulusunu kurtarma hikayesini anlatırlarken yalancı öyküler ise Kuzey Amerika kurdu Coyote'nin çeşitli serüvenlerini anlatırlar (2001: 18 - 20). Bu ikisi arasındaki fark bugün mit ve masal arasındaki farka denk düşer. Boratav da destan kahramanlarının “büyük işler başarabilen kahramanlar” olduklarını söyleyerek destanın, aristokratik bir zümreyle ilgili olduğunu düşünür (2015: 78). Öyleyse masal ve mit ayrımını soyluluk bağlamında da yapmak mümkündür. Genel olarak mitler yüce varlıkların hikayelerini anlatırken masallar sıradan insanı konu edinirler. Mitlerin masallara göre daha soylu bir tür gibi görünmesinin nedeni de budur.

Masalların ortaya çıkarılması ve onlara saygınlık kazandırılması, 18. yüzyılda etkisini gösteren romantizm akımıyla birlikte gerçekleşmiştir. “Romantizm, içinde Aydınlanma'nın ve Fransız Devrimi'nin de yaşandığı modern düşünme biçiminin ve modernitenin neden olduğu parçalanmışlığın, bölünmüşlüğün ve yitirilmişliğin yol açtığı hayal kırıklıklarından beslenerek şekillenmiştir” (Bektaş, 2017: 140 - 155). Dolayısıyla modernitenin ilerlemeci ruhundan hoşnut olmayan romantikler geçmişi yüceltmiş, folklor ve halk hikayelerine dair çalışmalar yürüterek kendilerini geçmişte ifade etmişlerdir. Ong'a göre “romantizm akımını “romantik” yapan özelliği, geçmişe ve halk kültürüne duyulan ilgiden” (2014: 29) kaynaklanmaktadır. Bu dönemde çok sayıda derleyici Avrupa'nın dört bir yanını dolaşarak sözlü kültür ürünlerini derlemiş ve kayıt altına almıştır. Eliade masalların kökeni ve anlamına dair çeşitli tartışmalar yürütmenin mümkün olduğunu ancak masal kahramanlarının yaşadığı maceraların neredeyse her zaman inisiyasyon törenleri bağlamında olduğunu kabul etmek gerektiğini söyler (1958: 126). Doğrudan kıyasa gitmeyen Eliade, aynı eserinde mitlerin inisiyasyon ritüellerini nasıl meşrulaştırdığına dair tartışmasında mitlerin, daha iyi bir şekilde yeniden doğmak üzere bir “yüce varlık” tarafından öldürülme hikayeleri anlattığını ifade edecektir (1958: 131). Gerçekten de masalların kahramanları çoğunlukla ergenlik döneminde veya daha küçük yaştaki çocuklardır. Özellikle de tezin konusunu oluşturan masalarda, Hansel ile Gretel, Kırmızı Başlıklı Kız, Dev Avcısı Jack, Pamuk Prenses ve Uyuyan Güzel, ya ergenliğe yeni girmiş ya girmek üzeredirler ya da masalarda ergenliğe girişleri tasvir edilmektedir.

Pertev Naili Boratav, efsaneler, tekerlemeler, bilmeceler, halk hikayeleri, halk türküleri, destanlar ve masalları halk edebiyatı türleri olarak tek bir çatıda toplayarak hemen hepsinin inançları aktarma araçları olduğunu düşünür (1994: 9). Burada masal ve mit arasındaki farkın içeriğe dair olduğu görüşüne dikkat çekmek gerekir. Campbell masal ve mit kahramanını karşılaştırırken peri masalı kahramanının kendi bölgesine ait, “mikrokozmetik”; mit kahramanının ise dünya tarihine ait, “makrokozmetik” olduğunu söyler. Ona göre masallar, konu

edindikleri kahramanlığı fiziksel olarak, yüksek dinlerin hikayeleri ise ahlaki olarak sunar. Yine de Campbell, bu maceraların biçiminde “şaşırtıcı ölçüde az çeşitlilik bulunacağını” (2013: 50) ifade eder. Konuya Marksist bir perspektiften yaklaşan Vladimir Propp ise masalların tarihle bağlantısını kurar. Ona göre çoğunlukla doğrudan üretime atıfta bulunulmasa dahi olağanüstü masalarda nadiren tarım, çoğunlukla avcılığa dair öğeler yer alır. Propp bunun yanında mitlerin ve olağanüstü masalların biçimsel olarak birbirinden tam olarak ayrılamayacağını söyler. Bu ikisi birbirine öyle benzemektedir ki birçok antolojide “ilkel masallar” adı altında aslında sınıf öncesi toplumların mitleri kayıtlıdır (1997: 104 - 109).

Mitler ve masallar arasındaki ortaklıkların en önemli sebebi ikisinin de sözlü kültüre ait anlatılar olmalarıdır. “Olağanüstü masalların anlatılışını diğer hikayelerin anlatılışından ayırmak imkansızdır” (Propp, 1984: 115). Ong ise sözlü kültürün özelliklerini ortaya koyduğu çalışmasında bu dönemin anlatılarını doğrudan sesin doğasıyla ve bellekle ilişkilendirir. Ona göre sesin diğer duylardan farkı zamanla olan ilişkisindedir. Öyle ki bir videoyu durdurmak veya bir fotoğrafa daha uzun süre bakmak mümkündür, hatta bu şekilde onları daha iyi anlayabiliriz. Ancak ses doğası gereği geçicidir, durdurulamaz (2014: 46 - 51). Dolayısıyla bu dönemin anlatıları belleğe seslenmek zorundadır. Ong sözlü kültür anlatılarındaki bu zorunluluğun kahramanların özelliklerinin belirlenmesine nasıl etki ettiğini şu şekilde açıklar:

“Birincil sözlü kültürde ve ilk yazılı kültürlerde, kahramanların hep üstünlük yarışına girmesini, yalnız sözlü geleneğin kavgacı yaşam biçimiyle değil, esas olarak sözlü zihin süreçleriyle açıklayabiliriz. Herkesin tanıdığı, önemli ve “ağır” kişilikler ve etkileyici eylemleri kolay kolay bellekten silinmez. Bu nedenle sanıldığı gibi romantizm etkisinden veya öğretici amaçlara hizmet etmek için değil, yaşanan olayların anısını koruyabilmek için sözlü geleneğin kendine özgü zihin işleyişinden üstün boyutlu kişiler, kahramanlar doğar. Soluk kişilikler, sözlü zihnin belleğinde tutunamaz. Kahramanın anısının iyice yer etmesi için, hemen bütün kahramanlar birer “tip” oluşturur: Bilge Nestor, Kızgın Akhilleus, Akıllı Odysseus, Her Şeye Kadir Mwindo gibi” (Ong, 2014: 88).

Ong’un argümanını destekleyen bir tespit de Vladimir Propp tarafından yapılmıştır: “Olağanüstü masalda kahramanın adı yoktur. Pek çok masal ve kahraman türü vardır ancak bunlar birey karakterler değildir. İvan bir insanın değil, bir tipin ismidir” (1998: 46). Bir başka deyişle Ong, sözlü anlatıların doğal seçilime benzer bir şekilde dönüştüğünü ve günümüze ulaşanların, belleğe daha çok hitap edebilenler olduğunu savunur. Böylece masallar ve mitler birbirlerinden farklı kategorilere dahil olsalar dahi sözlü kültürün belleğe dayalı doğasının özelliklerini ortak bir şekilde taşırlar. Bunun sonucunda da bugün geriye doğru bakıldığında sözlü anlatılar oldukça fazla ortak noktaları olan ve çok benzer yapıya sahip anlatılar olarak

görünürler. Tabii Ong'un, sözlü anlatıları bellek ekseninde anlamamız gerektiğine dair argümanı, belleğe daha çok nelerin hitap edebildiği sorusunu ortaya çıkarmaktadır.

Bu bölümde öncelikle sözlü anlatıların ortak yönlerine dair en önemli çalışmalardan Carl G. Jung'un arketip kuramı ile Joseph Campbell'ın monomit kuramı incelenecek, ardından uyarlama sorunu metinlerarası bağlamda ele alınacaktır.

1.1. Kolektif Bilinçdışının Ürünü Olarak Masallar ve Mitler

Hemen her coğrafyadaki mitsel anlatıların birbirine biçimsel anlamda fazlaca benzediği tespitini yapan birçok düşünür olmuştur. Bu tartışma tespit noktasında bırakılmayıp bunların kökenleri araştırılarak ortaya çeşitli fikirler atılmıştır. Jan de Vries, Otto Ruth gibi kimi düşünürler tüm olağanüstü masalların tek bir coğrafyada ortaya çıktığını ya da tarihsel olarak megalitik kültürler kadar götürülebileceğini savunmuşlardır (Eliade, 2001: 237 - 246). Vladimir Propp ise masalların kökenini tarihsel gerçeklerde aramıştır: "Olağanüstü masalın yapısal birliği ne insan zihninin belli özelliklerinde ne de sanatsal üretimin kendine has doğasında yatar; aksine geçmişin gerçekliğinde yatar" (1984: 117). Ne var ki Propp'un karşı çıktığı, bu anlatıların ortaklıklarının insan zihninin belli özelliklerinde aranması gerektiğine dair teori, kabul görmeye kalmamış anlatı çalışmalarına ve psikoloji bilimine de çok büyük bir katkı sağlamıştır.

Analitik Psikoloji Okulu'nun kurucusu Carl G. Jung, mitlerde yer alan tiplerin insanın kolektif bilinçdışının birer yansıması olduğunu savunur. Jung argümanına kolektif bilinçdışı kavramını tanıtarak başlar. Freud'un kuramında yer alan bilinçaltı kavramıyla çokça karıştırılan bu kavram başlangıçta, insan zihnindeki "bastırılmış ve unutulmuş şeylerin" yer aldığı bölüme atıfta bulunmaktadır (1969: 3). Jung'un, kavramı nasıl ele aldığını örneklendirdiği şu pasaj, kavramı daha anlaşılır kılacaktır:

"Hepimizin aşına olduğu bir örneği ele alalım. Bir anda az sonra ne söylemeyi planladığınızı unutabilirsiniz. Halbuki bir an önce ne söyleyeceğinizi net bir şekilde biliyordunuz. Belki de birisiyle tanıştırdınız ve tanıştığınız kişinin adı bir an sonra aklınızdan çıkıverdi. Onları hatırlayamamanızın sebebi o düşüncelerin bilinçdışına itilmesidir. ... Nasıl ki bir araba caddenin köşesini döndüğünde yok olmuyorsa bilincin dışına atılan şeyler de yok olmaz. Onlar ancak görüş alanının dışındadır. Nasıl ki o arabaya bir daha denk gelebilirsek bir süreliğine bizim için var olmayan düşüncelere de tekrar denk gelebiliriz. Yani bilinçdışının bu bölümü, bir süreliğine dışlanmış ama yine de bilincimizi etkilemeye devam eden düşünceler, izlenimler ve imgelerden oluşan çok katmanlı bir yapıdır" (1988: 32).

Bunun yanı sıra Jung, bilincin içeriklerinin bilinçdışına atılabileceği gibi bilinçdışından da daha önce bilinçli şekilde algılanmamış şeylerin bilinç yüzeyine çıkabileceğini kaydeder

(1988: 37). Bu durumun, insan zihninin kendiliğinden ürettiği semboller aracılığıyla gerçekleştiğini düşünen Jung, rüyaların bu duruma en büyük örneği teşkil ettiğini kabul eder ve sembollerin “tüm zihinsel aktivitelerde” oluşabileceğinin altını çizer (1988: 55). Jung’un bu düşünceleri, Ong’un sözlü kültürdeki kahramanların karakter değil de tip özellikleri taşımasının sebebinin hafızayla doğrudan ilgili olduğu yönündeki argümanını daha anlamlı kılmaktadır. Yine de sözlü kültürde bir hikaye anlatıcısının hikayeyi anımsamaya çalışırken yanlışlıkla bilinçdışında yer alan başka şeyleri hatırladığını söylemek çok kaba bir anlatım olacaktır. Öyleyse önce kolektif bilinçdışı kavramından sonra da arketip teorisinden bahsetmek faydalı olabilir.

Jung’a göre bilinçdışı iki katmandan oluşur: bireysel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı. Bunlardan bireysel bilinçdışı nispeten yüzeyseldir ve kişinin bilinçli olarak algıladığı ama sonrasında unutmak veya baskılamak suretiyle bilinçdışına ittiği şeylerden oluşur. Teorisinin Freud’dan ayrılan kısmında ise kolektif bilinçdışı, kişinin bilincinin yüzeyine hiçbir zaman çıkmamış şeylerden oluşmasıyla bireysel bilinçdışından ayrılır. Kolektif bilinçdışı, ampirik olarak gözlemlenebilen bireysel bilinçdışından farklı olarak bireyin kendisinde gelişmez, o kalıtımsaldır ve arketip denen ilksel biçimlerden meydana gelir. (1969: 42 - 43). Jung, arketip argümanını savunurken önce felsefi açıdan kendini nerede konumlandığını anlatır. “Arketip, daha antik çağda bile kullanılan ve Platon’un “idea”sıyla eşanlamlı olan bir kavramdır” (Jung, 2005: 17). Anne arketipini tartıştığı bölümde özellikle *tabula rasa* fikrine şiddetle karşı çıkan Jung, bir bebeğin gözle görülebilir ilk tepkilerinde bebeğin özgün kişiliğinin görülebileceğini söyler. Ona göre insan zihninde bilinçten önce, yani *a priori* yer alan şeyler vardır. Kalıtım yoluyla aktarılan bu şeyler sadece biçimden ibarettirler ve bilinç geliştikçe birer içeriğe kavuşurlar (2005: 21). Jung’a göre arketiplerin kendilerini ortaya çıkardıkları üç önemli alan vardır: rüyalar, yaratıcı fantezi ve delüzyonlar. Rüyalar insan tarafından tamamen bilinçsiz şekilde üretildiğinden buradaki semboller doğrudan bilinçdışının ürünüdür. Dolayısıyla bunlar bilinçdışındaki arketiplerin en saf görünümünü oluşturur. Yaratıcı fantezi derken Jung, “konsantrasyon sonucu oluşan, üzerine düşünülmüş” fantezileri kastetmektedir. Son olarak da paranoyak hastalarının delüzyonları, trans halindeki insanların fantezileri ile üç ila beş yaş arası çocuklukta rüyalarda arketipler kendilerini dışa vurmaktadır (1969: 48 - 50). Ong’un sözlü kültürdeki anlatıların biçimlenmesinde hafızanın oynadığı rolü vurgulayan argümanı hatırlanırsa masallar ve mitlerin, birtakım tarihi gerçekleri içeriyor olsalar da yaratıcı fantezinin birer ürünü olarak ele alınabilecekleri de düşünülmelidir. Jung, “arketiplerin bir diğer dışavurumunun mitler ve masallar” olduğunu söyler ve aynı zamanda “sadece damgalanmış ve uzun zaman boyunca nesiller arasında aktarılmış arketiplerden bahsettiğine” (1969: 5) vurgu

yapar. Böylece bu anlatıların biçimsel benzerliklerinin kökeni biraz daha anlaşılır hale gelecektir. Hayattaki tipik durumların sayısı kadar arketip bulunduğunu söyleyen Jung, çeşitli eserlerinde bunların en önemlilerini açıklar. Ancak bu çalışma kapsamı içinde ve sınırlılıkları bağlamında burada sadece anima/animus ve gölge arketiplerinden bahsetmek yeterli olacaktır.

“Anima ruh demektir ve olağanüstü, ölümsüz bir şeyi tarif etmektedir” (Jung, 1969: 26). Tecimer’e göre erkek bireyin bilinçdışındaki kadınsı kimliğini ifade eden bu kavram Jung’un arketiplerinin en karmaşık olanıdır. Anima her erkek içinde a priori var olan bir kadın imgesidir, diğer arketipler gibi kalıtımsaldır, belli bir kişiyi ifade etmez ve aşkın sebebini oluşturur (Tecimer, 2005 101 - 102). Kadının bilinçdışındaki erkeksi kimliği ifade eden arketipe ise animus denir ve işlevi animayla aynıdır. Gölge ise kişinin personasının zıt kutbunda yer alan arketiptir. Adını Antik Yunan’da tiyatrocuların taktığı maskelerden alan persona kabaca, kişinin benliğinin dış dünyaya sunduğu, başkasının görmesine izin verdiği kısımdır (Indick, 2011: 133). Bu durumda gölge ise kişinin kimliğinin bilinçdışına ittiği bastırılmış kısmı olur. Burada insanın benliğinin utandığı, inkar ettiği şeyler yer alır. Bu arketipin dışavurumu kişiyle aynı cinsiyette olur. (von Franz, 1988: 168). Jung’a göre bu iki arketip insanın benliğini oluşturan kısımları ifade eder ve kişinin birey olabilmesi için bunlarla yüzleşmesi gerekir. “Birinin kendi kendisiyle tanışması, kişinin gölgesiyle tanışması demektir” (1969: 21).

Mitleri, Jungçu terapinin temel amacı olan, kişinin kendi benliğini oluşturan arketiplerin bilincine varması sürecinin bir temsili olarak ele alan ABD’li mitoloji profesörü Joseph Campbell ise monomit kuramında bir öykü arketipi ortaya koyar. Rüyalar ve mitolojik anlatılar arasında bağlantı kuran Campbell, “peri masalları ile mitin mantık ve düzenlerinin” ilkel insanın rüyalarına karşılık geldiğini düşünmektedir:

“Bu görüşe göre, -efsanevi kahramanların yaşamlarını, doğa tanrılarının güçlerini, ölümlerin ruhlarını ve topluluğun totem atalarını anlatır görünen- mucize öyküleri aracılığıyla insan davranışlarının bilinçli düzenlerinin altında yatan bilinçdışı arzu, korku ve gerilimlere simgesel bir anlatım verilmiştir. Başka deyişle mitoloji, yanlış biçimde biyografi, tarih ve kozmoloji olarak okunan psikolojidir” (Campbell, 2013: 283).

Dünyanın farklı coğrafyalarından, farklı zaman dilimlerinden mitleri inceleyen Campbell’a göre mitolojik kahramanların maceralarının yolu arketiptir. “Kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülün büyütülmüş halidir: ayrılma - erginlenme - dönüş: buna monomitin çekirdek birimi denebilir” (2013: 42). Böylece Campbell, tüm mitlerin olay örgülerini şu şekilde özetler: “Bir kahraman olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerler. Burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer

kazanır. Kahraman bu maceradan, benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle döner” (2013: 42). Burada şunun altını çizmek gerekir: Campbell mitlerin ve tezin de konusunu oluşturan masalların erginlemeci bir işlevi olduğunu düşünür ve kolektif bilinçdışının ürünleri olarak gördüğü bu iki tür arasına net bir çizgi çekmez. Campbell, Türkçe’ye *Kahramanın Yolculuğu* adıyla çevrilen kitabında sunduğu yolculuk arketipini ortaya koyarken kahramanlık hikayeleri üzerinde çalışır ve ortaya koyduğu kahraman arketipi ile yolculuk arketipinin genellenebilirliğini kahraman mitleriyle sınırlı tutar. Campbell’a göre monomitin kahramanı “hepimizin içinde saklı duran, yalnızca bilinmeyi ve yaşama katılmayı bekleyen tanrısal yaratıcı ve kurtarıcı imgenin simgesidir” (Campbell, 2013: 51).

Çalışmanın önceki bölümlerinde de değinildiği gibi Campbell da masalların ve mitlerin inisiyasyona, benlik arayışına dair olduğunu düşünmektedir. Ancak Campbell’ın teorisi diğerlerinden, mitlerdeki karakterlerden değil de olay örgüsünden yola çıkmasıyla ayrılır. Campbell’ın olay örgüsüne dayalı tanımlaması, kahramanın anlamını neredeyse sonsuz derecede genişletir. Zira kitabının *Bin Yüzlü Kahraman (Hero With Thousand Faces)* şeklindeki özgün adı da bunu ifade etmektedir. Bu yüzden Campbell’ın kitabı sadece mitlerin biçimsel özelliklerini ortaya koymaktan daha fazla anlama sahip olur. Bu yolculuk, Campbell’ın iddia ettiği gibi bir arketip olarak kabul edildiği takdirde Jung’un ortaya koyduğu anlamda kolektif bilinçdışının bir ürünü olduğu, yani aslında tüm insanlarda ilksel şekilde bulunduğu ve tanınmasının insanın kendini tanıması yolunda önemli bir adım olduğu da kabul edilmiş olur.

Joseph Campbell araştırması sonucu üç ana başlık altında 17 adımlı bir olay örgüsü arketipi ortaya koyar (2013: 63 - 273):

Yola Çıkış:

1. Maceraya Çağrı: Hikayenin başlangıcında kahramanın yolculuğa çıkmak için bir sebebe ihtiyacı vardır. Burada genellikle kahramana bu sebebi hatırlatarak ona çağrıda bulunacak bir karakter bulunur. Yaşamda yeni bir dönemin haberini veren bu karakterin “karşı konulamaz ölçüde büyüleyici bir havası” (Campbell, 2013: 68) vardır.

2. Çağrının Reddedilişi: Kahraman yolculuğa atılmaya hemen gönüllü olmaz. Burası kişinin değişimden korktuğu, kendi çıkarlarından vazgeçmeyi reddettiği anları temsil eder.

3. Doğaüstü Yardım: Kahramanın ilk karşılaştığı kişi ona düşmanını yenebilmesini sağlayacak tılsımlar sağlar. Bu kişi genelde koruyucu bir anne arketipidir.

4. İlk Eşiğin Aşılması: Şimdiye kadar kendisine çağrıda bulunmuş bir rehber ve kendisini koruyacak bağışlarda bulunmuş bir anne arketipiyle karşılaşmış olan kahramanın bu deneyimlerinden edindiği güçler bir eşik gardiyanı tarafından teste tabi tutulur. Bu sembolik eşik gardiyanları kahramanın şu ana kadarki dünyasının sınırlarında yer alır ve arkalarında

kalan kısım karanlık, korkunç ve tehlikelidir. “Halk mitolojileri, köyün normal akışının dışındaki ıssız her yere ait aldatici ve tehlikeli varlıklarla kaynar” (Campbell, 2013: 95).

5. Balinanın Karnı: Burada kahraman bir süreliğine ölmüş gibi görünür. Bu tabii ki sembolik bir ölümdür ve maceraya atılan kahramanın eski benliğinden vazgeçtiği anlamını taşır.

Erginlenme:

6. Sınavlar Yolu: Balinanın karnından kurtulan kahraman “tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında” (Campbell, 2013: 113) bir dizi sınava tabi tutulur. Bunlar kahramanın benlik arayışını sonuca ulaştırmaya kadir olup olmadığını test etmenin yanı sıra ona yeni kimliğini edindiği zaman işine yarayacak şeyler öğretmeyi de hedefler. Bu aşama, Jung’un (1969: 20), insanın bilinçdışını deneyimlerken “boğucu bir egosantrik öznellikte baş etmeye çalıştığı, bu kör vadide zihinsel yeraltı dünyasının barındırdığı çeşitli korkunç yaratığın saldırısına açık hale geldiğini” söylediği betimlemesini epey andırmaktadır.

7. Tanrıçayla Karşılaşma: Bütün engellerin aşılması, kahramanın bir tanrıça ile evlenmesiyle sonuçlanır. Ödipal durumlarda bu karakterin anne arketipi olarak görülmesi de yaygındır.

8. Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın: Bu aşama tanrıçanın iyi kalpli olmadığı durumları ifade eder. Bu birlikteliğin asıl amacı zaman zaman kahramanı yolundan saptırmak olabilir. Campbell bu aşamayı açıklarken tanrıçayla evlenmenin, kahramanın yaşam ustalığını ifade ettiğini, yaşamın kadın biçiminde görüldüğünü söylerken doğrudan atıfta bulunmasa dahi Jung’un sunduğu anima konseptinden bahsediyor gibidir.

9. Babanın Onayı: Burada kahramanın sınavları aşip tanrıçayla evlenmeye ve yetişkinliğe ulaşmaya hak kazandığının baba arketipi tarafından onaylanması gerekmektedir. Burada kahramanın, babanın onayını almak için bir sınavdan daha geçmesi gerekebilir.

10. Tanrılaşma: Yeniden doğuşu simgeleyen bu bölümde kahraman artık tüm sınavları geçip benliğini keşfetmiştir ve artık yeni biridir. Burada Tanrı arketipi hermafrodittir; bu zamana kadar kahraman Tanrıça’yı ve Baba’yı benliğinde eritmiştir. Erginlenme, genel kanının aksine şiddet, kudretle değil sevgiyle alakalı olduğu için bu bölümde kahraman, düşmanlarının karşısında yolculuğa çıkışının asıl amacının kendi gelişimi olduğunu anlar.

11. Son Ödül: Kahramanın yolculuk sonucu edindiği yeni nitelikler nihai bir ödülle mühürlenir. Bu ödül bir tılsım, bir iksir veya kutlama olabilir ancak doğaüstü özellikler taşır. Masallarda ve mitlerde kimi seçilmiş kişilerin bu ödüle çaba sarf etmeden ya da engelleri kolayca aşarak sahip olduğu görülmüştür. Dolayısıyla kahramanın bu ödülle o seçilmiş kişilerin mertebesine yükseldiği de söylenebilir.

Dönüş:

12. Dönüşün Reddedilişi: Bilinçdışı macerasını başarıyla tamamlayan kahramanın yeni bir kişi olarak günlük hayatına geri dönmesi gerekmektedir ama bunun ilk anda çeşitli sebeplerle reddedildiğine çok kez rastlanmıştır.

13. Büyülü Kaçış: Kahraman Tanrı'nın rızası dahilinde ödülle geri dönerken onun tüm güçleriyle desteklenir. Ancak bazı durumlarda kahramanın, ödülü Tanrı'nın rızası dışında edinmesi gerekebilir. Bu kez de Tanrı ona son kez saldırıda bulunacak ve hareketli bir takip yaşanacaktır.

14. Dışarıdan Gelen Kurtuluş: Nasıl ki kahraman maceraya atılırken için onu harekete geçirici bir figüre ihtiyaç duyduysa geri dönerken de gerçek dünyadan birisinin kahramana yardım etmesi gerekir.

15. Dönüş Eşiğinin Aşılması: Kahraman kendini kanıtlamış ve tanrısal bir seviyeye ulaşmış halde evine döner ve edindiği bilgeliği paylaşır.

16. İki Dünyanın Ustası: Karanlık bir dünyaya gidip kendini kanıtlayan kahraman geri döndükten sonra orada edindiği nitelikleri kendi dünyasına uyarlamalı, bu iki dünya arasında denge kurmalıdır.

17. Yaşama Özgürlüğü: Burada kahramanın maceraya atılmadan önce kişiliğinde yer alan kusurlar giderilir ve kahraman iyileşmiş bir şekilde hayatına gerçek anlamda devam edebilme özgürlüğüne sahip olur.

Öncelikle belirtmek gerekir ki Campbell bu aşamaların her mitte farklı şekilde betimlendiği, kimi zaman bazı aşamaların tekrarlandığı, atlandığı ya da bazı aşamaların birleştiği konusunda okuyucusunu uyarır (2013: 274). Zira Ong'un da belirttiği gibi aslında sözlü kültürün anlatıları bugünkü anlatılardan çok farklı bir olay örgüsüne sahiptir. Çünkü sözlü kültürde öykü anlatımları hatırlamaya ve dinleyiciyle anlatıcının etkileşimine dayalıdır. Dolayısıyla anlatıcı zaman zaman kimi olayları hatırlayamayabilir, değiştirebilir, tekrarlayabilir veya olayların sırasını bozabilir (2013: 167 - 169). Campbell'ın bu çalışması belki bir mitoloji çalışmasının da ötesinde psikolojik bir anlam ifade etmektedir. Bu çalışmanın tez için önemi, mitolojik anlatıları çözümlmek için faydalı olmasının yanında tezin ilerleyen bölümlerinde değinileceği üzere Hollywood endüstrisi tarafından hikaye yaratmanın bir kılavuzu olarak kullanılmış olmasından ötürü de epey büyüktür. Özellikle Jung'un kuramıyla birlikte ele alındığında mitolojik hikayelerin ve masalların psikolojik işlevlerini açıklamakta epey faydalıdır. Bu iki kuramın birlikte incelenmesi ayrıca günümüze kadar ulaşabilecek kadar güçlü hikayelerin nasıl bir biçime sahip olduğu ya da günümüze gelebilmek adına nasıl bir biçime büründüklerini de ortaya koymaktadır.

1.2. Uyarılama ve Metinlerarası İlişkiler

Sanatta uyarılama sorunu sinemanın icadından çok öncelere dayanır ve çok geniş bir çalışma alanını kapsar. Sinema özelinde ise bu sorun, tarihinin ilk yıllarından beri gündemde olmuştur. Sinema ilk ortaya çıktığı zamanlarda sinemayı diğer sanatlarla olan benzerliklerine göre tanımlama, onlardan aldığı öğeleri tartışma yönündeki eğilim, dönemin sinemacıları ve sinema kuramcılarını, sinemayı özerkleştirme ve sinemanın özerk bir sanat olduğunu ispatlama çabasına sokmuştur. Bu dönemde Eisenstein, Kuleşov gibi Sovyet sinemacılar kurgunun sinema sanatının özünü oluşturduğunu düşünürken Rudolph Arnheim'in sinemanın hareketli görüntüyü kullanan bir sanat olarak diğerlerinden ayrıldığı teorisine benzer fikirlere sahip kimi kuramcılar ilerleyen dönemde sinemaya sesin eklenmesini reddedecek ölçüde sinemanın özerkliğini savunmuşlardır (Stam, 2000: 41 - 69). Tam zıt kutupta ise Andre Bazin, *Arı Olmayan Bir Sinema İçin Uyarılamanın Savunusu* adlı makalesinde bu iki konuyu, sanatların birbiriyle etkileşimi bağlamında ele alır. “Malraux, Rönesans resminin, aslında gotik heykelciliğe neler borçlu olduğunu göstermişti. ... Pastoral romanı tiyatroya uyarladığı için klasik öncesi tragedyaya ya da Racine'in dramaturjisine borçlu olduklarından dolayı Madame La Fayette kınanmalı mı?²” (Bazin, 2005: 56). En çok karşılaştırıldığı edebiyat ve diğer sanatlara da kıyasla çok genç olan sinemanın, büyüklerinin deneyiminden faydalandığını savunan Bazin yine de ilk sinema filmlerinin çoğunun “taklit ve yağmadan başka bir şey olmadığını” (1966: 116) kabul eder. Uyarılamanın nasıl yapılması gerektiğine dair bu iki zıt fikri değerlendiren Bazin bu konudaki fikrini şu şekilde açıklar: “Sözcüğü sözcüğüne çeviriyi işe yaramaz kılan, çok serbest çeviriyi de kabul edilmez gösteren aynı nedenlerden dolayı iyi bir uyarılama asıl yapıtın sözünü ve özünü yeniden kurabilmelidir” (1966: 128). Uyarılama kuramları çoğunlukla, aynı Bazin'in tartıştığı gibi uyarılamanın özgün esere sadakati konusuyla ilgilenmişlerdir. Bu bağlamda Geoffrey Wagner, edebiyattan sinemaya üç çeşit uyarılama tanımlar: Bunlardan romanın sinemaya doğrudan, “minimum görünür müdahaleyle” aktarıldığı yönteme aktarım, eserin özüne sadık kalarak isteyerek ya da istemeyerek değişikliğe uğratıldığı duruma yorum, “yeni bir sanat eseri” ortaya koymak amacıyla eserin özgün halinden fark edilir derecede uzaklaşılan yönteme ise analogi adını verir (1975: 220 - 223'ten aktaran Leitch, 2007: 93).

Thomas Leitch, edebiyattan sinemaya uyarılamalara dair, filmin özgün esere olan sadakati bağlamında on temel kategori belirlemiştir. Bire bir alıntıdan anıştırmaya kadar uzanan bu kategoriler şöyle sıralanabilir:

² 17. yüzyıl Fransız Edebiyatı'nın önemli figürlerinden olan Racine, klasik dramaturjinin kurallarını yeniden ele alarak Antik Yunan tragedyalarını yeniden yazmış olmasıyla bilinir (Ryngaert, 1991: 49'dan aktaran Tatar, 2007: 25 - 38). Dönemin bir diğer önemli yazarı Madame La Fayette'in romanlarının yapısı ise Racine'in kullandığı dramaturjik yapıyla büyük benzerlik gösterir (Boyacıoğlu, 2005: 199 - 207).

1. Yüceltme: Edebi eserden mümkün olduğu ölçüde doğrudan aktarılmış filmleri niteleyen bu kategoriye BBC'nin, romandan adeta kelime kelime alınarak çekilen Jane Austen uyarlamaları (1971 - 86, 1995 - 96) ve Gus Van Sant'ın, Hitchcock'un *Sapık* (1960) filmini kare kare yeniden çektiği replika filmi (1998) dahil edilebilir. Burada temel ölçüt uyarlamanın, özgün esere bir saygı sunma amacı taşımasıdır.

2. Düzeltme: Edebi eserin sinemaya aktarılırken sinemanın gereklerine uygun hale getirilmesidir. Örneğin uzunca bir eser "sıkıştırılabilir", keza kısa hikayeden uyarlanan bir filmde de hikaye "genişletmeye" tabi tutulabilir. Zamanla dönüşen kültürel kodlar ve ahlak anlayışı gereğince özgün eserin birtakım kodları "düzeltilebilir", "güncellenebilir" ya da uyarlayıcının üslubuyla "kaynaştırılabilir".

3. Neoklasik Taklit: Esere sadık kalmak kaydıyla, bağlamını değiştirerek yapılan uyarlamaları niteler. Shakespeare'in 3. *Richard* oyununun 1930'ların İngiltere'sine yerleştirilerek dönemin faşist hareketlerine dair yeni bir anlam kazandırıldığı Loncraine'in *Richard III* (1995) filmi buna örnek gösterilebilir.

4. Revizyon: Uyarlama esnasında eser üzerine yapılan değişiklikler, düzeltmede tanımlanan değişiklikleri aşar. Bu kategoride artık bir yeniden yazma söz konusudur.

5. Sömürme: Burada uyarlama, özgün eserin bütün göstergelerinin içini boşaltıp onları yerine kendilerinininkini yerleştirir. *Yedi Samuray'dan* (Akira Kurosawa, 1954) uyarlanan *Yedi Silahşörler* (John Sturges, 1960) adlı western film bunun en meşhur örneklerindedir.

6. Meta-Yorum ya da Yapıbozum: Bu kategoriye *Tersyüz* (Spike Jonze, 2002) *Vampirin Gölgesi* (Elias Merhige, 2000) gibi filmleri dahil eden Leitch'e göre bu kategorideki filmlerin meta önekini hak etmek için uyarlamayı konu edinmeleri gerekmez. Herhangi bir metnin üretimine dair problemleri konu edinen uyarlama filmler bu kategoriye dahil edilebilir.

7. Analoji: Bu kategoride artık uyarlama eser özgün eserden özerkliğini alır. İkisi arasında sadece atıfta bulunulmuş ya da bulunulmamış benzerlikler kalır. Örneğin *Bridget Jones'un Günlüğü* (Sharon Maguire, 2001) filminin ve kitabının kahramanı birçok açıdan *Gurur ve Önyargı'nın* (Jane Austen, 1813) kahramanı Elizabeth Bennet'le aynı kişi gibidir. Ne var ki bu filmin *Gurur ve Önyargı'dan* uyarlandığını söylemek doğru olmaz.

8. Parodi ve Pastiş: Bu iki kavramın ikircikli doğasından ötürü Leitch, bu kategorideki eserlerin uyarlamaya mı yoksa anıştırmaya mı daha yakın olduğu hakkında net bir yargıda bulunmanın imkansızına yakın olduğunu söyler. Örneğin *Romeo + Juliet'te* (Baz Luhrmann, 1996), oyunun meşhur balkon sahnesinden önce meydana gelen bir kaba komedi sahnesi, filmin parodi olmasını sağlar. Ancak bu sahnede yer alan havuzun, 1936 yapımı *Romeo ve Juliet'te*

(George Cukor) kullanılan havuzun aynısı olması o sahneye bir pastiş niteliği de kazandırır. Bu örnekte iki durum da eseri uyarlama olarak nitelememizi sağlamaz.

9. İkinci, Üçüncü ve Dördüncü Dereceden Taklit: Burada özgün eserden alınan birtakım içerikler üzerine yeni bir yapı inşa etmek söz konusudur. Leitch bu kategoriye *I Was a Teenage Frankenstein* (Herbert L. Strock, 1957), *Frankenhooker* (Frank Henenlotter, 1990) ve *Frankenweenie* (Tim Burton, 2012) filmlerini örnek gösterir. Üçü de Mary Shelley'nin Frankenstein romanı üzerine kurulan bu filmlerin hepsi deney yapan bir doktor içerir ancak üzerlerinde deney yapılan karakterler birinde genç bir çocuk, birinde bir hayat kadını diğerkinde ise ufak bir köpektir. Böylece filmlerin olay örgüleri romandan bambaşka yönlerde gelişir.

10. Anıştırma: Leitch'e göre bu türden ilişkiler "film grammerinin kolektif bilinçdışında" oluşurlar. "İzleyici bir karakteri Cinderella'yla yahut Frankenstein'la karşılaştırmaya başladığı vakit bir anıştırmadan söz konusudur ama bu karşılaştırmalar, filmde yer alan bir beyanat gibi sağlam bir dayanağa sahip olmadığından oldukça kabadır". (Leitch, 2007: 93 - 127)

Linda Hutcheon ise Thomas Leitch'in aksine uyarlama metinle özgün metin arasındaki benzerlikleri değil, bunların farklılıklarını, araştırmalarının konusu haline getirir. Öyleyse Leitch'in on maddelik sınıflandırmasının ancak yedincisinden sonra uyarlamanın özerkliğe sahip olduğunu hatırlayarak Hutcheon'ın, uyarlama eserin özerkliğine daha büyük bir önem atfettiğini söylemek mümkündür. Hutcheon bu anlamda uyarlamanın kapsamını daraltmaz ama uyarlamayı "taklit, anıştırma, parodi, hiciv, pastiş ve alıntıyla birlikte sanattan sanat yapmanın bir yolu" (2003: 39) olarak ele alır. Böylece uyarlama, Genette'in deyimiyile "ikinci dereceden" bir metin haline gelir çünkü bir başka eserle olan ilişkisiyle tanımlanır. "Bu yüzden uyarlama çalışmaları çoğunlukla karşılaştırmalı çalışmalardır" (Cardwell, 2002: 9'dan aktaran Hutcheon, 2006: 6). Hutcheon (2006: 8) uyarlamanın tanımlanabilmesi için uyarlamada bulunması gereken üç kural ortaya koyar:

1. Belli bir veya daha fazla eserin fark edilebilir bir dönüştürümü,
2. Yaratıcı ve yorumlayıcı bir kendine mal etme işlemi,
3. Uyarlanan eserle bariz metinlerarası ilişki.

Bu üç temel nitelik aynı zamanda uyarlama çalışmalarının problemlerini de oluşturur. Uyarlamanın genelde anlatmadan göstermeye doğru yapıldığını söyleyen Hutcheon, bunun tam tersi durumların varlığının da göz ardı edilmemesi gerektiğinin altını çizer. Ne var ki yazılı bir metnin dramaya aktarılmasının bir tanım problemi doğurduğunu da belirtir: Her dramatik eser, öncesinde yer alan bir yazılı metne, senaryoya bağımlıdır. Yine de bütün dramatik eserleri birer uyarlama olarak kabul edilemez (2006: 38 - 39). Öyleyse Hutcheon, romancı ve edebiyat eleştirmeni David Lodge'un fikirlerini, anlatmadan göstermeye doğru olan uyarlamaların ayırt

edici özelliği olarak ortaya koyar: Metin anlatmadan göstermeye dönüştürülürken betimlemeler, düşünceler, anlatım gibi edebi öğelerin diyalog, hareket, ses ve görsel imgelere dönüştürülmesi gerekmektedir. Karakterler arasındaki çatışmalar ve ideolojik farklılıklar görülebilir ve duyulabilir hale getirilmelidir” (Lodge, 1993: 196 - 200’den aktaran Hutcheon, 2006: 40). Bu da ikinci maddenin problemi olan yazarlık, sahiplik sorununa temel oluşturur. Bir uyarlamayı uyarlama olarak tanımlayabilmek için belli bir veya daha fazla eserin kodlarında bariz dönüşümler olması gerekmektedir. Bu dönüşümler bir medyadan diğerine (edebiyattan sinemaya), bir türden başka bir türe geçişi, anlatımın bakış açısının değiştirilmesi gibi içeriğe dair dönüşümleri ya da gerçek bir olayın kurmacaya uyarlanması gibi durumlarda ontolojik bir dönüşümü de kapsamaktadır. Böylece Hutcheon, uyarlamanın bir tekrarlama faaliyeti olduğunu kabul eder ancak “kopyalamadan tekrarlama” olduğunu savunur (2006: 7 - 16). Bir uyarlamanın izleyici için “kaçınılmaz şekilde” metinlerarası bir anlamı olduğunu düşünen Hutcheon’ın bu konuda ısrarla üzerine durduğu konu ise izleyicinin uyarlanan eserden haberdar olması gerekliliğidir (2006: 21).

Uyarlamaların metinlerarası bağlamda nasıl ele alınabileceği tartışmasının zeminini oluşturmak için önce metinlerarasılığa dair kuramsal tartışmalara kısaca değinmek gerekecektir. Genelde postmodern edebiyatın özellikleri arasında anılan metinlerarasılık aslında klasik ve modern metinlerde de mevcuttur, yalnızca algılanmaya başlaması postmodern döneme denk gelmiştir (Aktulum, 2000: 11). Hatta Walter Ong, el yazmaları döneminde metinlerarası ilişkilerin oldukça yaygın olduğunu söyler: “Bu kültürde, eski sözlü dünyanın geleneğine bağımlı olduğundan, başka metinlerden alıntı yaparak, başkasının metnini uyarlayarak ortak, özünde sözlü olan kalıp ve temaları kullanarak, bile bile metinden metin üretmek yaygın bir uygulamaydı” (Ong, 2014: 158). Zira sözlü kültürde, her anlatımda yeniden üretilen hikayeler zamanla anlatıcının zihninde dönüşüme uğrar, birbirine karakterler veya birtakım motifler alıp verirler ve birbirinin benzeri çok sayıda hikaye olması olağandır.

Metinlerarasılık terimini ilk kez kullanan Julia Kristeva, terimin anlamını Mihail Bakhtin’in söyleşimcilik adını verdiği kavram üzerine inşa eder. Biçimci Ekol’ün çağdaş düşünürlerinin aksine Bakhtin, edebi metnin diğer metinlerle ilişki içerisinde bulunduğu dair teorisinde tarihsel ve kültürel bir bağlamı kastetmiştir. Aktulum’a göre Bakhtin, söyleşimcilik hakkında konuşurken edebi olan veya olmayan her tür sözceden bahseder. Bu kurama göre her türlü sözcce tarihsel, kültürel ve politik olayların yanı sıra kendinden önceki sözcelerden de mutlaka etkilenmiştir (Aktulum, 2000: 26). Yapısalcı dilbilim ekolünden gelen Kristeva ise bu tarihsel bakış açısını geride bırakarak kaydıyla Bakhtin’in bu fikrini göstergebilimin alanına uyarlamıştır. Her metnin bir “alıntılar mozaığı” olduğunu düşünen Kristeva, Bakhtin’in

kuramında birbirinden yeterince açık şekilde ayrılmadığını düşündüğü “diyalog” ve “müphemlik” kavramlarının yerine yatay ve dikey okuma kavramlarını önerir. Basitçe yatay eksen yazar ve okuyucu arasındayken dikey eksen metinden metnin bağlamına giden bir doğrudur. Bu iki eksenin kesişiminde yer alan gösterge ise en azından bir başka göstergeyi daha çağrıştıracaktır. (Kristeva, 1986a: 36 - 37). Öyleyse metnin işlevini “gösterenlerin yeniden dağıtımı” olarak gören Kristeva’ya göre metnin diğer metinlerle olan ilişkisi Bakhtin’in belirttiğinden epey farklıdır. “Kristeva’ya göre metnin metinlerarası olmasının nedeni, onun alıntılanan ya da taklit edilen unsurları kapsamamasında değil, onu üreten yazının önceki metinleri bozup bir yeniden dağıtım sürecinden geçirmesinde” (Aktulum, 2000: 44) yazar. Böylece bu yeniden dağıtım sürecine *transpozisyon* adını veren Kristeva, metinlerarasılığı tarihsel bir araştırma, “bir kaynak çalışması” olarak anlaşılmaktan kurtarır. Bu bağlam değiştirmenin bir gösterge sisteminin gösterenlerinin başka bir gösterge sistemi içine yerleştirilerek, düz anlamsal ya da yan anlamsal bağlamda farklı gösterilenlere işaret eder hale getirilmesi işlemi olduğunu düşünen Kristeva transpozisyonu metinlerarasılığın birinci şartı olarak ortaya koyar (1986b: 111). Aktulum’a göre metinlerarası okumada bütünselliği bozulmaya uğrar. Bu bozulmaların yer aldığı noktalar ise metnin anlamını metin-dışı öğelerle güçlendirmeye yarar. Dolayısıyla bu basit bir aktarımdan ziyade bir yeniden anlamlandırma, yani yeniden yazma işlemidir ve okuyucunun belleğine seslenerek yeni bir okuma düzeyi oluşturur (2000: 166). Yine de bu dönüşümlerin sistematik şekilde çözümlenmesi Gerard Genette tarafından yapılacaktır. Genette’in *Palimpsestler*’de ürettiği terimler, metinlerarası ilişkilerin türlerini aydınlatmanın yanı sıra çalışmanın adeta terminolojisini oluşturacağı için büyük öneme sahiptir.

Çalışmasını Kristeva’nın keşifleri üzerine kuran Genette, öncelikle kavramın adını değiştirerek kapsamını da genişletmeyi önerir. İki metin arasındaki her türlü ilişkinin bir *metinsel aşkınlık* içerdiğini düşünen Genette beş çeşit metinsel aşkınlık tanımlar. Bunlardan ilki *metinlerarasılıktır*³. Genette’e göre metinlerarasılık, bir metnin öğelerinin bir ya da daha fazla metnin içinde, alıntı, intihal ya da anırtırma biçiminde doğrudan yer almasını nitelemektedir (1997: 1 - 2). Genette’in tanımladığı ikinci tür metinsel aşkınlık *yanmetinsellik*dir. Bu kavram bir metnin kendi başlığı, alt başlıkları; önsözü, sunuşları, kaynakçası; tanıtım yazıları, kitap kapağı gibi dolaylı göstergeleri ile olan ilişkisini tanımlar. Üçüncü tür olan *üstmetinsellik* bir metnin, içerisinde başka bir metin hakkında yorumlar, eleştiriler barındırdığı türden bir ilişkidir. Dördüncü tür olan *anametinsellik*, bir metnin bir başka metnin dönüşümden oluştuğu durumları

³ Kristeva’nın metinlerarasılığı ile Genette’in metinsel aşkınlığı birbirinden farklı olsa da ikisi arasındaki farklar tez için pek önem taşımadığından metinlerarasılık, aksi belirtilmediği sürece, Kristeva’nın tanımladığı yaygın anlamıyla, Genette’in metinsel aşkınlık türlerini de kapsayacak şekilde kullanılmaktadır.

niteler. Genette bu metinlerden önce yazılmış olana *altmetin*, altmetinden türemiş yeni metne ise *anametın* adını verir. Beşinci ve son tür metinsel aşkınlık olan *ilkmetinsellik*, eserin genelde isminde görülür ve eseri bir edebi türle doğrudan ilişkilendirir. Bunlara *İlahi Komedya*'yı (Dante Alighieri, 1320) örnek gösteren Genette, örneğinde de olduğu gibi eserin göndermede bulunduğu türde yazılmış olmasının gerekmediğinin altını çizer. Bunun yanında Genette, bütün metinlerin aşkın yanları olduğunu belirterek bu beş çeşit metinsel aşkınlığın bir sınıflandırma olmadığı, çoğunlukla metinlerde birbirleriyle birlikte yer aldıkları gibi birbirleriyle iç içe geçtikleri konusunda okuyucusunu uyarır (1997: 3 - 8).

Palimpsestler kitabının konusunu da oluşturan anametinsel ilişkiler, aynı Genette'in tanımındaki gibi "bir başka eserin dönüşümünden oluşan metinler" (1997: 7) olarak da tarif edilebilen uyarlamalara dair bu çalışma için büyük öneme sahiptir. Zira Genette bu çalışmasında, tam da bu tezin hedeflediği gibi bir metin başka bir metne dönüştürülürken uygulanan stratejileri tartışmaktadır. Bunun için öncelikle anametinsellik ilişkilerinin bir sınıflandırmasını yapar. Genette'e göre anametın, altmetinle iki çeşit ilişki içinde bulunabilir: Onu dönüştürebilir ya da taklit edebilir. Taklide dayalı türler pastiş, karikatür ve sahtecilik; dönüştürüme dayanan türler ise parodi, hiciv ve transpozisyonudur (1997: 28). Bunlardan taklide dayalı olanlar, uyarlamaların özelliklerinden ötürü çalışmanın konusunun dışında kalmaktadır. Ancak parodi, hiciv ve transpozisyonun ayırımına dair birkaç ayrıntıyı açıklamak faydalı olacaktır. Genette'e göre parodi ve hiciv birbirinden şöyle ayrılır: Parodi, biçimi sabit tutup içeriği değiştirirken hiciv içeriği sabit tutup biçimi değiştirir. Yani örneğin bir trajedinin parodisi biçimsel olarak yine bir trajediyi andırır ama karakterlerin özellikleri gibi içeriğe dair öğeler değişir. Hicivde ise durum bunun tam tersidir. Böylece hiciv eleştirel bir anlama bürünür (1997: 22). Ancak bu durumda Thomas Mann'ın *Doktor Faustus*'u (1947), Giraudoux'nun *Elektra*'sı (1937), James Joyce'un *Ulysses*'i (1922) gibi eserler, altmetinleriyle kurdukları ilişkiler bakımından parodi kategorisine girmektedir. "Ciddi parodi" gibi bir kavramın oksimoron olacağını kabul eden Genette bu gibi eserleri transpozisyon olarak sınıflandırır. Sonuç olarak dönüştürüme dayanan türlere dair şöyle bir sınıflandırma ortaya çıkar: oyunbaz dönüştürümler parodi, eleştirel dönüştürümler hiciv, ciddi dönüştürümler ise transpozisyonudur. (1997: 26 - 28). Bu üç tür, dönüştürümün işlevine göre sınıflandırılmasıyla tanımlanmıştır. Bunun yanında Genette soyluluk bağlamında bir sınıflandırma daha ortaya koyar. Bu sınıflandırmaya göre dört çeşit dönüştürümden söz edilebilir: *neoklasik uyum*, *burlesk uyumsuzluk (alçaltma)*, *klasik uyumsuzluk (yükseltme)* ve *sonuçsuz uyumsuzluk*. *Neoklasik uyum*, metinde soyluluk bağlamında bir dönüştürümün olmadığı durumları niteler; burada soylu karakterlerin hikayeleri soylu türlerle, alt tabaka karakterlerin hikayeleri kaba türlerle

anlatılmaya devam eder. *Alçaltmada* soylu karakterlerin hikayeleri kaba üslupla anlatılmaya başlanır. *Yükseltmede* ise alt tabakaya mensup karakterlerin hikayeleri soylu bir üslupla anlatılır. Ancak yükseltmenin bir türünde soylu olmayan karakterler soylularmış gibi konuşmaya, davranmaya başlarsa karakterlerin taşıdığı çelişkiler parodiye has bir komedi üretebilir. *Sonuçsuz uyumsuzluk* ise karakterlerin kararsız veya ortalama bir hale geldiği tarzda dönüştürümleri niteler (1997: 130 - 147).

Genette, ciddi dönüştürümleri biçimsel ve içeriksel olmak üzere iki kategoride inceler ve biçimsel transpozisyonları da kendi içinde niteliksel ve niceliksel olmak üzere ikiye ayırır. Genette'in ayrımındaki niceliksel transpozisyonların bir kısmı bu çalışma için önem arz etmektedir. Genette bunları *indirgeme*, *genişletme* ve *kipsel dönüşüm* başlıkları altında ele alır. İndirgemenin "en kolay ama diğer yandan da en sert ve hem anlamsal hem yapısal olarak en yıkıcı yöntemi" metnin kimi bölümlerini, başka müdahalede bulunmadan *çıkarmadır*. Çıkarma birkaç şekilde olabilir: Metinden tek bir büyük parçanın çıkarılmasına *kesme*, metinden çok sayıda küçük bölümün çıkarılmasına ise *kırpma* denir. Çıkarmanın bir başka türü, *ayıklamada* ise eserin genç okuyucuyu rahatsız edecek, ahlaki problemlere yol açabilecek ya da anlamayı zorlaştıran kısımları editöryal bir faaliyet neticesinde çıkarılır. Çıkarmanın yanı sıra bir metin *özetleme* yoluyla da indirgenebilir. Özetlemede metnin anlamı, temaları ve üslubu korunmaya çalışılarak metin tekrar yazılır. (1997: 228 - 238). Genette, indirgemenin karşıtı genişletmeyle çıkarmanın karşıtının da *ekleme* olduğunu söyler. Altmetne ekleme yapılırken bir veya daha fazla sayıda başka eserin de altmetin olarak kullanılması durumunu ise *kirlenme* olarak adlandırır. Genişletmenin bir diğer türü de *yaymadır*. Özetlemenin karşısında yer alan yaymada metnin anlamı ve yapısı bozulmadan metin uzatılır (1997: 254 - 260). Kipsel dönüşüm ise uyarlama ile doğrudan ilgilidir. Çalışmanın bir sonraki bölümünde de anılacağı şekilde Aristoteles'in mimetik ve diegetik anlatı arasında yaptığı ayrıma dayanan kipsel dönüşümün türleri ise sahneden, beyazperdeden edebiyata *öyküleme* ya da edebiyattan sahneye, beyazperdeye *dramatize etme* olmak üzere ikiye ayrılır. Birbiri arasında olduğu gibi kipsel dönüşüm bu iki tür anlatıda, kendi içinde de belli söylemsel düzlemlerde olabilir. Örneğin *zamansal düzende* bir anametnin anakroniler, yani zamanda ileri ya da geri atlamalar sunabilir, belli yerlerin *süresini* veya *tekrarlanma sıklığını* değiştirebilir (1997: 277 - 287).

Genette içeriksel transpozisyonları iki başlık altında inceler: *diegetik dönüşümler* ve *pragmatik dönüşümler*. Hikayenin zaman mekansal ortamında meydana gelen dönüşümleri niteleyen diegetik dönüşümler de kendi içinde ikiye ayrılır. *Homodiegetik dönüşümde* yazar altmetnin hikayesini, temasını karakterlerini değiştirmeden hikayeye kendi yorumunu katar. *Heterodiegetik dönüşümde* ise hikayenin zaman/mekansal tasarımı, karakterlerin isimleri,

nitelikleri gibi ögeleri değiştirilir ve bu genellikle pragmatik dönüşümü de beraberinde getirir. Bir başka ifadeyle “heterodiegetik transpozisyon, altmetniyle tematik bir paralelliğe sahiptir; homodiegetik transpozisyon ise aksine kendi temasını kurar” (1997: 294 - 310). İçeriksel transpozisyonların diğer kategorisi olan pragmatik dönüşümler, hikayenin olay örgüsünde meydana gelen dönüşümleri niteler ve kendi içinde ikiye ayrılır. Bunlardan *güdüsel dönüşümde* örneğin bir karakterin bir eyleme geçmesine sebep olan motivasyon değiştirilir. Böylece aynı eylem gerçekleşse dahi anlam değişecektir. Güdüsel dönüşümün gerçekleşmesi ise iki adımda olur. Önce *güdüszleştirme* adı verilen adımda, altmetinde yer alan motivasyon silinir. İşlem bu aşamada bırakıldığında yüzeysel bir güdünün silinmiş olması altta yatan daha derin bir güdünün ortaya çıkmasını sağlayabilir. *Yeniden güdüleme* adı verilen ikinci adımda ise altmetindekinden farklı bir güdü, eyleme eklenir (1997: 324 - 330). Pragmatik dönüşümlerin ikincisi *değersel dönüşümdür*. Değersel dönüşümden kasıt karakterlerin ahlaki özelliklerinde meydana gelen dönüşümlerdir. Güdüsel dönüşüme benzer şekilde değersel dönüşüm de iki aşamadan meydana gelir. Önce altmetindeki karakterlerin ahlaki değerleri silinir. Bu adıma *değersizleştirme* adı verilir. Değersizleştirme aynı zamanda anametindeki karakterin altmetindekinden daha düşük ahlaki değerlere sahip olduğu durumu da niteler. *Yeniden değerlendirme* adı verilen ikinci adımda ise karakterlere yeni ahlaki özellikler atfedilir. *Karşı değerlendirme* ise karakterlerin özelliklerinin karşıtı bir anlama gelmesidir. Örneğin özgün eserde Robinson Crusoe medeniyeti, Cuma ise yabaniliği simgelerken Crusoe’nun tarafı tutulduğundan medeniyet daha değerlidir. Ancak hikayenin, Cuma’nın övüldüğü bir bakış açısıyla anlatıldığı olası bir versiyonu karşı değerlendirme olacaktır (1997: 343 - 368). Genette pragmatik dönüşümlerin genelde farklı bir mesajı aktarmak için yapılan göstergesel dönüşümler olduğunu söyler. Bu durumda dönüştürülen ögelerin öneminde de değişiklik olabilir. Örneğin bir olay, hikayedeki karakteri daha az veya daha fazla etkileyebilir, daha görkemli veya sıradan olarak yorumlanabilir. Ne var ki pragmatik dönüşümler başlığı altında incelediği bu durumlara Genette bir isim vermez (1997: 311 - 318).

Bu bölümde, genelde uyarlama eserle uyarlanan eserin karşılaştırılmasının büyük rol oynadığı uyarlama çalışmalarında, uyarlama eserin özgün esere olan sadakati ve ondan farklılıklarını temel alan iki yaklaşım hakkında bilgi verilmiştir. Bu çalışmada uyarlamanın yaratıcı yönüne önem veren ikinci yaklaşım esas alınacak ve uyarlama eserin özgün eserle ilişkisi metinlerarası bağlamda değerlendirilecektir. Dolayısıyla anametinsel dönüşümlerin hemen hemen bütün olası biçimlerini inceleyen Gerard Genette’in ortaya koyduğu bu çok sayıdaki terimin, tezin ilerleyen bölümlerinde yaşanması olası kavram karmaşalarının önüne geçmesi ve karşılaştırmalar esnasında bir yol haritası olması hedeflenmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

ANLATI ÇALIŞMALARI

Barthes “anlatının insanlık tarihinin kendisiyle başladığına” vurgu yaparak “dünyanın hiçbir yerinde anlatısı olmayan bir halk yoktur, hiçbir zaman da olmamıştır” (1993: 83) der. Bu anlatılar kimi zaman mitolojik hikayeler, kimi zaman halk masalları, kimi zaman tiyatro oyunları, şiirler ya da sinema ve reklam filmleri olarak karşımıza çıkabilir. “Dünyada sayılamayacak kadar çok anlatı vardır” (Barthes, 1993: 83). Dolayısıyla, böylesine yaygın ve uçsuz bucaksız bir alanın, araştırmacıların ilgisini çekmesinin gayet doğal olduğu söylenebilir. Her ne kadar anlatıların yaygınlığı ilgi çekici olsa da aslında uçsuz bucaksız oluşu, anlatı çalışmalarının yumuşak karnı olarak da düşünülebilir. Bir insanın başına gelen bir olayı arkadaşına anlatmasından roman ve gazete haberlerine kadar uzanan geniş bir yelpazede anlatı kuramlarının söyleyeceklerinin bulunduğu çok fazla alan vardır. Alanın bu kadar geniş olması, anlatının hem yeteri kadar kapsayıcı hem de ayırıcı bir tanımlamasının yapılmasını da oldukça güçleştirmektedir. Ancak Erol Mutlu’nun “mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen tutarlı bir konuyla bir bütün haline getirilen, iki ya da daha fazla olayın (ya da bir durum ile bir olayın) aktarılması” (2017: 31) şeklindeki tanımının, anlatıların genellenebilir özelliklerine dair oldukça açıklayıcı olduğu söylenebilir. David Herman ise anlatıyı bir söylem bağlamında ortaya konan, deneyimlenebilir bir mekan ve zamana sahip bir temsil türü olarak tanımlar. (2009: 189). Bu durumda Mutlu’nun tanımının dışında kalan, örneğin fotoğraf gibi türler de anlatının kapsamına dahil edilebilir. Scholes, Phelan ve Kellogg ise anlatıyı, dramadan farkını ortaya koyarak, bir anlatıcısı olmayan dramaya karşın “hikaye ve hikaye anlatıcısından oluşan yazınsal eser” (2006: 4) olarak tanımlarlar. Seymour Chatman ise “Anlatı nedir?” sorusunun yerine “Anlatının gerekli ve yardımcı bileşenleri nelerdir ve bunlar aralarında nasıl bir ilişki kurarlar?” sorusunu önerir (2008: 10). Chatman’ın bu sorusu keskin bir tanımlamayı dışlayarak belki de en pratik tavrı geliştirmektedir.

Anlatı tarihin her döneminde var olmuş ve her döneminde araştırmalara konu olmuştur. Ne var ki bu araştırmaların çok büyük bir kısmı, tezin konusunun sınırları dışında kalan kültürel ve ideolojik yönelimli araştırmalardır. Özellikle mitolojik hikayeler, halk hikayeleri gibi sözlü geleneğe dayalı anlatılar toplumları, kültürleri anlamlandırma çabalarında yadsınamaz şekilde çok önemli bir yere sahiptirler. Bu sebeptendir ki bu sözlü anlatılar hakkında sosyal bilimciler tarafından sayısız şey söylenmiştir; işlevleri, kültürel değerleri, bilgi aktarım becerileri, doğrulukları ve anlamları tartışılmıştır. Benzer şekilde anlatıların yapısı, biçimi de tarihte yer yer tartışma konusu olmuştur. Bu çalışmaları birbirinden ayırmak için Todorov, kendisiyle

birlikte çağdaşı olan Roland Barthes, Claude Bremond, Gerard Genette, A.J. Greimas gibi yapısalcı düşünürlerin çalışmalarını nitelemek için *la narratologie* (anlatıbilim) terimini geliştirmiştir (Herman, 2009: 24). Ryan ise anlatı konusuna “kurmacabilim” kavramı üzerinden yaklaşır ve “anlatıbilimin genellikle öykülerin nasıl anlatıldığı ile ilgilenmesine” vurgu yaparken, “kurmacanın biçimsel incelemesine de anlatıbilim” (2012: 23) adı verildiğini belirtir. Tarihin ilk anlatı çalışması olarak kabul edilen, Aristoteles’in dönemin tragedyaları hakkında düşündüğü *Poetika* adlı eseri, birçok düşünürün hemfikir olduğu gibi günümüzün modern anlatı çalışmalarına temel oluşturması bakımından büyük öneme sahiptir. Aristoteles’ten sonra ilk derli toplu anlatı kuramı 1900’lü yılların başında, Sovyetler’de faaliyet göstermiş Biçimci Ekol’de kendini gösterecektir. Edebiyat ve türleri hakkında araştırmalar yapan bu ekolün çalışmaları ve kavramsallaştırmaları modern anlatı çalışmalarını başlatmıştır. Sonrasında, yapısal dilbilimin Fransa akademilerinde tartışıldığı yıllarda Rus Biçimciler’in çalışmaları da Fransızca’ya çevrilecek ve anlatı çalışmalarına Fransız filozoflar tarafından yapısalcı bir bakış açısı getirilecektir. Ardından yapısalcılığın sert bir eleştirisini sunan post-yapısalcı düşünürler tarafından anlatılar, metinlerarası incelemelerin konusu haline getirilecektir.

Çalışmanın bu bölümünde, yukarıda kısaca değinildiği gibi anlatı çalışmalarının geçirdiği tarihsel süreç, daha geniş kapsamda incelenecektir. Bu bağlamda, anlatı çalışmalarının öncülü olan Aristoteles’in *Poetika* adlı eseri, ardından Rus Biçimcileri’nin temel kavramları ve çalışmanın konusu ile doğrudan ilgili bir metin olan Vladimir Propp’un *Masalın Biçimbilimi* adlı yapıtı incelenecektir. Ardından Roland Barthes, Gerard Genette Tzvetan Todorov gibi Fransız yapısalcı geleneğinden gelen kuramcılarla kuramcılarının fikirleri açıklanacak ve son olarak Pasifik’in ötesine geçilip Seymour Chatman’ın yaklaşımıyla bütün bu fikirler derlenip toparlanacaktır.

2.1. İlk Anlatı Çalışması Olarak Poetika

Antik Yunan filozofu Aristoteles, *Poetika* adlı eserinde ilk kez anlatıları felsefenin konusu haline getirmiştir. Kendisinden önce de sanat, güzellik hakkında fikir beyan eden düşünürler elbet vardır ancak bu Aristoteles bu eserinde, hocası Platon’un idealist güzellik fikrinden uzaklaşıp güzeli bir idea, bir aşkınlık olarak değil de nesnelerin bir özelliği olarak ele almıştır. Aristoteles’in, güzeli metafizik olarak değil de somut bir özellik olarak ele alması, onun ilk kez şeylerin “nasıl” güzel olabileceği sorgulamasını yapmasını sağlamıştır (1987: 8). *Poetika*, modern anlatı çalışmalarının konu edindiği birçok kavramın farklı adlarla da olsa ilk kez tartışmaya açıldığı eserdir. Aristoteles bu eserinde döneminin tragedyalarını incelemiş, onları neyin güzel yaptığını ve nasıl daha güzel yapılabileceklerini araştırmıştır:

“Üzerinde konuşmak istediğimiz konu, şiir sanatıdır; ilkin genel olarak şiir sanatının ne olduğu, sonra şiir sanatının türleri ile bu türlerin teker teker ne oldukları, sonra da bir şiirin başarılı bir şiir olabilmesi için, onda konunun (öykü=mythos) ne şekilde işlenmesi gerektiği, bundan başka bir şiirin bölümlerinin sayısı ile bunların özellikleri ve daha bu araştırma konusu içine girebilen her şey. Bunu da yukardaki doğal sıraya göre yapmak istiyoruz” (Aristoteles, 1987: 10).

Aristoteles öncelikle anlatıları mimetik ve diegetik olarak ikiye ayırır. Diegetik anlatılar öykülemeye dayanır ve sözlü geleneği temsil ederler. Burada anlatıcı ancak dinleyicisine bilgi vermektedir. Mimetik anlatılar ise taklide, eyleme dayalı anlatılardır. Yazılı kültürle beraber ortaya çıkmışlardır ve sanatsal değer taşırlar (Oluk, 2004: 18). Buradan da anlaşılacağı üzere Aristoteles, hocası Platon gibi sanatı taklit (mimesis) olarak ele almıştır. Ona göre şiir sanatının (tragedya, komedy gibi sonradan tiyatronun alt türü olarak kabul edilecek türler de dahil) ortaya çıkmasının iki sebebi vardır: taklit etme ve hoşlanma güdülere. Aristoteles’e göre insanları, hayvanlardan ayıran en önemli özellik taklit yetenekleridir. Ayrıca insanlar taklit ile öğrenirler. Dolayısıyla taklit insanlıkla özdeş, doğuştan gelen bir güdüdür. Taklidin sonucunda da hoşlanma ortaya çıkar. Aristoteles’e göre sanattan hoşlanmamızı sağlayan şey onun taklit olduğunu bilmemizdir. Öyle ki daha önce gördüğümüz çirkin bir nesnenin resmi bizde geçici bir hoşlanma duygusu yaratabilirken daha önce görmediğimiz bir şeyin tasviri ilgimizi çekmeyecektir (1987: 16 - 17). Aristoteles’in, insana tanıdık gelenin daha fazla hoşlanma duygusu yaratacağına dair bu düşüncesi, tezin bir sonraki bölümünde inceleneceği şekilde Hollywood sinemasının, senaryolarını mit çalışmaları ve psikoloji gibi alanlardan da yararlanarak yol gösterici kitaplar ışığında yazma eğilimi göstermesinin temelinde yatan düşüncedir.

Aristoteles, tragedyanın bir şiir türü olarak sınıflandırılabilmesini sağlayan altı önemli özellik sıralar: öykü, karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik. Ona göre tragedyanın “uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemek (katharsis)” gibi bir görevi vardır ve bu duyguların ortaya çıkması gerçek hayatta her zaman eylemlerin sonucudur. Dolayısıyla bir tragedya, eylemin taklididir (1987: 23). Ona göre bir eylemin taklidi de öyküdür. Dolayısıyla bu altı özellikten en önemlisi öyküdür: “Karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olamayan [eyleme dayanmayan] tragedya olamaz” (Aristoteles, 1987: 23). Aristoteles öykü dendiğinde ne anlaşılması gerektiğini de yazar: “olayların [uygun bir şekilde] birbirleriyle bağlanması” (1987: 24). Aristoteles ikinci sıraya karakterleri koyar: “Çünkü tragedya, bir eylemin taklidi olduğuna göre, eylemde bulunan kişileri taklit edecektir” (1987: 25). Bu iki önemli özellikten sonra Aristoteles’in “tartışma yetisi” olarak anladığı düşünceler, ardından dil, müzik ve dekorasyon gelir. Aristoteles’in dilden kastı, modern düşünürlerin,

çalışmanın devamında açıklanacak “söylem” kavramsallaştırmalarından başka bir şey değildir. Dekorasyon ise tragedyaya etkisi en büyük olan bileşenlerden olmasına rağmen Aristoteles’e göre bu şiir sanatının değil rejisörlük sanatının alanına girer (1987: 26). Düşününün bu sınıflandırması tabii ki günümüzün anlatılarına genellenebilir değildir. Yine de bir anlatının biçimsel elemanlarına dair yapılmış ilk sınıflandırmadır ve modern sınıflandırmalarla arasındaki farklar o kadar da çok değildir. Özellikle öykünün karakterden daha önemli olduğu tespiti, metnin retorikini ve yazarın dili kullanımını keskin şekilde ayırdığı yöntemi hala anlatı çalışmalarının ve biçimci kuramların temelini oluşturmaktadır.

Aristoteles tragedyayı şu şekilde tanımlar: “Tragedya tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklididir; bu eylemin belli bir büyüklüğü (uzunluğu) vardır. Çünkü, (aslında) hiçbir büyüklüğü olmayan bütün'ler de vardır. Bir bütün ise, başı, ortası ve sonu olan şeydir” (Aristoteles, 1987: 27). Tragedyanın en önemli bileşeninin öykü olduğunu düşünen Aristoteles, öykünün nasıl olması gerektiğine ve çeşitli öykücülük stratejilerine dair de fikir beyan etmiştir. Bu konuda yaptığı tanım ise oldukça basittir: Baş, “herhangi bir şeyin zorunlu sonucu olmayan şeydir”, son ise “bir başka şeyden sonra zorunlu olarak gelmesi gereken şeydir”, orta ise kendinden önceki ve sonraki şeyleri birbirine bağlar (Aristoteles, 1987: 27). Bu tanımlar oldukça basit ve anlaşılır olmakla birlikte henüz ancak başlangıçtır ve çok önemli sonuçlara yol açacaklardır. Aristoteles’in bu formülü, 1980’li yıllarda Hollywood’daki senaryoları şekillendiren üç perdeli dramaturjik yapının temelini oluşturmuştur (Bordwell, 2006: 28). Aristoteles hikaye anlatımına dair dört strateji tespit eder: olağanüstü, peripeti, anagnorisis ve pathos. Buna göre olağanüstü, hikayenin metafizik yönüyle alakalıdır. “Örneğin, Argos’da Mytis’in heykeli Mytis’in ölümünden suçlu olan adam ona bakarken üstüne yıkılıp öldürür. Böyle bir olay, hiç de rastlantıymış gibi bir izlenim uyandırmaz” (1987: 33). Peripeti, olay örgüsünde beklenmedik şekilde olayların tersine dönmesine denir, anagnorisis genelde peripetiyle birlikte yer alan aydınlanma anıdır. Pathos ise sahnede birinin öldürülmesi, yaralanması gibi maddi acıya dayalı sahnelerdir (1987: 34 - 35). Bu stratejiler hala güncel anlatılarda kullanılmakla beraber Aristoteles’in bu ayrımının bir önemli özelliği de belirlediği bu sahnelerin, özellikle tespit edilişlerindeki yöntem ve genellenebilirlikleri açısından, çalışmalarını kendisinden çok daha sonra yürütecek düşünürlerin tespitlerine benzemesidir.

Aristoteles, önem bakımından ikinci sıraya yerleştirdiği karakterlerin nasıl olması gerektiğini dört maddede açıklar: ahlak, uygunluk, benzeyiş ve tutarlılık (1987: 42). Bunlar sonuncusu hariç geçerliliğini çoğunlukla yitirmiştir ancak düşünürün karakterlerin ahlaki yönlerini açıklarken kullandığı bir cümle hala önem arz etmektedir: “Bir insanın konuşması ve

eylemi ne türden olursa olsun, belli bir istem yönünü gösteriyorsa, o insanın karakteri vardır” (1987: 42 -43). Bu özellikle anlatılardaki tipleri, figüranları ve karakterleri birbirinden ayırırken göz önünde bulundurulan en önemli hususlardan biridir ve basit olduğu kadar da isabetli ve hala geçerliliğini koruyan bir karakter tanımıdır.

Yukarıda sözü edilen tartışmaların ışığında, Aristoteles bugünkü anlatılara uygulanabilecek bir model bırakmamış olsa da onun eseri *Poetika*, anlatı çalışmalarının başlangıcını oluşturur. Bu eserdeki tespitlerinin birçoğu hala geçerliliğini korumaktadır ve düşünür, senaryo yazarlığında ve edebi yazarlıkta hala kullanılan birçok terimin isim babasıdır. Bunun yanında, bundan 2400 yıl evvelki tragedyalara dair yaptığı tespitlerin hala bu denli geçerli olması Roland Barthes veya Joseph Campbell gibi anlatının evrensel bir niteliği olduğunu savunan düşünürlerin argümanlarını destekler niteliktedir.

2.2. Biçimci Ekol ve Masalın Biçimbilimi

“Biçim içeriği, içerik de biçimi koşullandırır” (Yücel, 1982: 9). Her ne kadar birbirleriyle oldukça karmaşık bir ilişki içinde buldukları doğruysa da bu iki kavramı birbirinden keskin şekilde ayırarak incelemek mümkündür. “Prova odasında gösteri sırasında yapacağı hareketleri tekrar tekrar çalışan balerini düşünün. Bu hareketler gösterideki hareketlerin aynısıdır ama provada bir anlamdan yoksundur; çünkü bunlar sadece birer biçim, birer teknik egzersizdir” (Ryan, 2012: 14). Biçimci düşünürlerin çalışma alanlarını da Ryan’ın örneklediği gibi saf teknik, içerikten bağımsız biçim oluşturur. 20 yüzyılın başlarında faaliyet göstermiş bu ekolün en önemli temsilcileri arasında Viktor Shklovsky, Vladimir Propp, Mikhail Bakhtin, Roman Jakobson gibi isimler sayılabilir.

Berna Moran’a göre 19. yüzyılın edebiyat eleştirisi ve incelemelerine, eseri merkeze almayıp edebiyatı tarih, psikoloji, sosyoloji gibi alanlara başvurarak açıklamaya çalışan eğilim hakimdir. Biçimci ekol ise bu eğilimin tam tersini hedeflemiştir (1988: 160). Öncelikle şiir incelemesine girişen Biçimciler, sanat eserini diğer şeylerden ayıran özelliğin, yazınsallığın arayışına girmişlerdir ve bu özelliğin “alışkanlığı kırma” olduğu kanısına varmışlardır. “İddia şu: biz dış dünyaya, nesnelere, davranış ve düşünüş biçimlerine baka baka bunları kanıksarız. Şiir ise kendine özgü dili sayesinde bu kanıksamayı sarsarak, nesnelere, davranışları, düşünceleri ve duyguları taze bir bakışla yeniden görmemizi, yeniden algılamamızı sağlar” (Moran, 1988: 160). Biçimcilere göre bu yazınsallık, “metnin, dış dünya ile ilintisinde değil dilin kurallarının kırılmasıyla, yeni düzenlenişleriyle ilgili biçimsel sorunlarda” (Moran, 1988: 161) mevcuttur. Roman Jakobson’ın, dilin şiirsel işlevini diğer işlevlerinden ayırdığı kuramı, bu bakış açısının en önemli örneklerinden biridir. Jakobson’a göre iletişimin altı ögesi vardır:

1. sözü söyleyen *gönderici*, 2. kendisine söz söylenen *alıcı*, 3. bir iletişim aracı olarak *iletici*, 4. söylenen sözü niteleyecek anlamda *bildiri*, 5. gönderici ve alıcının aynı anlama ulaşabilmesi için ortak bir *kod* (örneğin dil), 6. iletişimin gerçekleştiği zaman-mekan olarak *bağlam*. Jacobson'a göre dilin işlevleri, *bildiri*'nin bu öğelerden hangisine yönelik bir anlam içerdiğine göre belirlenir. *Bildiri*, kendine yönelik de bir anlama sahip olduğu zaman dil şiirsel işlevde kullanılmıştır. Burada önemli olan kelimelerin seçimi değil bir araya gelişleridir. Şiirdeki uyaklar buna en basit ve güzel örneklerdendir. Bu durumda dizeler iletişimin diğer beş ögesine dair anlamlar da içerebilecekken uyaklar sadece bildirinin kendisinde vardırırlar, uyak yapan kelimelerin kullanımı, anlamına değil diğer kelimelerle olan uyumuna bağlıdır ve okuyucuyu bildirinin kendisine yöneltir (Jacobson, 1960: 353 - 358). Bir başka deyişle “sanat bir nesnenin sanatsallığını deneyimlemektir: nesnenin önemi yoktur” (Shklovsky, 1997: 2). Öyleyse eğer dilin şiirselliği, dilin kendisiyle, kelimelerin birbirleri arasındaki ilişkiyle alakalı bir sorunsa bir eserin yazınsallığı da sadece eserin kendisiyle, eserin öğelerinin bir araya gelişleriyle alakalıdır. Biçimcilerin eseri merkeze alan yaklaşımlarının altında yatan fikir budur. Bunun sonucu olarak da *fabula* ve *syuzhet* farkı biçimci kuramcılarının en büyük önemi attettikleri şeylerden biri haline gelmiştir. *Fabula*, olayların gerçekte gerçekleşme sırasını ifade ederken *syuzhet*, olayların yazar tarafından yeniden düzenlenmiş haline denir (Moran, 1988: 163 - 164). Biçimcilerin şiir kuramları, romana uyarlandığında ise ortaya şöyle bir şey çıkar: Şiir çoğunlukla nesnelere ve düşüncelerin yeni bir bakış açısından görülmesini sağlarken roman, eylemlerin yeni bir bakış açısından görülmesine sebep olur. Öyleyse şiirde yazınsallığı sağlayan şey kelimelerin birbirleri arasındaki ilişkiyse romanda da yazınsallığı sağlayan şey olayların birbirleri arasındaki ilişkidir. Bu ilişki de doğrudan *fabula* ve *syuzhet* arasındaki ayrıma bağlıdır. Bu anlamda Biçimcilerin de Aristoteles'e benzer şekilde olay örgüsünü, karakterlerin önünde konumlandığını söylemek makul olacaktır. Biçimci ekolün, anlatılardaki olay örgüsü ve karakterlerine kapsamlı şekilde inceleyen eseri ise Vladimir Propp'un 150'ye yakın Slav halk hikayesindeki ortak özellikleri ortaya koyduğu *Masalın Biçimbilimi*'dir.

Masalın Biçimbilimi, kendinden sonraki hemen hemen bütün anlatı kuramlarına kaynak oluşturmuş bir eserdir. Vladimir Propp 100 küsur olağanüstü masalı inceleyip onların ortak özelliklerini ortaya koyduğu bu eserde, genellemelerinin ancak ve ancak bu incelediği masallar için geçerli olduğunu kaydetse de ilerleyen zaman içerisinde geriye dönüp bakmalar ve tümdengelimci anlatı çalışmaları neticesinde yazarın ortaya koyduğu modelin, sandığından çok daha evrensel olduğu anlaşılmıştır. Vladimir Propp, tezini şu şekilde öne sürer:

“Biçimbilim [morfoloji] sözcüğü, biçimlerin incelenmesi anlamına gelir. Bitkibilimde, biçimbilim, bir bitkiyi oluşturan bölümlerin ve bu bölümlerin hem birbirleriyle hem de bütünle kurdukları bağıntıların incelenmesini kapsar; bir başka deyişle, bir bitkinin yapısının incelenmesidir biçimbilim. Masalın biçimbilimi kavramının ve teriminin var olabileceğini hiç kimse düşünmemiştir. Oysa, halk masalı anlamında, biçimlerin incelenmesi ve yapıyı düzenleyen kuralların ortaya konması olanaklıdır; hem de organik oluşumları inceleyen biçimbiliminki kadar bir kesinlikle” (Propp, 2001: 15).

Masalın kökeninden önce masalın ne olduğunun anlaşılması gerektiğini düşünen Propp işe masalları sınıflandırarak başlar. “Masalların en alışılmış bölümlenmesi, onları olağanüstü masallar, töre masalları, hayvan masalları diye ayırt eden bölümlenmedir” (Propp, 2001: 21). Kitabında bu ve diğer ayrımlamaların tam anlamıyla isabetli olmadığını savunan Propp, çalışmasına yukarıdaki ayrımlamada da yer alan olağanüstü masalları konu ettiğini ve Aarne'nin yarattığı masal tipleri dizinine dayandığını söyler. Aarne'ye göre masallar 1. Hayvan masalları; 2. Asıl masallar ve 3. Güldürücü hikayeler (fıkralar) olarak üçe ayrılır. Olağanüstü masallar da asıl masalların alt türüdür ve kendinin de alt türleri vardır: “1. Büyülü düşman; 2. Büyülü koca ya da karı; 3. Büyülü iş; 4. Büyülü yardımcı; 5. Büyülü nesne; 6. Büyülü güç ya da bilgi; 7. Başka büyü ögeler” (Aarne, 1911'den aktaran Propp, 2001: 28).

Propp'un modelini anlamak için son olarak motif terimine de değinmek gerekmektedir. Konunun masal incelemesinde olabilecek tek kalkış noktası olduğunu savunan Volkov'a karşı Vaselovski'nin geliştirdiği terim, anlatının ayrıştırılmayacak en küçük birimini ifade eder. Vaselovski ve Propp'a göre ise konu, motiflerin bir araya gelmesinden ortaya çıkan karmaşık bir bütündür. Propp'a göre masalın her cümlesi bir motif üretir; örneğin “bir babanın üç oğlu vardı” da “üvey kız evi terk eder” de birer motiftir. Yani motiflerin bir eylem bildirmesi gerekmez (Propp, 2001: 30 - 31).

Propp, incelediği masalarda değişken ve değişmez ögeler tespit eder. Değişmeyen ögelere işlev adını verir ve masalları, içerdikleri işlevlere göre inceler ve gözlemlerini şu şekilde sıralar:

- “1. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli ögeleri, kişilerin işlevleridir. İşlevler masalın temel oluşturucu bölümleridir.
2. Olağanüstü masalın içerdiği işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin dizilişi her zaman aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar yapıları açısından aynı tipe bağlanırlar” (Propp, 2001: 40 - 42)

Propp'a göre bir masal 31 işlevin arka arkaya gelmesinden oluşur ve bu işlevlerin her biri bir simgeyle ifade edilir (2001: 45 - 89):

1. (β) Aileden biri evden uzaklaşır.

2. (γ) Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3. (δ) Yasak çiğnenir.
4. (ε) Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5. (ζ) Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar.
6. (η) Saldırgan servetini ele geçirmek amacıyla onu aldatmayı dener.
7. (θ) Kurban aldanır böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8. (A) Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister.
9. (B) Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gitmesine izin verilir.
10. (C) Arayıcı kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir.
11. (↑) Kahraman evinden ayrılır. Bu bölüm hikayenin düğüm noktasıdır. Bir başka deyişle buraya kadarki bölüm hikayenin birinci perdesidir.
12. (D) Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, sorgulama, saldırı ile karşılaşır.
13. (E) Kahraman ileride kendisine bağıшта bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir.
14. (F) Büyülü nesne kahramana verilir.
15. (G) Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da yol gösterilir. Bu işlevin önkoşulu ↑ işlevidir.
16. (H) Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. Bu çatışmanın D değil de H işlevi olması için kahramanın elde etmesi gereken nesneyi çatışma sonucunda elde etmesi gerekir.
17. (I) Kahraman özel bir işaret edinir.
18. (J) Saldırgan yenik düşer.
19. (K) Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20. (↓) Kahraman geri döner.
21. (Pr) Kahraman izlenir.
22. (Rs) Kahramanın yardımına koşulur. Bu noktada bazı masallarda sırasıyla A, C, ↑, D, E, F ve G yinelenebilir.
23. (O) Kahraman kimliğini gizleyerek kendi evine döner ya da başka bir ülkeye gider.
24. (L) Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer.
25. (M) Kahramana güç bir iş önerilir.
26. (N) Güç iş yerine getirilir.
27. (Q) Kahraman tanınır.
28. (Ex) Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.

29. (T) Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
 30. (U) Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır.
 31. (W) Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

Bu işlevlerin hiçbiri zorunlu değil, hatta tamamını içeren bir masal çok nadirse de şema çeşitli metinlere uygulandığında onlar arasındaki bağlantılar, benzerlikler ve farklılıklar ortaya çıkacaktır. Bunun yanında Propp çalışmasında listedeki her işlevin çeşitli biçimlerini de inceler ve onları da O^2 veya Q^7 gibi simgeleştirir (2001: 89). Ancak bu çeşitlendirmeler değişmez bir unsur içermediğinden, yazarın incelediği masallara has olduklarından çalışmanın konusunun dışında kalacaklardır. Öyleyse Propp'a göre masalci, işlevlerin sırasını değiştirmekte, birbirine bağlı olan işlevleri ayırmakta özgür değildir. Sadece atlayacağı veya kullanacağı işlevleri, işlevlerin nasıl gerçekleşeceğini ve karakterlerin isimleriyle özel niteliklerini belirleme hakkı vardır (2001: 148 - 149). Bu aritmetiksel yöntemin sonucunda yazar, incelediği masalları şu gibi formüllerle ifade eder:

$$ABC \uparrow DEFG \left\{ \begin{array}{ccc} H & & J \\ & I & \\ M & & N \end{array} \right\} K \downarrow P \tau - R s O L Q E x T U W \bullet$$

Şekil 1: Propp'un İncelediği Masalların Tamamının Uyduğu Formül (2001: 141)

Vladimir Propp'un bir diğer tespiti de karakterlere yöneliktir. Her masalda ortak olarak bulunan karakterlerin 7 adet olduğunu savunur:

1. Saldırgan: Kahramana kötülük yapmaya çalışan düşman karakterdir.
2. Bağışçı: Macerasında ona yardımcı olması için kahramana büyüleri veren kişidir.
3. Yardımcı: Kahramanın bir yerden bir yere gitmesi, şekil değiştirmesi gibi konularda ve macera boyunca karşılaştıkları zorluklarda karakterin yanında durarak ona yardımcı olan kişidir.
4. Prens ve Babası: Prens ve Babasının işlevleri birbirinden keskin şekilde ayrılamaz. Prens çoğunlukla masalın son bölümünde güç işlerin uğruna yerine getirildiği kişiyken yine çoğunlukla bu güç işler prensin babasının da gönlünü almaya yarar. Düzmece kahramanın cezalandırılması genelde prensin babası tarafından emredilir.
5. Gönderen: B işlevinde ortaya çıkar. Masaldaki tek işlevi kahramanın yola çıkması için gerekli motivasyonu ona sağlamaktır.
6. Kahraman: Arayıcı kahraman ve kurban kahraman olarak ikiye ayrılabilir. Arayıcı kahraman, örneğin saldırgan tarafından kaçırılan kızı aramaya giden kahramandır. Kurban

kahraman ise kaçırılan kişilerin yolculukları masalda konu edinildiğinde ortaya çıkarlar. Bunların ikisi de benzer süreçlerden geçip başarıya ulaşırlar.

7. Düzmece Kahraman: Kahramanın baş düşmanı değildir. Kahramana kötülük yapmak için değil, kahramanın arayışında başarısız olması onun çıkarlarına ters düştüğü için kötülükler yapmaktadır.

Propp'a göre bu sınıflandırma da esnektir. Modele göre masalın öyküsündeki her işlev bir karakter tarafından yerine getirilir. Ancak yer yer aynı karakter örneğin hem bağışçı hem gönderenin işlevlerini yerine getirebilir. Bunun tam tersi şekilde örneğin düzmece kahramanın işlevi birden fazla karakter tarafından yerine getirilebilir veya kimi zaman birtakım nesnelere, karakter gibi davranıp onların işlevlerini yerine getiren konumda olabilirler. Ancak biçimi değişse de bu 7 karakter işlevi sabit kalır (Propp, 2001: 105 - 110).

“Masalın Biçimbilimi esasen, masalarda ortak olanın bu yapı olduğunu ortaya çıkartmıştır. Bu yapı; Aristo’da olayların düzenlenişi, Rus biçimcilerde *syuzhet*, Fransız yapısalcılarda ise *discours* (söylem) olarak karşılanmıştır (McQuillan, 2004: 4’ten aktaran Güleç 2014: 25). Bu tezin konusuyla doğrudan bağlantılı olan bu eser aynı zamanda biçimci eleştirinin bilimsel nitelik kazanmasına verdiği katkıdan dolayı da oldukça önemlidir. Propp’un bu modellemesi ilerleyen zamanda, özellikle eserin Fransızca’ya çevrilmesinden sonra yapısalcı düşünürlerin bu modeli temel alan araştırmalar yaparak anlatı çözümlemesi konusunu sistematik olarak ele almaları sonucu önem kazanacaktır. Bugün hala halk hikayelerinin biçimine dair yapılmış en kapsamlı çalışma olarak kabul edilmektedir.

2.3. Anlatıbilim Ekolü ve Yapısalcı Yöntem

Anlatıbilim, çalışmanın önceki bölümünde de belirtildiği gibi Tzvetan Todorov’un kendisi ile birlikte A.J. Greimas, Roland Barthes ve Gerard Genette gibi düşünürlerin çalışmalarını tanımlamak için ürettiği, sinemayla doğrudan alakalı bir terimdir:

“Her toplumun yaşamak için gereksinim duyduğu öyküleri getirenin artık edebiyat değil de sinema olduğu gerçektir: Sinemacılar bizlere öyküler anlatırken yazarlar sözcüklerle oynarlar... Sunduğum tiplendirmeye ilişkin gözlemler demek ki ilkece bütün örneklerimde olduğu gibi yalnız edebi öykülere değil her tür öyküye ilişkindir ve bu gözlemler poetikadan çok, var olma hakkını tam anlamıyla taşıyan ve anlatıbilim adını taşıyabilecek bir bilim dalına bağlanırlar” (Todorov, 2011: 59).

Slav Filolojisi bölümü mezunu Tzvetan Todorov’un Rus Biçimcilerin metinlerini Fransızca’ya çevirmesi, dönemin Fransa’sında yapısal dilbilimle uğraşan akademisyenlerin ilgilerini anlatıya yöneltmelerine sebep olmuştur. Todorov ve Greimas, Propp’un modelini

geliştirirken Roland Barthes göstergebilimsel çözümleme yöntemini oluşturmuş, öykü ve söylemi ilk kez bilimsel bir yöntemle birbirinden ayıran Gerard Genette ise daha sonra metinlerarası çözümleme kuramlarına öncülük etmiştir.

Yapısalcılık çeşitli bilim alanlarına uygulanabilen ve çözümleme işlevini yüklenen, şeylerin derininde yatan kuralları, yasaları ortaya çıkarmayı hedefleyen bilimsel bir yöntemdir (Parsa, 2008: 69). Anlatı çalışmalarında yapısalcı ekolün etkilendiği en önemli fikir insanı Ferdinand De Saussure'dür. İsviçreli dilbilimci söz ve dil ayrımını yaparak yapısalcı dilbilim çalışmalarını başlatmıştır. Saussure'e göre dil bir sistemi, söz ise bu sistemin kullanılmasını ifade eder. Böylece söylenen her sözün, her kullanımın dil sistemine uyduğu varsayılır ve dilbilimcinin araştırması gereken de bu sistemdir. Bunu araştırırken geliştirdiği yöntem de eşsüremlî (senkronik) inceleme olarak anılır. Buna göre bir dilin yapısını anlamak için onun tarihini, oluşumunu bilmemiz gerekmez; bir başka deyişle artsüremlî incelemeyle dilin yapısı anlaşılabilir. Böylece Saussure'ün yaptığı dilin aynı dönemdeki kullanımlarını, yani sözleri inceleyerek dilin yapısını anlamak için birimleri ve bunlar arasındaki bağlantıları ortaya çıkarmaktır (Moran, 1988: 168 - 169). Todorov da modern poetikasında şunları yazar:

“Poetikanın nesnesi edebi yapıtın kendisi değildir: Poetikanın sorgulamaya tabi tuttuğu şey, edebiyat söylemi denen o özgül söylemin özellikleridir. Dolayısıyla, her bir yapıt soyut ve genel bir yapının dışavurumu olarak kabul edilir; yapıt, bu yapının mümkün olan gerçekleştirmelerinden biridir yalnızca. Bu itibarla, poetika gerçek edebiyatla değil mümkün olan edebiyatla uğraşır; başka bir deyişle, edebiyat olgusunun tekilliğini oluşturan soyut bir özellik, edebilik ile ilgilenir” (Todorov, 2014: 37).

Burada Todorov'un “poetika” ile neyi kastettiğine açıklık getirmek gerekir. Todorov edebiyat incelemelerinin “projeksiyon”, “açımlayıcı şerh” ve “poetika” olmak üzere üç sınıfta gerçekleştiği gözlemini yapar. Bunlardan projeksiyon, eserin dışındaki gerçeklerle ilgilenir, onları açığa çıkarmaya çalışır. Açımlayıcı şerh, eser dışındaki gerçeklikleri dışlayarak eseri sadece kendisine başvurarak açıklamaya çalışır. Poetika ise “tikel yapılarda tezahür eden genel ilkeleri kavramayı amaçlar” (2014: 8 - 9).

Saussure'ün yapısalcı ekolü önemli ölçüde etkileyen bir diğer kuramı, göstergeye dair olandır. Saussure, dil göstergesinin içinde bir “kavram” bir de “işitim imgesi” bulundurduğunu söyler. Kavram, örneğin “ağaç” dendiğinde akılda canlanandır; işitim imgesi ise “ağaç” kelimesinin söylenişine denir. İşitim imgesinin özelliği, kavramı ifade etmesidir. Saussure daha sonra kavram yerine “gösterilen”, işitim imgesi yerine “gösteren” ve ikisinin birlikte bulunmasına da “gösterge” adı verir (1998: 108 - 111). Bu ayırmadan esinlenen Gerard Genette ise anlatıların “öykü”, “anlatı” ve “anlatım” adlarını verdiği üç bileşenden oluştuğunu yazar.

Genette öyküyü gösterilenler düzlemiyle özdeşleştirir. Bu anlatının içeriğidir. Bu düzlemi gösterenler düzeyinde ifade etme biçimine, bir başka deyişle söylem düzlemine “anlatı” adını verir. “Anlatım” ise bu iki bileşenin toplamından oluşan bütün haliyle yapıttır. Anlatı kuramı ise bu düzlemlerin birbirleriyle olan ilişkilerini, örneğin hikayedeki olayların söylemi nasıl belirlediği veya aynı söylemin sebep olduğu gerçek veya kurmaca olayların ilişkisini incelemelidir. (1980: 26 - 29). Bu noktada belirtmek gerekir ki bu önemli ayırım için kullanılan terimler zamanla değişecektir. Ne var ki çalışmanın ilerleyen bölümlerinde görüleceği gibi bu ayırım, anlatı çalışmalarının yönüne büyük ölçüde etki etmiştir ve geçerliliğini korumaktadır.

“Todorov da Rus biçimcilerinin yaptıkları ayırımı ele alarak, her biri çeşitli altbirimlere ayrılmış iki büyük düzey üstünde çalışmayı önerir: Bir eylemler mantığı ile bir kişiler "sözdizim"i içeren öykü düzeyi (konu özeti) ve anlatının zamanlarını, görünüşlerini, kiplerini içeren söylem düzeyi” (aktaran Barthes, 1993: 88). Teorisinin öykü düzlemini ayrıntılandığı bölümünde anlatının zamansallıkla tanımlandığı şeklindeki genel görüşün yanında olan Todorov, zaman sorununu Genette’den ödünç aldığı “düzen”, “süre” ve “sıklık” başlıklarında inceler. Bu başlıklarda geriye dönüşleri, ileriye gidişleri, yinelemeleri tartışan Todorov, hikayeleri düzenlenişlerine göre “mantıksal/zamansal düzen”, ve “mekansal düzen” olarak ikiye ayırır. Bunların ilkinin kullanan anlatılarda olayların birbiri ardına gelişleri neden sonuç ilişkisiyle düzenlenmiştir. Bu nedensellik de kendi içinde ikiye ayrılır: “mitolojik” ve “ideolojik”. Mitolojik anlatılarda birimler eylemlerin veya durumların doğrudan sonucudur. Todorov, burada durumların da birer birim olarak ele alınabileceğini ifade ederek, çalışmasında belirlediği işlevlerin tamamı eylemlerden oluşan Propp’tan ayrılır. İdeolojik anlatıda ise bu birimler arasında doğrudan bir bağlantı yoktur ama bu birimler gözümüze tek bir ideolojinin yansımaları gibi görünürler (2014: 79 - 81).

Saussure’ün bir diğer ayırımı ise paradigmatik ve sentagmatik yapıları arasındadır. Paradigmatik yapılar, bir göstergeler evreninden, eserde kullanılacak göstergelerin seçilmesi sonucu oluşurken sentagmatik yapılar sözdizimine benzer; bu göstergeler arasındaki ilişkiyle alakalıdır (Butler, 2011: 63). Buradan yola çıkan Barthes anlatıların, Propp’un modelinde olduğu gibi sadece birbiri ardına sıralanan şeylerden ibaret olmadığını, zamansallığın sadece anlatının öğelerinden biri olduğunu savunur. Ona göre anlatılar hem paradigmatik hem sentagmatik düzlemde işlemektedirler (1993: 95 - 96). Todorov da çalışmasının devamında mitolojik olarak tasnif ettiği anlatıları incelerken Propp’tan ne anlamda ayrıştığını daha belirgin kılar. Todorov’a göre zamansallığı oluşturan ardışıklık basitçe arka arkaya gelmek değil, dönüşümdür. Bu bakış açısından Propp’un eserini inceleyen Todorov, masallardaki işlevlerin bir kısmının çıkarılabileceğini söyler. Örneğin bir masaldan çocukların evden uzaklaşmaları

çıkarılırsa ortada masal kalmayacaktır ancak bu çocuklara annenin ya da babanın evden uzaklaşmalarını yasakladıkları bölüm çıkarılırsa masal aynı masal olmaya devam edecektir. Bu anlamda Propp'un da eserinde incelemiş olduğu Kuğu-Kazlar masalını yeniden ele alan Todorov, masalın toplamda 5 zorunlu öge içerdiğini savunur:

1. Başlangıçtaki denge durumu,
2. Durumun kötüleşmesi,
3. Dengesizlik durumu,
4. Durumun iyileşmesi,
5. Dengenin yeniden kurulması (2011: 43 - 46).

Todorov'a göre bu yapı simetrik: beşinci durum birincinin tersi, dördüncü durum da ikincinin tersidir. Todorov, olumsuzlama adını verdiği bu dönüşümlerin öyküyü oluşturan dönüşümler olduğunu savunur. Yine de bir öyküdeki dönüşümlerin tamamı olumsuzlama şeklinde olmadığını da belirtir. Örneğin Decameron'da Ricciardo'nun öykünün başında mutsuz, sonunda mutlu olması olumsuzlama örneği iken Catella'yı elde etmek istemesi ve sonunda etmesi bir kip dönüşümüdür. Ne var ki olumsuzlamanın, hikayeden çıkarılamayacak olduğundan, diğer dönüşümlerden ayrı bir yeri vardır: "Tomaşevski, kendi sözcük dağarcığındaki deyişle motiflere uygulanan bu ayrımı şöyle ifade eder: 'Fabl (yani anlatı) bir durumdan diğerine geçişi temsil eder... Durumu değiştirenlere dinamik motifler, değiştirmeyenlere statik motifler denir'" (aktaran Todorov, 2014: 87). Aynı zamanda öyküde ardışık olarak nitelendirilemeyecek başka birimler de vardır. Örneğin Kuğu-Kazlar'da bir soba, bir elma ağacı ve bir ırmakla karşılaşp onların teklifini reddettiği bölümler birer çeşitlemedir (2011: 47 - 59). Öyleyse hikayeler Todorov'a göre ardışıklıkların, tekrarların ve çeşitlemelerin karmaşık bir toplamıdır. Todorov'un bu çalışması, hikayedeki dönüşümleri kategorize etmekte kullandığı yöntem, bir analiz yaparken özellikle öykünün çekirdeklerini, uydularını ayırt etmede ve hikayede yer alan çatışmaları fark etmede faydalı olacaktır.

Olay örgüsünün öğelerinin çekirdek ve uydular şeklinde ikiye ayrılması fikri, Boris Tomaşevski'nin kuramı üzerine çalışan Roland Barthes tarafından oluşturulmuştur. Barthes'ın "asal işlev" ve "bütünleyim" olarak adlandırdığı ayrım daha sonra Seymour Chatman tarafından "çekirdek" ve "uydular" olarak tekrar adlandırılacaktır (Herman, 2009: 26 - 27). Barthes, şunları yazar:

"Bazıları, anlatının (ya da bir anlatı parçasının) gerçek bağlantı yerlerini oluştururlar; bazılarıysa bağlantı-ışlevlerini ayıran anlatı uzamını "doldurma"ya yararlar: Birincileri asal işlevler (ya da çekirdekler), İkincileri ise, tümleyici niteliklerinden ötürü bütünleyimler olarak adlandırılabilir. Bir işlevin asal olabilmesi için, dayandığı eylemin, öykünün devamı açısından vargısal bir seçeneği başlatması (ya da

sürdürmesi veya kaldırması), kısacası bir kararsızlığı başlatması ya da sonuçlandırması yeterlidir” (Barthes, 1993: 92).

Ne var ki bu durum uyduların kesinlikle anlamsız, işlevsiz oldukları anlamına gelmez. Yalnız onların anlamı söyleme dairdir. Barthes’ın örneğine göre “Telefon çaldı” ve “Bond telefonu açtı” yargıları arasına, “Bond masasına yöneldi”, “ahizeyi kaldırdı” gibi sayısız yargı eklenebilir. Telefonun çalıp çalmaması ve Bond’un telefonu açıp açmaması gibi eylemlerin aksine bunların öykünün gidişatını değiştirme imkanı yoktur. Dolayısıyla bunlar uydudurlar (bütünleyim) ve anlamları söylem düzleminindedir: süreyi uzatırlar, söylemi geciktirirler. Bir başka deyişle “bütünleyimler yalnızca ardışık birimlerdir, asal işlevler ise hem ardışıktır hem de vargısal” (1993: 92). Bunun sonucunda Barthes’a göre anlatılarda, işlevsel ve belirtisel olarak iki kutup tanımlanır. Rus Biçimciler’den ödünç alınan kavramla işlevsel anlatılar, halk masallarıyla örneklenebilirken belirtisel anlatılara psikolojik romanlar örnek gösterilebilir. (1993: 93).

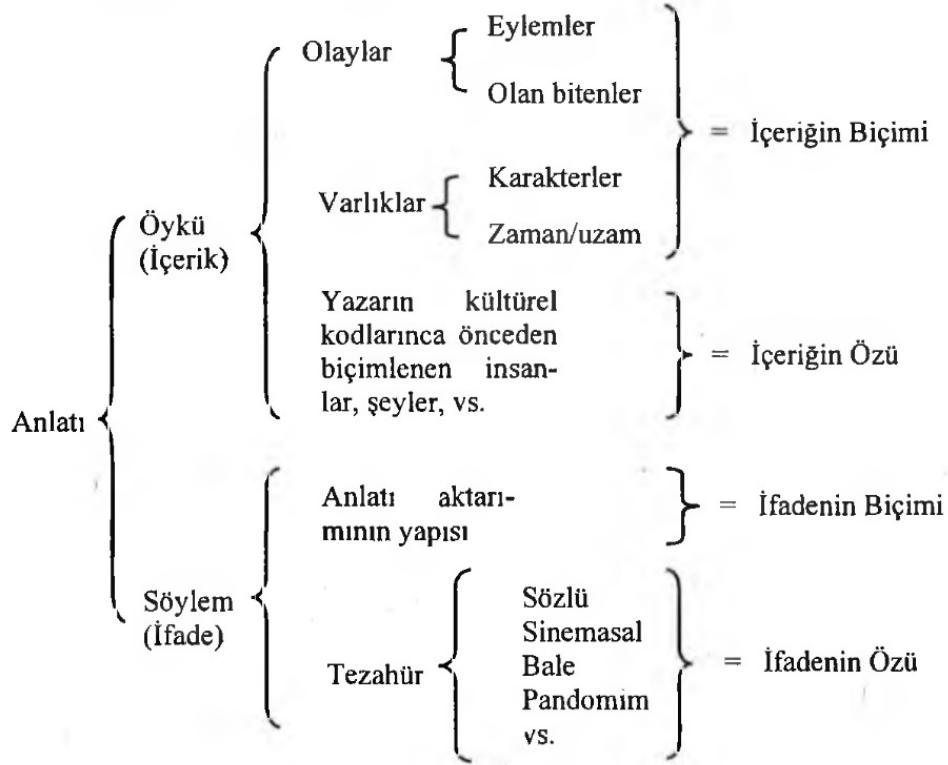
Bu ekolün, tezin konusu ile bağlamı bakımından değerlendirildiğinde en önemli icadının söylem ve öykünün birbirinden ayrımı olduğu söylenebilir. Her ne kadar yazma ve okuma süreçlerinde bu ikisini birbirinden ayrı ele almak mümkün olmasa da bu nevi bir ayrım çözümlenme için müthiş işlevsel bir konumda yer almaktadır. Bu ekolün düşünürlerinin yöntemlerin Biçimci Ekol’ün yöntemlerine epey benzediği, yalnız Biçimcilere göre daha özcü bir yaklaşıma sahip oldukları söylenebilir. Bu ekolün çalışmaları anlatı çözümlenmelerinin edebiyatın alanından çıkarak günlük hayata, politikaya, hemen hemen her şeye uyarlanabilir hale gelmesini sağlamıştır.

2.4. Neoklasik Yaklaşım

Bu yaklaşım T.S. Eliot, I.A. Richards gibi isimlerin başını çektiği 1930’lardan 60’lara kadar da epey polemik yaratmış Yeni Eleştiri’ye dayanır. Yeni Eleştiri ekolünün temsilcileri, Rus Biçimciler ve Fransız Anlatıbilimciler gibi eserin kendisini incelemeye tabi tutmuşlar ve onu çevresindeki hayattan, sosyal, politik yahut psikolojik koşullardan soyutlamayı tercih etmişlerdir. Şiirde metafor, duygulanım ve anlam problemlerine dair oldukça ufuk açıcı eserler kaleme almış olmalarına rağmen bir önceki bölümde Anlatıbilim Ekolü’nün anlam sorununa dair fikirleri gibi bu ekolün fikirleri de çalışmanın çerçevesinin dışında konumlandırılacak ve bu bölümde biraz daha yakın tarihli bir kurama değinilecektir.

Seymour Chatman, *Öykü ve Söylem* adlı eserinde, yukarıda değinilen yaklaşımların bir sentezini sunar. Chatman, Genette’ten ödünç aldığı öykü (içerik) ve söylem (ifade) ayrımı derinleştirir. Ona göre hem öykü hem de söylem birbirinden ayrı göstergebilimsel yapılardır.

Öyleyse öykünün ve söylemin birbirinden farklı birer biçimi ve birer özü olacaktır. Bu dört düzlemin öğelerini arayan Chatman şöyle bir şemaya ulaşır (2008: 18 - 23):



Şekil 2: Seymour Chatman'ın Anlatının Unsurlarına Dair Ayrımlaması (2008: 23)

Bu ayırımdaki anlatı ifadesi teriminin, öykünün “herhangi bir anlatımı için teknik bir kavram olarak” kullandığı uyarısında bulunan Chatman söylemin sorunlarına “öykünün anlatıldığı mı yoksa canlandırıldığı mı”, “aktarımın doğrudan mı dolaylı mı yapıldığı” (2008: 28 - 30) sorunlarını örnek gösterir. Öyleyse Chatman'ın kullandığı anlamda ifadenin biçimi, öykünün her anlatılışında mutlaka değişime uğrayacaktır. Çalışmanın konusuyla alakalı olduğu takdirde uyarılama kuramlarının alanına giren bu değişimler kaçınılmaz kabul edilerek araştırmanın dışında bırakılacaktır. En önemlileri anlatıbilim ekolü tarafından ortaya konmuş olan içeriğin özüne yönelik araştırmalar ise çoğunlukla anlatıların altında yatan ideolojiyi ortaya çıkarmayı hedeflediklerinden tezin konusuyla alakalı olmalarına rağmen öykülerin biçimsel öğelerinin dönüşümlerini incelemekle yetinen bu araştırmanın sınırını aşacaktır.

Chatman, içeriğin biçimi hakkında akıl yürütürken, şemada da görülebilecek ayırımındaki “varlıklar” bölümünü uzam, “olaylar” bölümünü ise zaman problemi olarak ele alır: “Öykü zamanı olayları içerdiği gibi öykü uzamı da varlıkları içerir. Olaylar uzamsal değildir ancak uzamda meydana gelirler. Uzamsal olan, olayları gerçekleştiren ya da onların etkisi altında kalan varlıklardır” (Chatman, 2008: 89).

Öykünün uzamına dair tartışmasında Chatman, karakterleri ve zaman/uzam nesnelere birbirinden ayırmayı önerir. Chatman'ın kullandığı haliyle zaman/uzam, öykünün geçtiği

evreni ve evrende yer alan her şeyi kapsamaktadır (2008: 89 - 94). Öyleyse öykü uzamı ile söylem uzamı arasındaki fark, anlık olarak algılanan şeylerdedir. Şöyle bir örnek açıklayıcı olabilir: Açı - karşı açı tekniğiyle çekilen bir diyalog sahnesinin bir planında yalnızca karakterlerden biri görüldüğünde, o anda söylem uzamının içerisinde sadece o karakter yer alır. Ancak bu diğer karakterin öykü uzamının da dışında olduğu anlamına gelmez. Chatman'a göre karakterler, öykü zamanının dışında yer alırlar ve öykü uzamının nesnesidirler ancak öykü uzamının diğer nesnelere de farklıdır. Onları ayıran şey ise “karakteristik özellikleridir” (2008: 129). Bu karakteristik özelliklerin nasıl şeyler olduğuna dair açıklamayı Chatman, Gordon Allport'tan (1931) şu şekilde alıntılar:

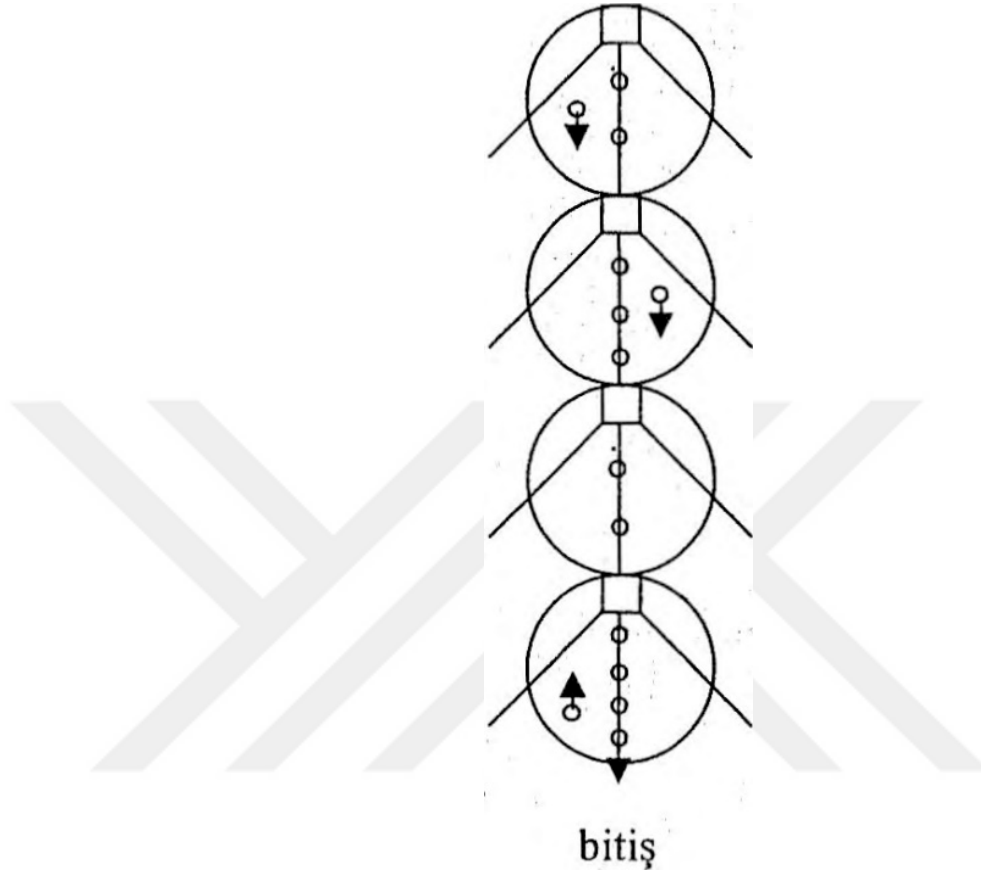
- “1. Bir karakteristik özellik, alışkanlıktan daha genelleştirilmiştir... [Bu] birbirine bağlı alışkanlıklardan oluşan büyük bir sistemdir...
2. Bir karakteristik özelliğin varlığı ampirik ya da istatistik olarak kurulabilir... Bir bireyin karakteristik özelliğini bilmek için yinelenen reaksiyonların oluşturduğu kanıtla gerek duyulur...
3. Karakteristik özellikler birbirlerinden yalnızca görece olarak bağımsızdır... [örneğin] bir çalışmada yayılma, dışa dönüklükle +.39 derecesinde; üstünlük, muhafazakarlıkla +.22 derecesinde, mizah, sezgi ile +.83 derecesinde ilişkilendirilmiştir...
4. Bir karakteristik özellikle uyumsuzluk gösteren davranışlar hatta alışkanlıklar, karakteristik özelliğin olmadığına kanıt olamaz... Tek bir kişilikte birbirine zıt bileşimler, karşıt karakteristik özellikler bulunabilir...” (2008: 113)

Dolayısıyla bu birden fazla karakteristik özellik belli karışımlar çerçevesinde bir araya geldiğinde karakterin kimliğini oluşturacaktır. Böylece yaşayan değil ama “yaşayabilir” karakterlerin yer aldığı, açık uçlu bir karakter kuramına ulaşan Chatman'ın görüşleri modern anlatıları da kapsadığından oldukça yararlıdır. Yine de masal anlatılarının konu edinildiği bu çalışma özelinde Chatman'ın, karakterlerin zaman/uzamın diğer öğelerinden ayrı konumlanması gerektiği fikri ödünç alınacak ama karakterlerin nasıl şeyler olduğu sorusuna gelindiğinde öncelikli olarak, yazarın kitabında karşı çıktığı, Vladimir Propp tarafından ortaya konmuş işleve dayalı karakter kuramını ve arketipler teorisi esas alınacaktır.

Öykü zamanını “anlatıda ifade edilen olayların süresi”, söylem zamanını ise “söylemi okuyup anlamak için gerekli zaman” olarak tanımlayan Chatman, E.M. Forster'ın “kral öldü ve sonra kraliçe öldü” ifadesinin bir öykü ama “Kral öldü ve sonra üzüntüsünden kraliçe öldü” ifadesinin bir olay örgüsü olduğuna dair örneğini tekrarlayarak olay örgüsünün temelinde nedensellik yattığını söyler. Ona göre “olay örgüsü olamayan bir anlatı mantıksal bir olasılıksızlıktır” (2008: 57). Olay örgüsünün olmaması değil, anlaşılabilir bir bulmaca olmaması,

olayların “büyük önem taşımaması”, “hiçbir şeyin değişmemesi” söz konusu olabilir” (2008: 41 - 43).

Chatman’ın olay örgüsüne dair şeması şu şekildedir:

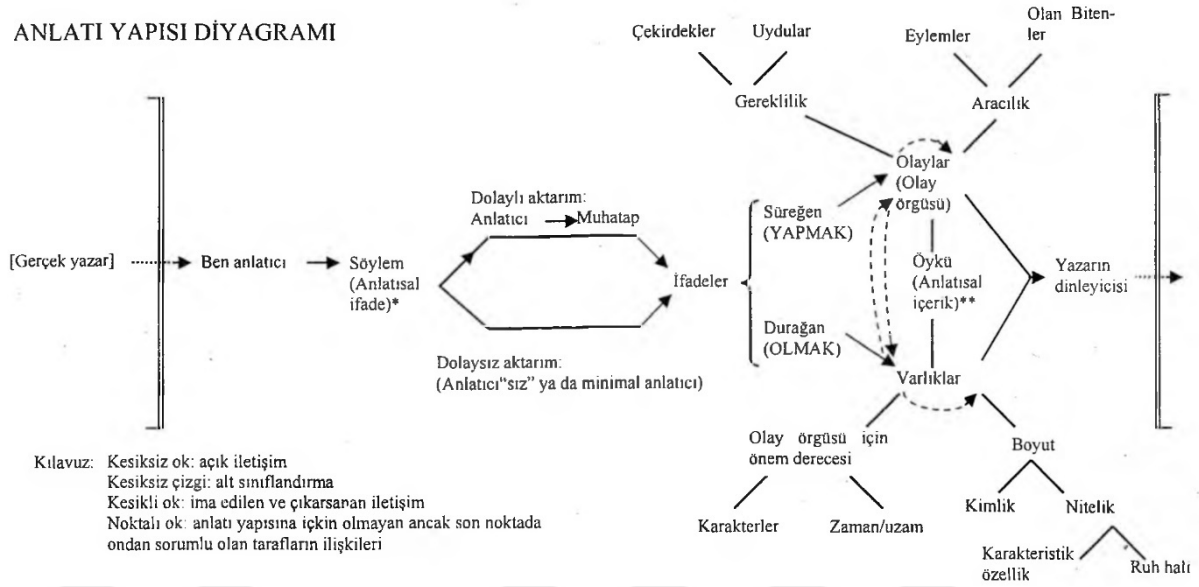


Şekil 3: Chatman’a Göre Çekirdekler ve Uyduların İlişisini Gösteren Diyagram (2008: 50)

“Diyagramda her çemberin tepesinde yer alan kareler, çekirdeklerdir. Çember anlatı bloğunun tamamıdır. Çekirdekler öykü mantığının ana yönelimini göstermek üzere dikey bir çizgiyle birbirlerine bağlanmışlardır. Eğimli çizgiler olası olduğu halde izlenmeyen anlatı yollarını gösterir. Noktalar ise uydulardır: dikey çizgi üzerinde yer alanlar öykünün normal sıralamasını izlerler; çizgi dışında oklara bağlı olanlar, okun yönüne göre daha sonraki ya da daha önceki çekirdeklerin geleceğine ya da geçmişine aittirler” (Chatman, 2008: 50).

Bu şemanın sadece bir kısım anlatılar için geçerli olabileceğinin altını çizmek gerekir. Zira zamandaki sıçramalar şemadaki gibi sadece uyduların bir işlevi olmayabilir. Çekirdek olayların da sıralaması karıştırılıp nedensellikte kırılmalar yaratılabilir. Ayrıca anlatı, olası yollardan sadece birini seçmemiş, tek sebebin birden çok sonucunu anlatmış olabilir. Bunlardan sonuncusu gibi öyküleri tartışan Chatman bunlara “antianlatı” adını verir (2008: 50 - 52). Chatman oldukça kapsamlı ayrımlamasının sonucunda aşağıdaki gibi bir diyagrama ulaşır (2008: 249):

ANLATI YAPISI DİYAGRAMI



Şekil 4: Chatman'ın Anlatı Yapısı Diyagramı (2008: 249)

Diyagramı şu şekilde özetlemek mümkündür: Öncelikle öykü, olayların ve varlıkların, yani zamansal ve mekansal ifadelerin toplamından meydana gelir. Bu olaylar ve varlıklar birbirinden keskin şekilde ayrılmazlar; olaylar varlıkları, varlıklar da olayları belirlerler. Dolayısıyla Chatman burada, olay örgüsünü yahut eylemi karakterin önüne koyan anlayışla çatıştır. Olaylar gereklilikleri açısından olay örgüsü için gerekli olan çekirdekler ve gerekli olmayan uydular olarak tekrar ikiye ayrılırlar. Eylemler, anlatıdaki ana karakterin yaşadığı olayları, olan bitenler ise ana karakterle doğrudan alakalı olmayan, diğer karakterlerin yaşadığı olayları ifade eder ve olayların bu aracılık ilişkileri, gereklilik düzeylerini çıkarsamamızı sağlar. Aynı şekilde diyagramın altında kalan varlıkların da önem dereceleri boyutlarına, yani anlatının söyleminde kapladıkları yere; karakterler kimliklerine ve zaman/uzamın diğer öğeleri, anlatının tamamında var olan karakteristik özellikleri ya da anlatının tek bir noktasında edindikleri işlevsel özellik olan ruh hallerine göre belirlenirler. Dolayısıyla Chatman'ın "meta eleştiri" olarak da nitelendirdiği öykünün öğelerinin birbirinden hangi kriterlere göre ayrılacağına ve okuma sürecinde bu kriterlerin nasıl anlaşılması gerektiğine dair bu kuramı, özellikle bu tez gibi gibi biçimsel kodların ayrılmasını gerektiren bir çalışmaya çok önemli bir kılavuz olarak görülebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

HOLLYWOOD'UN MASAL ANLATILARI

Sinemanın bir hikaye anlatma sanatı olarak görülmeye başlaması için sinematografin 1895'teki icadından sonra çok zaman geçmesi gerekmemiştir. Üç yıl içinde devamlılık kurgusu icat edildikten sonra, sinemanın dördüncü yılında Georges Melies tarafından ilk kez bir masal sinemaya uyarlanmıştır. Dönemin teknolojisi gereği filmlerin çoğunlukla 3 ila 5 dakika arasında bir süreye sahip olduğu düşünülürse bilindik, kısa ve basit anlatılar olan masalları filme alma fikrinin bu kadar erken ortaya çıkması pek şaşırtıcı değildir. Ne var ki bugünden geriye doğru bakıldığında, ilk masal uyarlaması filmin Melies'e ait olması, sinemacının hayatıyla ve temsil ettiği sinema anlayışıyla birlikte ele alındığı takdirde aslında çok önemli birkaç anlam daha ifade edebilir. Sinematografi icat eden Lumiere Kardeşler ilk film gösterimini, *Trenin Ciotat Garı'na Girişi (L'Arrivée d'un train à La Ciotat)* adlı filmleriyle, 1895 yılında gerçekleştirmiştir. Bir trenin gara girişini gösteren yaklaşık 50 saniyelik bu film, sinemada gerçekçi yaklaşımın da ilk temsilcisi olmuştur. O yıllarda hala genç bir zanaat olan fotoğrafçılığın gazetecilik pratiğindeki öneminin de etkisiyle dönemin sinemacıları çoğunlukla belgeseller çekme yoluna gitmişlerdir. Çeşitli önemli, münferit ya da nadir karşılaşılabilecek olaylar kamerayla kaydedilip gösterilmiştir. Bunun yanında mizansenlerin kurulup, fiziksel komedilerle izleyicilerin eğlendirilmeye çalışıldığı filmler de mevcuttur ama diğerlerinin yanında sönük kalmaktadırlar (Kılıç, 2012: 208 - 209).

Kariyerine 1895'te başlayan, ilk sinemacılardan Melies de sinemayı eğlence aracı olarak gören teatral anlayışın en önemli ve dönemindeki en popüler temsilcisidir. Sinemadan önce illüzyonistlik yapan Melies, sinema tarihinin öncesinden beri gösteri dünyasının içindedir. 1856'da ilk kez kinetograf yardımıyla gösterilerine kısa görüntüler ekleyen Melies, resim, heykel ve kukla tiyatrosu gibi sanatlarla da ilgilenmiştir ve bir teknolojik gelişme olarak sinematografi gördüğünde bunun gösteri için kullanılabileceğini fark etmiştir. Dönemin diğer filmleriyle karşılaştırıldığında da Melies'inkiler, teknik başarısının yanında büyük setleri, sık kullanılan efektleriyle, kısacası gösterişli olmalarıyla öne çıkar. Bu anlamda yaptığı filmlere harcadığı büyük paralar, kurduğu setlerle Melies'in, sinemanın eğlence endüstrisi çatısı altına girmesine katkısı oldukça büyüktür. Zira Melies, sinemanın ticaretini yapmayı hedefleyen ilk şirket olan MPPC'nin de kurucularındandır (Kılıç, 2012: 209 - 221). Bu bağlamda düşünüldüğünde masal uyarlamalarının tarihi, başlangıçtan itibaren ticari sinemayla, gösteriye dayanan anlayışla paraleldir. Melies 1899 tarihli ilk masal uyarlaması filminde, *Külkedisi'nin* nasıl yetim kaldığını, üvey annesinin ve üvey kardeşlerinin ona nasıl eziyet ettiğini

göstermeyerek hikayeyi balonun hemen öncesinden başlatır. Bu, ilk bakışta dönemin süre kısıtlılıklarından kaynaklı bir karar gibi görünse de Melies hikayeye yepyeni bir sahne de eklemiştir. Külkedisi balodan kaçıp eve girdikten sonra filmin toplam süresine kıyasla uzun süren sürreal bir sahne ile Külkedisi'nin iç çatışmasına şahit oluruz. Burası sinemanın gelişimi açısından olduğu kadar anlatı incelemesi açısından da önemlidir çünkü tezin önceki bölümlerinde bahsedildiği üzere masallar, karakterlerin iç çatışmalarına yer vermezler. Dolayısıyla daha ilk uyarlamada ekleme ve çıkarmalara, dramatik etkiyi artırmak için yapılan dönüştürümlere şahit oluruz.

Masal uyarlaması olan bir sonraki popüler film ise 1922'de, *Kırmızı Başlıklı Kız* (Little Red Riding Hood, Walt Disney) adıyla ABD'de yapılmıştır. O yıllarda Laugh-O-Gram Films için çalışan Walt Disney'in ilk filmi olarak kabul edilen 6 dakikalık bu animasyon, masalı epey dönüşüme uğratmıştır. Kurt yerine takım elbiseli bir adamın yer alması, kırmızı başlıklı kızın büyükannesine bir köpek tarafından çekilen bir arabayla, ormandan değil de kırlardan gidiyor olması, daha sonra Disney'in en meşhur karakterlerinden biri haline gelecek olan Julius the Cat'in ilk kez görülmesiyle bu uyarlama aslında bir öncekine kıyasla epey serbest bir uyarlamadır. Tarihsel sürecin, sinema endüstrisinin merkezini Fransa'dan ABD'ye kaydırmasının, MPPC'nin yerini IMPC'nin ve sonrasında Hollywood'un almasının ve Walt Disney'in kendi şirketini kurmasının ardından masal uyarlamalarının popüler sinemanın önemli bir parçası haline getiren *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand), 1937'de vizyona girmiştir. Bu filmin anlatısına kabaca bakıldığında, masala büyük oranda sadık kaldığı söylenebilir. Karakterler olabildiğince değiştirilmeden tutulmuş, yalnız iki bölüm masaldan çıkarılmıştır. Bunların ilki anlatıcının, Pamuk Prenses'in adının nereden geldiğiyle ilgili bilgilendirme yaptığı giriştir ki sinema enstrümanlarınca doğrudan anlatılması oldukça güçtür. Bir diğeri de filmin hedef kitlesi için sakıncalı olacak derece görsel şiddet içeren, kötü kraliçenin kızgın demirden ayakkabı giydirilip ölene kadar dans ettirildiği sahnedir. Bu müzikal animasyon öyle başarılı olmuştur ki Pamuk Prenses'in bugün dahi ikonik olan görüntüsünün kaynağı da bu filmidir

İlk masal uyarlaması filmler göstermektedir ki sinemada masal uyarlamalarının tarihi, gösteriye dayanan sinema anlayışıyla ve sinemanın endüstriyel gelişimiyle paralel ilerlemiştir. Bu nevi bir paralelliğin, çalışmanın önceki bölümlerinde tartışıldığı üzere sözlü geleneğin daha az soylu anlatıları olarak sınıflandırılan masalların ruhuna uygun olduğunu söylemek çok da yanlış olmayacaktır. Çalışmada incelenecek filmlerin, popüler ve endüstriyel sinemanın merkezi kabul edilebilecek Hollywood endüstrisinin ürünleri olacak şekilde sınırlandırılmasının sebeplerinden biri de budur. Bu başlık altında verilen üç popüler örnek,

sinemanın ilk yıllarından itibaren uyarlamada birbirinden çok farklı yöntemlerin denendiğini göstermektedir. Bu yöntemler teknolojik veya maddi olanaklardan yahut yaratıcı sebeplerle tercih edilmiş olabilir. Bu çalışma, sebeplerini daha sonra incelenebilir halde bir kenara bırakarak güncel masal uyarlamalarında kullanılan stratejileri, yöntemleri ortaya koyup eğer varsa güncel eğilimleri tespit etmeye çalışmaktadır. Bu yüzden bu bölümde, Hollywood endüstrisini etkisi altına almış anlatı stratejilerine göz atılacak ve güncel masal uyarlaması filmler detaylı bir incelemeye alınarak güncel anlatı stratejilerine dair anlayış kazanılmaya çalışılacaktır.

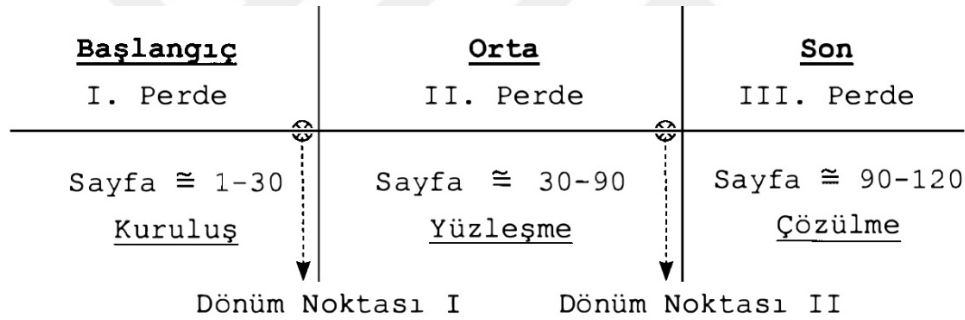
3.1. Hollywood'un Anlatı Stratejilerine Bir Bakış

Tezin önceki bölümlerinde değinildiği üzere anlatı çalışmaları çok geniş bir çerçeveye sahiptir ve kökenleri binlerce yıl öncesine dek uzatılabilir. Dolayısıyla Hollywood gibi çok farklı formatlarda çok yoğun üretimin olduğu bir sektörü bu derece farklı bakış açılarının, yaklaşımların olduğu bir bağlamda inceleme iddiası esasen pek akılcı görünmemektedir. Ne var ki bu hiçbir genellemeye ulaşılamayacağı anlamına gelmez. Örneğin dijital teknolojilerin gelişmesiyle Hollywood filmlerinde görsel efekt kullanımının ve fantastik film üretiminin arttığı; pratik efekt, sanat yönetimi ve figürasyonun önem kaybettiği tespitini yapmak için çok da detaylı bir araştırmaya gerek yoktur. O zaman yöntem olarak anlatı kuramları bağlamında Hollywood ürünlerini tek tek inceleyip değişimi tespit etmek yerine sezilen değişimleri anlatı kuramları bağlamında açıklamaya çalışmak daha uygun görünmektedir. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It* adlı kitabında tam da bunu yaparak tarihsel bağlamda Hollywood anlatılarını şekillendiren üç temel dönüşüme, kendi tabiriyle devrime odaklanıp güncel filmlerin ayırt edici özelliklerine değinir. Kitap 2006'da kaleme alınmış olsa da kitaptaki ayrımlar sonucu güncel olarak ele alınan filmlerin özellikleri, bugün hala güncel olarak sınıflandırılabilmelerine olanak sağlamaktadır.

David Bordwell'in, Hollywood yazarlığında tespit ettiği üç önemli dönemecin ilki üç perdeye bölünmüş anlatı yapısıdır. Syd Field tarafından "*Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*" kitabıyla gündeme gelen bu yapı, kabaca senaryoyu üçe bölmeye dayanmaktadır (Bordwell, 2006: 28). Anlatıları üç perde olarak ele alma eğilimi, çalışmanın önceki bölümünde de değinildiği gibi Aristoteles'e kadar dayanmaktadır. Bu anlamda aslında Syd Field'in eseri anlatı çalışmalarına böyle bir yenilik getirmediği gibi bu üç perdeli yapıyı senaryo yazarlarına öneren ilk kitap da değildir. Bordwell de eserinde, *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*'nden bir sene önce Constance Nash ve Virginia Oakley tarafından senaristlere üç perdeli anlatı yapısını önerildiği *Screenwriter's Handbook* (1978) adlı kitabın piyasaya sürüldüğünü

kaydeder (2006: 28). Yine de Field'ın eserinin, tarihsel bağlamda çok daha büyük bir etki yarattığını söylemek gerekir. Burada belirtmek gereken bir diğer nokta da Syd Field ve bu başlık altında fikirleri ele alınacak olan diğer yazarların akademisyen değil, senaryo yazarı ve analist olmalarıdır. Dolayısıyla 1979 tarihli kitabında üç perdeli anlatı yapısını açıklayan Syd Field'ın kariyerinin önceki dönemlerinde de senaryolarını üç perdeli yapıya uygun yazdığı ve hangi senaryoların filme dönüşeceğine karar verme rolü üstlendiği, senaryo analistliği zamanında da yine bu kurala bağlı kaldığı göz önünde bulundurulmalıdır. Dolayısıyla Bordwell'in tespit ettiği bu dönemeçlerin tarihini, kitapların tarihiyle karıştırmamak gerekir. Zira Bordwell de dönemeçler için tam tarih vermez çünkü esasında bunlar geçiş süreçleri sonucunda yerleşmiş geleneklerdir.

Syd Field, senaryonun dramatik yapısıyla paradigmasının farklı şeyler olduğunu söyler. Field'ın tanımlarına göre kabaca, paradigma *syzuhetye*, dramatik yapı ise *fabulaya* denk düşer (2012: 44 - 45). Field üç perdeli hikaye paradigmasını şöyle tanıtır (2012: 35):



Şekil 1: Syd Field'ın Senaryo Şeması (2012: 35)

Bu grafikteki sayfa sayısı, Hollywood standartlarında 1 senaryo sayfasının ekrandaki 1 dakikaya eşit olması sebebiyle film süresine denk düşer. Böylece 1. Perde, hikayenin kurulduğu, filmin dramatik önermesinin devreye sokulduğu, karakterlerin tanıtıldığı ve birbirleri arasındaki ilişkilerin ortaya çıkarıldığı bölümdür. Ancak Field'a göre bir senaryo yazarının bunları yapmak için yaklaşık 10 dakikası vardır çünkü bir izleyici filmi beğenip beğenmediğine ilk 10 dakikada karar verir. Ardından bir dönüm noktası hikayenin gidişatını değiştirir ve 2. Perde'ye geçilir. Bu bölüm 20 ila 30. sayfadan başlayarak 85, 90. sayfaya dek sürer ve ana karakterin, önüne çıkan engelleri aşmasını bize gösterir. Bir diğer dönüm noktası da bizi çözülmeye götürür. Çözülme dramatik soruların cevaplandığı, çözüldüğü bölümdür. Syd Field, bunun son anlamına gelmediği konusunda okuyucusunu uyarır. Son, senaryonun son sayfalarında gördüğümüz sahne veya sekansa denk düşer (2006: 36 - 40).

Bordwell'e göre ikinci büyük dönüşüm her karakterin bir kusuru olması gerektiği fikriyle yaşanmıştır (2006: 29). Karakterlerin karakter olarak nitelendirilmelerini sağlayan

şeyler, çalışmanın önceki bölümlerinde tartışılmıştı. Syd Field ise senaryo yazarlarına iyi bir karakterin nasıl olması gerektiğini anlatır: 1. Ana karakterin “senaryo boyunca kazanmak, elde etmek, ulaşmak ya da başarmak istediği” bir şey, bir dramatik gereksinimi olmalıdır. 2. Dünyayı belli bir bakış açısından değerlendiriyor olmalıdır. 3. Bir karakteristik özelliği, yani tavrı olmalıdır. 4. Filmde bir dönüşüme uğramalıdır (2012: 88 - 92). Dördüncü madde karakterlerin kusurları olması gerektiği fikriyle paraleldir. Ne var ki bu, hala net bir tanımlama değildir. Bordwell, Hollywood’un bu kuralı kabul etmesini, birtakım Broadway dramalarında uygulanmaya başlamasının yanında Avrupa sinemasının ABD’de kendine yer bulması ile Lajos Egri’nin ufuk açıcı kılavuzu *Piyas Yazma Sanatı*’nın (1946) senaryo yazarlarınca başucu kitabı olarak görülmeye başlamasıyla ilişkilendirir (2006: 32). Egri bu kitabında, anlatıda olay örgüsünden önce karakterin geldiği fikrini savunur. Ona göre her karakterin fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik özellikleri vardır ve karakterin doğuştan gelen özellikleri ile çevresel koşullarının oluşturduğu çelişkiler bir yandan karakterin ayırt edici kişiliğini ortaya koyarken diğer yandan da alinyasını oluşturur. Bu savunusunu piyas yazarlarının ve yönetmenlerin “karakterlerin kendi alinyalarını kendilerinin yazmasına izin vermesi” gerektiği fikrine kadar götürür (2012: 42 - 71). Karakter yaratımında diyalektik düşüncenin önemine vurgu yapan Egri’ye göre içsel çatışmalar, dışsal çatışmalara; dışsal çatışmalar da içsel çatışmalara sebep olur. Dolayısıyla başından bir olay geçen birisi artık eski kişi değildir. Verilen her yeni karar bir çatışmanın sonucu ve bir değişimin başlangıcıdır. Öyleyse karakterde değişim kaçınılmazdır. (2012: 72 - 74). Bordwell’e göre bu değişimde Egri’nin karakter kadar önemli bir diğer fikir de ABD’ye 1920’lerde gelip Actors Studio tarafından 1950’lerde revize edilmiş Stanislavski Sistemi’dir (2006: 33). Özüaydın’a (2013: 23 - 36) göre göstermeciler bir oyunculuk anlayışına karşı çıkan Stanislavski’nin yöntemi kabaca, oyuncunun karakterinin hissettiklerini gerçekten hissetmesine dayanmaktadır. Ancak bunun sonucunda duyguların gerçek dışavurumları ortaya çıkabilir. Bu oyunculuk yönteminin Hollywood anlatılarına getirisi ise şudur: Her sahnede oyuncunun birtakım duygusal dışavurumlarda bulunabilmesi için sahnelerin karakterler nezdinde bir psikolojik altmetne sahip olması gerekir. Bu anlayışlar karakterlerin sürekli bir içsel çatışma içinde olacak şekilde yazılmasına sebep olmuş ve kahramanların mükemmelliklerini ellerinden almıştır.

Bordwell’in tanımladığı üçüncü değişim, Campbell’in monomit teorisinin bir yol gösterici olarak kabul edilmesiyle gerçekleşmiştir. Joseph Campbell’ın 1986 yılında New York Arts Club’den ödül aldığı gece *Yıldız Savaşları (Star Wars)* filmlerinin yaratıcısı George Lucas, Campbell’ın kitabıyla karşılaşmasının filmlerini yazmasına ne kadar faydalı olduğunu anlatarak onu “Yoda’m” diye tanımlamıştır. (Bordwell, 2006: 33) Campbell’ın mitoloji teorisi daha sonra

Syd Field gibi bir senaryo analisti olan Christopher Vogler tarafından Carl Jung'un arketipler teorisi ile birlikte ele alınıp düzenlenerek *Yazarın Yolculuğu* adlı bir kılavuz haline getirilmiştir. Vogler kendi yarattığı şemayı, Campbell'ın şeması ile kıyaslayarak şöyle bir tablo ortaya koyar (2009: 46):

Tablo 1: Yazarın Yolculuğu ve Kahramanın Yolculuğu Modellerinin Karşılaştırması (Vogler, 2009: 46)

Yazarın Yolculuğu	Kahramanın Sonsuz Yolculuğu
BİRİNCİ BÖLÜM	TERK EDİŞ, AYRILIŞ
Sıradan Dünya	Sıradan Günün Dünyası
Maceraya Çağrı	Maceraya Çağrı
Çağrının Reddi	Çağrının Reddi
Rehberle Karşılaşma	Doğüstü Yardımcı
İlk Eşiği Geçiş	İlk Eşiği Geçiş
	Balinanın Karnında
İKİNCİ BÖLÜM	ÇÖKÜŞ, BAŞLAYIŞ, GİRİŞ
Sınavlar, Müttefikler, Düşmanlar	Sınamalarla Karşılaşılan Yol
Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Tanrıçayla Tanışma
Çile	Baştan Çıkarıcı Kadın
	Babanın Onayı
	İlahlaşma
Ödül	Nihai Ödül
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	DÖNÜŞ
Dönüş Yolu	Dönüşün Reddi
	Büyülü Kaçış
	İçsel Kurtuluş
	Eşiği Geçiş
	Dönüş
Diriliş	İki Dünyanın Efendisi
İksirle Dönüş	Yaşama Özgürlüğü

Vogler kendi şemasını şu şekilde özetler:

- “1. Kahramanlar SIRADAN DÜNYA’da tanıtılırlar, burada
2. MACERAYA ÇAĞRIYı alırlar.
3. Başta GÖNÜLSÜZdürler, ya da ÇAĞRIYI REDDEDERLER, ama
4. Bir REHBER tarafından
5. İLK EŞİĞİ GEÇMEK ve Özel Dünya’ya girmek için yöreklendirilirler, bu aşamada
6. SINAVLAR, MÜTTEFİKLER VE DÜŞMANLAR ile karşılaşılırlar.
7. İkinci eşiği geçerek MAĞARANIN EN DERİN YERİ’NE YAKLAŞIRLAR
8. Ve burada ÇİLE’ye göğüs gererler.
9. ÖDÜLLerine sahip olurlar ve
10. Sıradan Dünya ya DÖNÜŞ YOLU'nda takip edilirler.
11. Üçüncü eşiği geçerler, yeniden doğarlar ve bu deneyimle değişirler.
12. Sıradan Dünya’da işe yarayacak bir ödül ya da hazineyle, İKSİRLE DÖNERLER” (Vogler, 2009: 61 - 62).

Vogler’e göre on iki aşamalı bu şema, ne Campbell’in söylediği gibi sadece kahramanlık mitleriyle sınırlanabilecek kadar dar ne de doğrudandır. Ona göre bu aşamaların tamamı psikolojik bir anlama da geldiğinden metaforiktir ve anlatıda somut bir maceraya gerek yoktur (2009: 310). Hatta Vogler, kendi hayatına dair boşluğa düştüğü zamanlarda Campbell’in kuramı üzerinden hayatının hangi aşamasında olduğunu inceleyip kararlarını ona göre aldığını dahi söyler (2009: 35 - 36).

Karakterler hakkındaki fikirlerini Carl G. Jung’un arketipler kuramına dayandıran Vogler, öykülerde en çok kullanılan 8 arketipi belirler. Vogler her karakterin hem psikolojik hem dramatik işlevi olduğunu düşünür. Tabii ki öykülerde kullanılan karakterler bunlarla sınırlı olmadığı gibi Jung’un tespit ettiği arketipler de bu kadar değildir.

1. Kahraman: Vogler’in kahramandan kastı Propp’unkine oldukça benzerdir. Kahraman bir hedef uğruna yolculuğa çıkan karakterdir. Ne var ki kahramanın, “egonun kimlik ve bütünlük arayışını” simgelediğini düşünen Vogler, bu karaktere bir de psikolojik düzlem katar. Kahramanlar hikayedeki en etkin karakterlerdir, hikayenin sonunda mutlaka kimlik arayışlarını sonlandırarak bir değişime uğrarlar. Kahramanalar ikiye ayrılırlar: Değişimi isteyen gönüllü kahraman ve başta değişime karşı çıkan gönülsüz kahraman (2009: 71 - 77).

2. Rehber: Bu karakter Propp’un çalışmasındaki bağışçıya denk düşer. Bu karakterler kahramanı eğitirler, onu korurlar ve zaman zaman motive ederler. Rehberler her zaman kahramanla aynı safta olmak ya da kahramana faydalı olacak öğütlerde bulunmak zorunda değildir; kahramanın, rehberin hatalarından ders çıkarması da olasıdır (Vogler, 2009: 85 - 93).

3. Eşik Gardiyanı: Kahramanı sınamakla görevli olan bu karakterler kahramanın ve tabii günlük insanın da her zaman karşılaştığı sıradan engelleri temsil ederler. Kahramanın hedefine ulaşmak için önce bu eşik gardiyanları aşması gerekir. Kahramanın ödülü elde edebilecek, kimliğini bulabilecek yeterliğe sahip olmasını sağlayan bu karakterler müttefiğe dönüşebilirler (Vogler, 2009: 97 - 99).

4. Haberci: Kahramanın maceraya atılmasını sağlayacak haberi veya motivasyonu ona sağlayan karakterlerdir (Vogler, 2009: 103 - 104). İşlev alanı Propp'un gönderen adını verdiği karakterden farklı değildir.

5. Biçim Değiştirici: Genellikle aynı anda iki farklı olay örgüsüne sahip olan filmlerin heteroseksüel aşkı konu edinen olay örgülerini oluşturan karakterlerdir. Animus ve animayı temsil eden bu karakterler kahramana bilerek ya da bilmeyerek zarar vermeseler dahi her an zarar verebilecek gibidirler ve öyküde cinsel bir gerilim oluşturmaya yararlar (Vogler, 2009: 109 - 112).

6. Gölge: Propp'un analizindeki saldırgana denk düşen bu karakter Vogler'e göre kahramanın benliğindeki, kendisine ifade edemediği şeyleri, kahramanın bastırılmış duygularını simgeler. Dolayısıyla bu karakterin yenilgiye uğratılması kahramanın kimliğini oluşturması anlamına gelecektir (2009: 117: 121).

7. Müttefik: Kahramana, yolculuğu boyunca yoldaşlık eden bu karakterler, psikolojik işlevlerinden ziyade dramatik işlevleriyle öne çıkarlar (Vogler: 2009: 123 - 124). Propp'un yardımcı adını verdiği karakterle hemen hemen aynıdır.

8. Üçkağıtçı: Genelde komedi unsuru oluşturan "şişmiş egoları söndüren" bu karakterlerin en önemli dramatik işlevi, şeyler oldukları gibi görünmediği zaman kahramanın gerçekleri görmesini sağlamaktır (Vogler, 2009: 131).

Bu model esasında yukarıdaki iki görüşü de kapsamaktadır. 12 adımlı olay örgüsü modeli, Campbell'ın ve Field'in modeli gibi üçe bölünmüştür ve karakterlerin içsel dönüşümü mitsel bir temele dayandırılmıştır. Campbell ve Vogler'in şemalarının bir diğer özelliği de çalışmanın önceki bölümlerinde bahsedilen, Propp'un bütün masalların izlediğini tespit ettiği formülle hemen hemen aynı olmalarıdır. Hem bu sebepten hem de hala Hollywood senaryolarında kullanılan en yaygın model olduğundan Vogler'in bu modeli oldukça önemlidir. Tezin bir sonraki bölümünde incelenecek filmlerin olay örgülerini analiz etmek için de oldukça işlevsel olacaktır.

Bordwell, tespit ettiği üç devrimden sonra günümüz sinemasını ise diğerlerinden gösterişle ayırır. Bordwell'e göre Amerikan filmleri, çalışma yürüttüğü yıllar boyunca "daha seksi, daha saygısız ve daha vahşi" hale gelmiştir, her yer "kaba espriler ve kung fu" ile

dolmuştur. Bordwell yine de bu sırada bazı anlatı ve söylem stratejilerinin de önem kazandığını kabul eder. Bu durumda anlatının konumunu tartışan Bordwell iki karşıt görüş tespit eder: 1. Anlatı çökmüş, yerini patlamalara ve dövüş sahnelerine bırakmıştır. 2. Anlatı göndermelerle, oyuncaklarla, film müzikleriyle, özel içeriklerle parçalanmış halde devam etmektedir (2006: 1 - 7). Bordwell'e göre bunların ikisi de yanlış değildir ama güncel filmlere tam bir açıklama getirmekte de yetersizdirler. Çünkü patlamalar, silahlı dövüşler ve görsel efektlerle donatılmış büyük bütçeli filmler bile incelendiğinde klasik anlatı şemalarını izlemektedirler. Yani aslında bir değişim vardır ama bu anlatının baştan aşağı yeni bir şekilde ele alındığı veya tamamen çöktüğü bir değişim değildir. Bordwell argümanını savunmak için *Yargıç Dredd* (1995, Danny Cannon) filmi hakkında yapılan bir izleyici araştırmasını örnek gösterir. Bu araştırmada filmde çıkan izleyicilere filmde neleri beğendikleri sorulduğunda “bolca kan olması”, “patlamalar”, “güzel efektler”, “ölü adamlar” gibi cevaplar alınmıştır. İzleyicilere filmin hikayesini nasıl bulduklarına dair soru yöneltildiğinde ise “Ben aksiyon için izledim, hikayeyi pek hatırlamıyorum” gibi cevaplar alınmıştır. Araştırmacılar da böylece filmi izleyenlerden çok küçük bir bölümünün hikayeye dikkat ettiği sonucuna ulaşmıştır (Barker ve Brooks, 1998: 149 - 150'den aktaran Bordwell, 2006: 106). Ancak Bordwell, izleyici hikayeye dikkat etmiyorsa filmin neden klasik anlatı modeline uygun hazırlandığını merak eder ve birkaç olası cevap ortaya koyar. Sonuç olarak da “hiperklasik anlatı” adını verdiği çok katmanlı bir yapı tanımlar. Buna göre popüler filmler bir yandan anlatı zanaatının klasik modellerine uymaya devam ederler, çoğunlukla akademisyenlerin ve diğer sinemacıların dikkatini çekecek anlatı oyunları yaparlar; bir yandan filmleri sinefillerin ilgisini çekmek için sinema tarihine göndermelerle doldururlar; diğer yandan da daha genç yaştaki izleyici kitlesini tatmin etmek için gösterişli sahneler kullanırlar (Bordwell, 2006: 106 - 107). Üzerine düşünüldüğünde bu aslında oldukça mantıklı bir yöntemdir çünkü sinema filmi pahalı bir yatırımdır ve sinema endüstrisi patronlarının yatırımlarını garantiye almak için olabildiğince farklı izleyici kitlelerine hitap eden filmler yapmayı tercih etmeleri doğaldır. Ne var ki bu tespit de anlatı çözümlemesine dair birtakım yeni sorunlar ortaya çıkarmaktadır.

Burada gösterinin ne anlama geldiğine dair bir anlayış kazanmak için bir parantez açmak faydalı olabilir. Öncelikle sinemada ve sanatta gösterinin ve teknolojinin yerine dair tartışmaların sinemanın ilk zamanlarından beri var olduğunu belirtmek gerekir. Tom Gunning, sinemanın ilk yıllarını, 1906, 1907'ye kadarki dönemi “cazibe sineması” olarak adlandırır. Ona göre bu dönemin filmlerinin ayırıcı özelliği izleyicide psikolojik veya duygusal bir etki yaratmaktır ve bunun yolu da anlatı dışı unsurlardan geçer. Zaten bu yıllardan sonra ana akım sinemanın sırtını anlatıya dayamaya başlaması da cazibe sinemasının avangart sinemaya

dönüşerek yer altına çekilmesine sebep olmuştur (Gunning, 2006: 382 - 384). Bir başka örnekte ilk sinema kuramcılarında Rudolph Arnheim sinemanın sanatsal yönünün, kamera tarafından kaydedilen görüntünün insan gözünün gördüğünden farklı bir görüntü olmasında, yani kusurunda olduğunu düşündüğünden ses gibi teknolojik gelişmelere karşı çıkmıştır (2002: 168 - 191). Aynı dönemde Eisenstein ise sinema görüntüsünün gerçekliğe olan yakınlığına önem verdiği için sese destek vererek ancak renkli görüntü sayesinde bir “görüş ve duyuş sentezine” ulaşılabileceğini savunmuştur. Hemen bir cümle sonra ise “Perdemizin özentisiz görünümü, yerini gösterişli elbiselere ya da renkli paskalya yumurtasına bırakmasın! Renkli sinemanın perdesinde, posta kartlarından biraz değişik görünüm yer almalıdır.” (1975: 75 - 80) diyerek uyarıda bulunmuştur. Bu uyarısı esasında teknoloji tartışmalarının gösteri tartışmalarıyla ne kadar paralel olduğunu ortaya koyar niteliktedir. Zira gösterinin, birçok tanımından günümüzde sinemaya dair tartışmalardaki kullanımına en yakın görüneni şu şekildedir: “Cazibesi anlatsal işleviyle bağlantılı olmayan otonom imaj” (Lavik: 2008: 172’den aktaran Lewis, S. J., 2012: 35). Bukatman ise Eisenstein’in çarpıcı kurgusunu gösteri ile özdeşleştirirken onun izleyiciye bir izleyici, bir tanık olduğunu hatırlatan, yani yabancılaştıran etkisine atıfta bulunur (2006: 81). Dolayısıyla gösteri, kimi düşünürler tarafından anlatıyı ve anlatımı tehdit eden bir eklenti gibi görülürken tam zıt kutuptan gösterinin totolojik niteliğine vurgu yapılarak anlatıdan bağımsızlığı sayesinde estetik bir yönü olduğu da savunulabilir. Ekonomik işlevi ise sinema, sanat ve endüstri çerçevesinde bambaşka bir tartışma açabilir. Yine de Bordwell’in “hiperklasik anlatı” dediği görüşünü daha iyi anlamak için gösteri kavramına en azından bir bakış açısından açıklama getirmek, tezde incelenecek filmleri de daha iyi anlamak için faydalıdır. Bu yüzden, konuyu dağıtmamak adına bu tartışmaları burada, kısa tanımlar verdikten sonra kesmek daha faydalı durmaktadır. Çalışmanın bundan sonraki bölümünde örnekleme yer alan filmlere dair bulgular ortaya konarak bunların anlamı tartışılacaktır.

3.2. 2010 Sonrası Hollywood Yapımı Masal Uyarlamalarının Biçimsel Özellikleri

Bu başlık altında, çalışma için analiz edilecek filmlerin biçimsel unsurları birbirinden ayrılarak analiz edilecektir. Bunun için Seymour Chatman’ın tezin önceki bölümünde tartışılan ayrıştırmaları temel alınarak filmler ve masallar önce “olaylar” ve “varlıklar” olarak, sonra olaylar kendi aralarında “çekirdek” ve “uydular”; varlıklar da “karakterler” ve “zaman/uzam öğeleri” olarak ayrılacaktır. Olaylar analiz edilirken genellenebilir olması bakımından Vogler’in “Yazarın Yolculuğu” adıyla geliştirdiği 12 adımlı olay örgüsü şeması esas alınacaktır. Vogler’in, Jung’un arketip kuramından aldığı karakter tespitleri karakterleri

sınıflandırmak için faydalı bir kaynak olsa da karakterler ve zaman/uzam unsurları için yer yer Propp'un isabetli sınıflandırmasına da atıfta bulunulacaktır.

3.2.1. Dev Avcısı Jack

3.2.1.1. Olay Örgüsü

Jack ve Fasulye Sırığı masalının olay örgüsü şu şekilde özetlenebilir:

Tablo 2: Jack ve Fasulye Sırığı Masalının Olay Örgüsü

Jack ve Fasulye Sırığı (Masal)	
1. Sıradan Dünya	Jack, annesiyle birlikte yaşayan bir köylüdür. Süt Beyaz adlı inekleri dışında bir geçim kaynakları yoktur.
2. Maceraya Çağrı	Süt Beyaz bir gün süt vermez.
3. Çağrının Reddi	Jack, Süt Beyaz'ı satmamayı önerip iş bulacağını söyler.
4. Rehberle Tanışma	Jack, Süt Beyaz'ı satmak için pazara giderken garip görünüşlü bir adamla karşılaşır.
5. İlk Eşik	Jack, garip görünüşlü adamın bilmesini bilir ve Süt Beyaz'ı fasulyelerle takas eder.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Jack, Süt Beyaz'ı sihirli fasulyeler karşılığında takas ettiği için annesiyle tartışır ve annesi onu aç bırakır. Ertesi gün fasulye sıırığı devlerin ülkesine ulaştığında Jack sıırığı tırmanır.
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Jack devlerin evine gider ve aç olduğunu söyleyerek Dev'in karısının kendisini içeri almasını sağlar.
8. Çile	Dev gelince Jack fırına saklanmak zorunda kalır.
9. Ödül	Jack, Dev'in bir çuval altınını çalar.
12. İksirle Dönüş	Jack altınlarla evine döner.
1. Sıradan Dünya	Jack'in çaldığı altınlar bitmiştir ve Jack'le annesi tekrar fakirdirler.
5. İlk Eşik	Jack fasulye sıırığını tırmanıp devlerin evine gider.
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Jack bir kez daha devin karısını kandırıp evlerine girer.
8. Çile	Jack bir kez daha fırına saklanır.
9. Ödül	Jack devlerin altın yumurtlayan tavuğunu çalar.
12. İksirle Dönüş	Jack altın yumurtlayan tavuğu evine götürür.
1. Sıradan Dünya	Jack ve annesi artık zengindir ama Jack'in gözü doymamıştır.
5. İlk Eşik	Jack fasulye sıırığını tırmanır.

7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Jack devin karısı görmeden gizlice eve girer.
8. Çile	Jack bu kez bir tencereye saklanmak zorunda kalır.
9. Ödül	Jack devin altın arpini çalmayı başarır.
10. Dönüş Yolu	Altın arp yardım isteyince Dev, Jack’i görür ve sırığa kadar kovalar.
11. Diriliş	Jack sırıktan iner, dev peşinden gelir ama Jack sırığı baltayla keserek kurtulur.
12. İksirle Dönüş	Jack altın arpi de eve götürür ve zengin olurlar. Jack bir prensesle evlenip sonsuza kadar mutlu yaşar.

Joseph Jacobs’ın, *Jack ve Fasulye Sırığı* masalının da yer aldığı kitabında “*Dev Katili Jack*” adlı bir masal da yer almaktadır. Her ne kadar filmin ismi bu masalın ismiyle benzer olsa da iki anlatıda pek bir benzerlik yoktur (2002: 77 - 87). Film hala *Jack ve Fasulye Sırığı* masalının uyarlamasıdır.

Tablo 3: Dev Avcısı Jack Filminin Olay Örgüsü

Dev Avcısı Jack (Film)	
1. Sıradan Dünya	Jack babasının anlattığı sihirli fasulye ve devlerle ilgili masalları dinleyerek büyüyen bir çocuktur ve babasını vebadan kaybettiği için amcasıyla yaşamaktadır. Çiftçilik yapmaktadırlar ve tek malvarlıkları bir at ile arabadır.
2. Maceraya Çağrı	Bir gün at ile arabayı satmak için şehre inen Jack, burada tesadüfen Prenses Isabelle’i birkaç serseriye karşı savunmak zorunda kalır.
3. Çağrının Reddi	Muhafızlar henüz Isabelle ile Jack tanışmadan Isabelle’i oradan götürürler.
4. Rehberle Tanışma	Jack bir keşişle tanışır ve atını birkaç sihirli fasulyeyle takas eder.
5. İlk Eşik	Fasulyeler büyür ve Jack’in evini gökyüzüne kaldırır. Jack düşer ama Prenses Isabelle evle birlikte devler ülkesine gider. Kralın prensesi bulmak için gönderdiği muhafızlarla birlikte Jack de devler ülkesine çıkar.

6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Jack önce Roderick tarafından tehdit edilir ve sihirli fasulyeleri Roderick'e vermek zorunda kalır. Sonra Elmont ve Crowe ile birlikteyken bir devin tuzağına yakalanır ama kaçmayı başarır.
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Jack devlerin evine gelir.
8. Çile	Jack bir devle savaşıyor.
9. Ödül	Jack, Elmont ve Isabelle'i kurtarır.
10. Dönüş Yolu	Fasulye sırıgının başında bir dev onları beklerken uyuyakalmıştır ve Jack onu zekasıyla alt eder.
12. İksirle Dönüş	Jack, Elmont ve Isabelle eve dönerler.
9. Ödül	Kral, Jack'e bir kese altın verir.
10. Dönüş Yolu	Jack evine dönerken devlerin şehre saldırdığını görür. Devlerle insanlar arasında bir savaş yaşanır.
11. Diriliş	Jack devlerin kralını alt ederek tacı ele geçirir.
12. İksirle Dönüş	Jack taç sayesinde devlere hükmeder ve onları devler ülkesine geri gönderir. Kralın adamları fasulye sırıklarını keser. Jack, Isabelle ile evlenmek için kralın rızasını alır. Soyluların sadece soylularla evlenebileceğine dair yasa kaldırılır. Jack ve Isabelle sonsuza kadar mutlu yaşarlar.

Bu tablolarda yer alan olaylar masalın ve filmin çekirdeklerini oluşturmaktadırlar. Bu durumda öncelikle masalda çekirdekler, olayların tamamını oluştururken filmde tabii ki uydu olaylar da yer almaktadır ancak bunlar çoğunlukla karakterlerin özelliklerini pekiştirmeye yaradıkları için karakterlerle birlikte tartışılacaktır. Masalın ve filmin başında Jack benzer bir konumdadır. Yalnız Jack annesiyle değil amcasıyla yaşarken tasvir edilmiştir ve bir ineğin yerine sahip oldukları üretim araçları bir at ve arabasıdır. Jack aynı masalda annesinin yaptığı gibi amcası tarafından bu kez ineği değil ama atı satmaya gönderilir. Burada rehber arketipi olan bir keşişle tanışır. Bu karakter masalda “garip görünüşlü bir adam” olarak anlatılmıştır ve hakkında hiçbir şey bilinmediği için doğaüstü bir yanı vardır. Filmde ise keşiş fasulyeleri yok etmekle görevlendirilmiş bir karakterdir. Bir diğer benzerlik ise 5., 7. ve 10. adımlardaki eşiklerde bulunmaktadır. 5. ve 10. adımlar filmde kabaca 1. ve 2. perdenin sonunu işaret ederler. Bunlar filmde ve masalda Jack'in fasulye sırıgından tırmandığı; masalda devlerin evine, filmde ise devlerin sarayına girdiği ve ikisinde ortak şekilde fasulye sırıgından aşağı indiği sahnelerdir. İki hikayenin olay örgüsünde başka bir paralellik görülmesi de bunun esas sebebi aslında olay

örgüsünden çok diğer öğelerin değiştirilmiş olmasındandır. Örneğin masalda da filmde de Jack, mağaranın derinliklerinde bir çileye göğüs gerer. Yalnız birinde fırına saklanıp beklerken diğerinde daha aktif rol alır. Bu anlamda aslında hikayenin yapısında pek de bir değişiklik olmadığı söylenebilir. Yalnız yukarıdaki tablolara göre yapılabilecek bir çıkarım da iki anlatının da tekrarlara yer verdiği ancak filmin, mitolojik anlatıların özelliklerini belirten formüllere daha çok uygunluk gösterdiği olabilir.

3.2.1.2. Karakterler

İki anlatıda yer alan karakterler şöyle karşılaştırılabilir:

Tablo 4: Jack ve Fasulye Sırığı Masalı ile Dev Avcısı Jack Filminin Karakterleri

Jack ve Fasulye Sırığı (Masal)	Dev Avcısı Jack (Film)
Jack	Jack
Jack'in annesi	Kral
Dev	Devlerin lideri Fallon
Devin karısı	Prensese Isabelle
Garip görünümlü yaşlı adam	Keşiş
	Elmont
	Roderick

Masal ve film arasındaki en büyük dönüşümün karakterler üzerinde olduğu söylenebilir. İki hikayenin de kahramanı Jack'tir. Masalda Jack, "keskin zekasıyla" tanımlanır. Filmde de bu özelliğini korumaktadır. Zira devlerle karşılaştığı dört durumda da fiziksel güce pek başvurmayıp etrafındaki nesnelere çıkarına kullanma yoluna giderek başarılı olmaktadır. İlk devden saklandıktan sonra öldürdüğü ilk devin üstündeki bir tahtaya çıkıp oradaki bıçağı kafasına düşürerek alt eder. Daha sonra bir başka devin, miğferinden içeri arı kovanı bırakarak etkisiz hale getirir. Son olarak da devlerin kralını, en umutsuz kaldığı anda cebindeki son sihirli fasulyeyi devin ağzından içeri atarak alt eder. Jack iki hikayenin başında da yoksul bir gençtir ancak bu durum masalda Jack'in temel motivasyonunu oluştururken filmde daha az etkilidir. Aynı zamanda filmde Jack, masalda olduğu gibi hırsızlık yapmamaktadır. Jack'in filmdeki temel motivasyonu Isabelle'e olan aşkıdır. Zaten filmin sonlarına doğru ödül olarak kraldan bir kese altın aldığı zaman da tatmin olmaz. Jack ve Isabelle benzer hikayeleri dinleyerek büyümüşler, biri annesini biri babasını kaybetmiş iki gençtir. Tesadüflerin veya kaderin birden fazla yollarını kesişirmesi sonucu birbirlerine aşık olurlar. Yani filmde bu iki karakteri birbirine çeken çok fazla tesadüf veya kader bulunmaktadır. Bu da masalda Jack'in zengin olma isteğine kıyasla çok daha güçlü ve ahlaklı bir motivasyon oluşturur. İki anlatıda da

düşmanlar devlerdir. Masalda sadece iki dev vardır ve devin karısı da zaten sonradan müttefike dönüşen bir eşik gardiyanı arketipidir. Filmde ise devler bir krallık olarak tasvir edilir. Bir kralları, bir orduları vardır. Dolayısıyla filmdeki devler masaldakine kıyasla çok daha güçlüdür. Bu durum düşmanın gücü kadar kahramanın gücünün de masaldakine kıyasla yüksek olması sonucunu doğurur. En önemlisi de daha önce Cloister'ın eski kralı Erik'le dövüşüp yenildikleri için insanlara kin beslemektedirler. Masalda devlerin insan yemesinin sebebi sadece tadını sevmeleriyle açıklanırken filmde bu durumun açıklamasına bir intikam motivasyonu da dahil edilmiştir. Bunun yanında hem masalda hem filmde karşımıza çıkan bir diğer motif de devlerin insanları koklayarak tanınmasıdır. Masaldaki dev Jack'in evde olduğunu, kokusunu alarak anlar. Filmde ise devler gelişmiş koku duyusuna sahip yaratıklar olarak tanımlanırlar. Devlerin kralı, Prenses Isabelle'in kim olduğunu, Kral Erik'le olan kan bağına kokusundan anlar. Rehber arketipinde de benzer bir dönüşüme rastlamak mümkündür. Rehber masalda sadece garip görünümlü bir adamken filmde fasulye sııklarını yok etme görevi üstlenmiş bir keşiştir. Hatta bu görevinin sebebi de Kral Erik zamanında ilk kez devler ülkesiyle insanlar dünyası arasındaki bağlantıyı kuran fasulyelerin, o keşişin ataları tarafından üretilmiş olmasıdır. Öyle ki fasulyeleri Roderick'ten çalıp yakalandıktan sonra davası uğruna can verir. Bu anlamda rehber arketipi de masaldakiyle kıyaslandığı zaman çok daha büyük bir amaca hizmet etmektedir. Yine de masaldaki rehber, mucizevi şekilde Jack'in adını bildiği için daha fazla doğüstü özellik taşımaktadır.

Masaldaki bir diğer karakter olan Jack'in annesi Propp'un tanımladığı şekilde bir göndericidir. Jack'i ilk kez para için evden gönderen odur. Filmde bu karakterin yerini amca almıştır ama amcanın gönderici işlevini yerine getirdiğini söylemek mümkün değildir. Filmdeki gönderici kraldır. Kızı fasulye sıığının tepesinde kaybolduğu zaman muhafız Elmont'u onu aramaya gönderir. Bu sırada Jack ve Roderick de gönüllü olurlar ve kralın rızasıyla serüvene atılırlar. Zira masalda ödülleri Jack'in annesine götürülürken filmde krala teslim edilir. Filmde yer alıp masalda yer almayan karakterler ise şunlardır: Kral, Elmont, Roderick ve Isabelle. Isabelle Propp'un tanımladığı şekliyle prenestir, kurtarılması gerekmektedir. Kral, yukarıda bahsedildiği gibi gönderici işlevi gerçekleştirirken Elmont cesareti ve gücüyle maceranın kahramanı Jack'i tamamlayan bir müttefiktir. Roderick ise tipik bir biçim değiştiricidir. Filmin uydu kabul edebileceğimiz olayları çoğunlukla Roderick'in hikayesiyle alakalıdır. Vogler'in, biçim değiştirici arketipinin genelde filmin aşk temalı olay örgüsünde yer aldığını söylerken kastı aslında biçim değiştiricinin kahramanın güvenini sağlayıp ona ihanet ettiği durumlardır. Roderick bu anlamda olmasa da yine aşk hikayesinin bir parçasıdır ve biçim değiştirici arketipine bire bir uymaktadır. Filmin devamında ise müttefik tarafından öldürülür.

3.2.1.3. Zaman/Uzam Ögeleri

İki anlatıda yer alan diğer zaman/uzam ögeleri şöyle karşılaştırılabilir:

Tablo 5: Jack ve Fasulye Sırığı Masalı ile Dev Avcısı Jack Filminin Zaman/Uzam Ögeleri

Jack ve Fasulye Sırığı (Masal)	Dev Avcısı Jack (Film)
Jack'in evi	Cloister
Devlerin evi	Devlerin sarayı
Sihirli fasulyeler	Sihirli fasulyeler
Bir çuval altın, altın yumurtlayan tavuk ve altın arp	Bir çuval altın, altın yumurtlayan tavuk ve altın arp
	Kral Erik'in tacı

Masalda üç adet ödül bulunmaktadır: Devlin bir çuval altını, altın yumurtlayan tavuğu ve altın arpi. Filmde ise ödül Isabelle ya da Isabelle'in aşkıdır. Masalda yer alan ödüller filmin içinde de yer almaktadır. Filmin başında Jack'in babasının anlattığı hikayenin canlandırmasında görülebilirlerken bunlar filmin olay örgüsü içinde bir anlama sahip değildirler. Filmde Jack, devlerin sarayına gittiği zaman altınlarla dolu bir odaya rastlar ve hayrete düşer. Ancak devlerin zenginliğine yapılan gönderme bundan ileri gitmez. Zaten Jack de masaldaki gibi zengin olmanın peşinde değildir. Dolayısıyla bu ögelerin masal filme dönüştürülürken anlatıdan çıkarıldığını değil de önemlerinin azaltıldığını söylemek daha doğru olacaktır. Rehber tarafından kahramana hediye edilen sihirli fasulyeler ise masalda ve filmde aynı işlevi görmektedirler. Devler ülkesiyle İngiltere arasında bağlantı kurarak macera için olmazsa olmaz bir eşiğin aşılmasına yardımcı olurlar. Ancak masalda olmayıp filmde olan bir diğer nesne de Kral Erik'in tacıdır. Bu nesne devlere hükmedebilmek gibi çok büyük bir güce sahipse de filmde birkaç nokta hariç pek yer kaplamaz. Propp bu tip bir tılsımlı silahın kahramana genelde bağışçı ya da rehber tarafından sağlandığını söyler (2001: 64). Yine de bu nesne filmde bu şekilde yer almaz. Zaman/mekan unsurlarındaki bir diğer dönüşüm de devlerin evinde göze çarpar. Masalda bir çiftin yaşadığı bir ev anlatılırken filmde bir dev ordusunun yer aldığı bir saray tasvir edilir. Devlerin özellikleri gibi devlerin evi de filme uyarlanırken yine masalda yer almayıp filmde yer alan bir diğer mekan olan krallığın gölgesini oluşturacak şekilde abartılmıştır. Bunun yanında belirtilmesi gereken bir diğer dönüşüm de şudur: Jack'in amcası, Jack'e babasını vebadan kaybettiklerini söyler. Bu şekilde masalda yer ve zaman hayal ürünüyken filmde en azından zaman belirtilmiş olur. Film 1700'lü yılların başında İngiltere'de, Cloister şehrinde geçmektedir. Tarihsel bir zaman belirtilmiş olmasının aksine Cloister ismi sadece isim vermek için verilmiş gibidir zira gerçek bir şehir değildir.

3.2.2. Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları

3.2.2.1. Olay Örgüsü

Hansel ile Gretel masalının olay örgüsü şu şekilde ifade edilebilir:

Tablo 6: Hansel ile Gretel Masalının Olay Örgüsü

Hansel ile Gretel (Masal)	
1. Sıradan Dünya	Hansel ile Gretel ormanın kenarında yaşayan iki kardeştir. Oldukça yoksullardır. Anne ve babaları onları ormana bırakmayı planlamaktadır.
4. Rehber	Hansel ile Gretel gece açlıktan uyuyamazlar ve anne babalarının planlarına kulak misafiri olurlar. Hansel dışarı çıkıp parlak taşlar toplar.
2. Maceraya Çağrı	Anneleri Hansel ile Gretel'e ormana gideceklerini söyler ve giderler.
5. İlk Eşik	Hansel yere taşları bırakarak giderken arkasına bakar. Babası sorduğunda kedisini gördüğünü söyler, babası onun bacanın gölgesi olduğunu söyler ve yola devam ederler.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Ebeveynleri Hansel ile Gretel'i ormanda bırakırlar. Çocuklar başta babalarının yakınlarda odun kestiğini sanır ama kontrol ettiklerinde duydukları şeyin sallanan bir dal olduğunu anlarlar.
10. Dönüş Yolu	Hansel ile Gretel, yere bıraktıkları çakıl taşlarına bakarak evlerinin yolunu bulurlar.
1. Sıradan Dünya	Hansel ile Gretel'in yoksulluğu devam etmektedir. Anne ve babaları bir kez daha onları ormana bırakma planları yaparlar.
4. Rehber	Çocuklar yine bu planları işitir ama anneleri kapıyı kilitlediği için Hansel dışarı çıkıp taş toplayamaz.
2. Maceraya Çağrı	Anneleri Hansel ile Gretel'i uyandırıp ormana gideceklerini söyler.
5. İlk Eşik	Ormana giderlerken Hansel yere ekmek kırıntıları bırakmaktadır. Geri dönüp evlerine baktığında babası neye baktığını sorar ve Hansel bir güvercin gördüğünü söyler. Babası onun bacanın gölgesi olduğunu söyleyerek Hansel'i düzeltir.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Gece olduğunda Hansel'in yere bıraktığı ekmek kırıntılarını bulamazlar ve geri dönemezler. Gece gündüz yürürler ama

	ormandan çıkamazlar. Ağaç diplerinde buldukları çilekleri yerler.
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Çocuklar çok güzel öten beyaz bir kuş görüp onu takip ederler. Kuş ekmek hamurundan yapılmış bir evin çatısına konar. Hansel ile Gretel evin pencerelerini, damını yerken cadı gelir ve onları içeri alır. Önce Hansel ile Gretel'e güzel bir sofraya kurar.
8. Çile	Cadı Hansel'i ufak bir ahıra kapatır ve şişmanlaması için besler. Gretel'i ise hizmetçi olarak kullanır ve ona hiç yemek vermez. Cadı Hansel'in şişmanlayıp şişmanlamadığını anlamak için ahıra gittiğinde Hansel ona bir kemik parçası uzatır ve cadı Hansel'i zayıf zanneder. Hansel'i yemeye karar verdiği gün Gretel cadıyı kandırır ve onu fırına atıp üstüne kapıyı kapatır.
9. Ödül	Gretel, Hansel'i kurtarır. Cadının evindeki incileri ve değerli taşları alırlar.
10. Dönüş Yolu	Hansel ile Gretel bir dere kenarına gelirler. Bir ördeğin yardımıyla karşıya geçebilirler.
12. İksirle Dönüş	Anneleri ölmüştür. Hansel ile Gretel cadının incilerini ve değerli taşlarını babalarına verirler ve bütün dertleri sona erer.

Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları filminde ise olay örgüsü veya yolculuk adına pek bir şeye rastlandığı söylenemez. Kahramanın yolculuğu modelinin esasında ana karakterin kimliğindeki bir dönüşümün metaforu olduğu çalışmanın önceki bölümlerinde tartışılmıştı. Bu filmde ise karakterlerde bir dönüşüme tanık olunduğu söylenemez.

Tablo 7: Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları Filminin Olay Örgüsü

Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları (Film)	
1. Sıradan Dünya	Hansel ile Gretel bir Augsburg kasabasının dışında, ormanın kenarında yaşayan iki çocuktur. Anneleri Adrienne bir beyaz cadıdır. Muriel, Adrienne'in cadı olduğunu kasabalıya duyurur ve kasabalı Adrienne'i yakmaya gelir. Adrienne çocuklarını korumak için onlara bir büyü yapar ve babaları çocukları ormana bırakır. Çocuklar orada şekerlemeden bir ev bulurlar. Evin pencerelerini yerlerken kapılar açılır. İçeri girdiklerinde

	yaşlı bir cadı onlara saldırır. Gretel'i zincirler, Hansel'i ise bir kafese koyup şişmanlaması için besler. Bir gün Hansel'i yemeye karar verip kafesten çıkarır. Gretel bu sırada cadıya bıçak çeker ve dikkatini dağıtır. Böylece çocuklar cadıyı kazana atıp yakarlar. Bu olaydan sonra "cadı avlayan yetim çocuklar" olarak ünlenirler ve kasaba kasaba gezip para karşılığı cadı avlamaya başlarlar.
2. Maceraya Çağrı	Augsburg kasabasında kaybolan çocukları araştırmaları için vali, Hansel ve Gretel'i çağırır.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Hansel ile Gretel kasabaya gelirler ve daha geldikleri gün Mina adında bir kadını suçsuz yere idam edilmekten kurtarırlar. Bu hareketlerinden dolayı kasabanın şerifi onlara düşman olur. Önce kasabanın dışında bir cadı avlarlar ama cadıların büyük bir planı olduğunu anlatan bir ipucu yakalarlar. Vali onlara yardımcı olması için Jackson adlı birini görevlendirir. Bir cadıyı yakalayıp hapsederler ama diğer cadılar gelip onu kaçıtır. Kendilerine hayran olan Benjamin adlı genç bir adam sayesinde Gretel geçmişleri hakkında birtakım bilgiler edinir. Hansel ile Gretel birbirini kaybeder ve arayışlarında Hansel'e Mina, Gretel'e de cadıların hizmetkârı bir troll yardımcı olur.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Birbirlerini bulduklarında çocukluklarının geçtiği evdedirler. Burada Muriel'den geçmişlerini öğrenirler ve onunla dövüşürler. Muriel, Gretel'i kaçıtır.
8. Çile	Hansel ile Mina ayine saldırır. Troll de onlara yardım eder ama Muriel kaçır. Ormanda bekleyen Benjamin, Muriel'i yaralar ve Muriel şekerden bir eve sığınır. Buradaki dövüşte önce Mina kendini feda eder, sonra Hansel ile Gretel, Muriel'i öldürür.
9. Ödül	Hansel ile Gretel vaat edilen parayı alırlar. Ayrıca geçmişleriyle yüzleşmiş ve yeni müttefikler edinmişlerdir.
12. İksirle Dönüş	Hansel ile Gretel cadı avcılığına devam ederler.

Belirtmek gerekir ki yukarıdaki tabloda ifade edilen kaba olay örgüsü dahi biraz zorlamadır. Film esasında sadece 6, 7 ve 8. adımları anlatmaktadır. Filmin başında masalın özetlendiği bölüm bir prologdur. Bu proloğun kendi içinde bir olay örgüsü olduğu doğrudur ancak bunu ayrıntılandırarak incelemek filmin dramatik yapısı içinde kapladığı yer bakımından

gerekli değildir. Zira bu kısım kendisi bir hikayedir ama filmin hikayesi değildir, filmin hikayesi için ancak bir prologdur. Yine de bu bölümde başlığın devamında bahsedilecek birtakım önemli dönüştürümler yer almaktadır. 2. aşama olan maceraya çağrı ise filmde sadece replikle belirtilecek kadar ufak bir yer kaplar. Bu anlamda çalışmanın önceki bölümünde Bordwell'in tartışmaları esnasında değinilen, güncel filmlerin olay örgüsünün olmadığı yönündeki fikre bir argüman oluşturduğunu söylemek mümkündür. Öyleyse filmin olay örgüsünden yoksunluğu üzerine yorum yapmak hala mümkündür. Belki de masal ile film arasındaki en önemli fark buradadır. Masalda Hansel ile Gretel, kendi dünyalarına etki eden bir iş başarırlar; yoksulken zengin olurlar. Filmde ise bunu tam olarak görmek mümkün değildir. Hansel ile Gretel filmin başında meslekleriyle tanımlanan sert karakterlerdir. Filmin altmetninde kendi geçmişlerine dair bilgi edindikleri bir anlatı vardır. Film boyunca müttefikler ve düşmanlar da edinirler ama filmin sonunda bu edinimleri bir değişime yol açmaz.

3.2.2.2. Karakterler

İki anlatıda yer alan karakterler şöyle sıralanabilir:

Tablo 8: Hansel ile Gretel Masalı ve Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları Filminin Karakterleri

Hansel ile Gretel (Masal)	Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları (Film)
Hansel ve Gretel	Hansel ve Gretel
Anne ve Baba	Vali
Cadı	Muriel
	Anne Adrienne

Filmde yer alan dönüştürümler çoğunlukla film anlatısının dışında bırakılan prolog bölümünde yer almaktadır. Özgün masalın dönüştürülmüş bir özetini içeren bu bölüm aslında bize masalla film arasındaki en önemli farkın hikayesini anlatmaktadır. Masalda ve prologun başında Hansel ile Gretel, Propp'un deyimiyile "kurban kahraman" iken filmde arayıcı kahraman olarak yer alırlar ve bu değişimin sebebi çocukluklarında bir cadıyı yakmış olmaları olarak görünür. Bunun yanında filmde, çocukların masalda alt ettiği cadı alelade bir cadı olarak gösterilirken yeni düşmanları, cadıların lideri diyebileceğimiz daha güçlü bir karakterdir. Bu şekilde Hansel ve Gretel, masalda olduğundan daha güçlü karakterler haline getirilmiştir. Bununla bağlantılı bir şekilde bir diğer önemli fark da Hansel ile Gretel'in karakteristik özelliklerindedir. Masalda iki kardeşin başta ormandan eve dönebilmesini, sonra da cadıyı alt edebilmesini sağlayan şey zekalarıdır ancak filmde benzer zekice hamleler yapmazlar, düşmanlarını kaba kuvvetle alt ederler. Bu duruma şu sahne örnek olabilir: Masalda cadı, Hansel'i pişirmek için fırını açar ve sonra Gretel'den fırının yeterince ısınıp ısınmadığını

kontrol etmesini ister. Gretel fırına sığamayacağını söyleyip cadıdan nasıl yapılması gerektiğini kendisine göstermesini ister. Cadı Gretel'e nasıl fırına girip sıcaklığı kontrol edeceğini gösterirken Gretel onu iter ve fırının kapağını üstüne kapatır. Filmde ise bu sahnede cadı Hansel'in kafesinin kapağını açar. Bu sırada Gretel, cadıya bıçak çeker. Cadı Gretel'e müdahale etmeye giderken de Hansel onu fırına iter. Görüldüğü gibi ikinci anlatıda kahramanların karakteristik özellikleri olan zekanın yerini kaba kuvvet almıştır. Karakterlerde yapılan bir diğer değişim de anne ve babanın ahlaki olmayan yönlerinin ayıklanmasıdır. Bu çalışma anne ve baba karakterleri için değersel ve güdüsel dönüşümü de beraberinde getirmektedir. Masalda bu karakterler yoksul oldukları için çocuklarını ormana terk ederler. Filmde de ormana terk ederler ama bu kez asıl amaçları çocuklarını korumaktır. Hatta filme göre anne iyi kalpli bir cadıdır ve çocuklara cadıların büyülerinden etkilenmemeleri için bir koruma büyüsü yapar. Bu anlamda, masalda babayı da ikna eden kötü kalpli anne karakteri bir başışçı haline gelir. Burada söylemek gerekir ki masalda da “rehberle tanışma” olarak adlandırılan aşama yer alır ama bu aşamada bir rehber karakterinden ziyade kaderin doğaüstü bir oyunu yer alır. Çocuklar açlıktan uyuyamadıkları için tesadüfen anne babalarının planına kulak misafiri olurlar. Sonra Hansel'in dışarıdan topladığı parlak taşlar da bir rehber arketipinin verebileceği tarzda faydalı nesnelere. Bu ironik durumun yerine filmde rehber arketipinin tüm özelliklerini gösteren bir karakter eklenmiştir. Anne ve babanın gönderici işlevini ise Hansel ve Gretel'i köye çağıran vali üstlenmektedir.

3.2.2.3. Zaman/Uzam Ögeleri

İki anlatının zaman/uzam ögeleri şunlardır:

Tablo 9: Hansel ile Gretel Masalı ve Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları Filminin Zaman/Uzam Ögeleri

Hansel ile Gretel (Masal)	Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları (Film)
Hansel ve Gretel'in evi	Augsburg Kasabası
Orman	Orman
Cadının şekerden evi	Cadıların ayin yeri, cadının şekerden evi
Parlak taşlar, ekmek kırıntıları	Vali, Jackson, Mina, troll ve Benjamin
	Muriel'in yardımcıları
	Hansel ve Gretel'in evi

Filmde kullanılan mekanlar, masaldakine benzer şekilde hayali bir köy ve ormandır ancak filmde bu köye isim verilmiştir. Bir de filmde cadıların ayin yaptıkları bir dağ vardır. Bu dağ, masalda cadının evinin üstlendiği işlevi yerine getirmektedir. Nihai çatışmanın yaşanacağı yer burasıdır. Ne var ki çatışma cadının evine de sızar, dolayısıyla bu mekan anlamını tam

olarak yitirmez. Filmle masal arasındaki bir diğer enteresan paralellik de ödüdür. İki anlatıda da karakterlerin elde ettikleri nihai ödül paradır ancak önemleri farklıdır. Masalda Hansel ile Gretel'in başına gelen bütün olayların sebebi parasızlıktır ve cadıdan aldıkları değerli taşlar onların bütün dertlerinin sona ermesine sebep olur. Filmde ise kazandıkları para bir kese altındır ve karakterlerin maddi durumunda dramatik bir değişime yol açmaz. Paranın önemi azaltıldıysa da filmde Hansel ile Gretel'in geçmişleriyle yüzleşmeleri ve yeni müttefikler edinmeleri onların kazandıkları esas ödüllerdendir.

3.2.3. Kız ve Kurt

Kırmızı Başlıklı Kız, Grimm Kardeşler'in özgün kitabında iki farklı sonla yer alır. İkinci anlatımda hikaye kurdun avcı tarafından öldürülmesi ve Kırmızı Başlıklı Kız'ın kurtarılmasından sonra bitmez. Kırmızı Başlıklı Kız bir gün tekrar büyükannesine şarap ve kurabiye götürürken bir başka kurt, Kırmızı Başlıklı Kız'ı yoldan çıkarmaya çalışır ama bu kez beceremez. Kırmızı Başlıklı Kız büyükannesinin evine kurttan önce gidebildiği için kurt geldiğinde hazırlıklıdır ve öldürebilirler (Grimm ve Grimm, 2019: 448 - 455). Charles Perrault'nun kayıtlarında ise aynı masal, Kırmızı Başlıklı Kız kurt tarafından yenince biter, avcı hiç gelmez (1921: 92 - 98).

3.2.3.1. Olay Örgüsü

Uyarlanmış filmin olay örgüsü iki anlatımla da pek paralellik taşımadığı için çalışmada, daha popüler olan anlatım esas alınacaktır. Yine de bu hikayenin tekrarlar içerdiği bir başka anlatımının daha olduğu da bilinmelidir. Popüler anlatımıyla masalın olay örgüsü şu şekilde ayrımlanabilir:

Tablo 10: Kırmızı Başlıklı Kız Masalının Olay Örgüsü

Kırmızı Başlıklı Kız (Masal)	
1. Sıradan Dünya	Kırmızı Başlıklı Kız adını büyükannesinin ona hediye ettiği kırmızı, kadifeden başlıktan alan küçük tatlı bir kızdır.
2. Maceraya Çağrı	Annesi Kırmızı Başlıklı Kız'dan büyükannesine kurabiye ve şarap götürmesini ister. Giderken ana yoldan şaşmaması gerektiği konusunda uyarır.
5. İlk Eşik	Kırmızı Başlıklı Kız ormana girer.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Kırmızı Başlıklı Kız, bir kurtla karşılaşır. Kurt onu kandırır ve Kırmızı Başlıklı Kız da çiçek toplamak için ormanın

	derinliklerine dalınca kurt büyükanneninin evine ondan önce gider, büyükanneniyi yer ve kıyafetlerini giyer.
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Kırmızı Başlıklı Kız, büyükannesinin evine gelir. Kurt, büyükanneniyi çoktan yemiştir.
8. Çile	Kurt, Kırmızı Başlıklı Kız'ı da yer. Sonra da uykuya dalar. Kırmızı Başlıklı Kız ve büyükannesi bir avcı tarafından kurtarılır.
9. Ödül	Büyükanne kurabiyeleri yiyip şarabı içer. Avcı kurdun derisini yüzer. Kırmızı Başlıklı Kız ise ana yoldan sapmaması gerektiğini öğrenir.

Aynı model, *Kız ve Kurt* filmine uygulandığında ortaya şöyle bir tablo çıkmaktadır:

Tablo 11: Kız ve Kurt Filminin Olay Örgüsü

Kız ve Kurt (Film)	
1. Sıradan Dünya	Valerie adlı ufak kız ormanın kenarındaki Daggerhorn adlı küçük bir köyde yaşamaktadır. Annesi onu köyün en zengin ailesinin oğlu olan Henry'yle evlenmeye zorlamaktadır ama Valerie oduncu Peter'a aşiktir. Köylüler dolunay vakitlerinde köye musallat olan kurtadamı mit haline getirmişlerdir ve her dolunayda ona yiyecek bırakmaktadırlar.
2. Maceraya Çağrı	Peter, Valerie'ye, beraber kaçmayı önerir.
3. Çağrının Reddi	Valerie, Peter'la kaçmayı kabul etse de tam o sırada kardeşi kurtadam tarafından öldürülür. Sonra Valerie'nin annesinin sözleri Peter'ı vazgeçirir.
4. Rehber	Valerie büyükannesinin yanına gider. Büyükannesi ona kırmızı başlıklı bir pelerin hediye eder.
5. İlk Eşik	Fiziksel bir yer değiştirmeden söz etmek mümkün olmasa da Peder Solomon köye geldiğinde köyden herhangi birinin kurtadam olabileceğini söyler ve köy tekinsiz bir yere dönüşür.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Köylüler bir kurt öldürmüştür ve onu kurtadam zannettikleri için ölümünü kutlamaktadırlar. Kutlamaya kurtadam saldırır ve Valerie'yle konuşarak onla birlikte kaçmaya çağırır. Henry, Valerie'yi Peter'la görünce peşini bırakmaya karar verir. Köylüler birbirinden şüphelenmeye başlar. Peder Solomon

	önce köydeki zihinsel engelli bir çocuğu hapseder. Sonra Valerie'nin kurtla konuştuğunu öğrenince onu yem olarak kullanmaya karar verir. Peter ve Henry bir plan yaparak Valerie'yi kurtarırlar. Peter başta yakalansa da kaçar.
7. Mağaranın Derinliklerine Yaklaşmak	Valerie rüyasında büyükannesine gözlerinin, kulaklarının ve dişlerinin neden büyük olduğunu sorar. Kurtadamın büyükannesi olduğunu düşünerek büyükannesinin ormandaki evine gider.
8. Çile	Valerie kurtadamın babası olduğunu, az evvel de büyükannesini öldürdüğünü öğrenir. Babası Valerie'yi kurtadama çevirmek ve onla birlikte şehre kaçıp zengin olmak istediğini söyler. Sonra Peter tarafından kurtarılır.
9. Ödül	Valerie kurtadamı öldüren son hamleyi yapar. Kurt ölür, Valerie ve Peter'ın evlenmesinin önünde engel kalmaz.
10. Dönüş Yolu	Peter kurtadam tarafından ısırıldığı için kurtadama dönüşecektir.
11. Diriliş	Valerie ile Peter, babanın karnını açıp içini taşla doldururlar ve göle atarlar.
12. İksirle Dönüş	Peter köyden kaçar. Valerie ise onu bekleyeceğini söyler. Köylüler mitleşmiş kurtadama her dolunayda yiyecek bırakmaya devam ederler. Yıllar sonra Peter'ın Valerie'ye döndüğü ima edilir.

Bu tablolara bakıldığında göze çarpan ilk nokta, filmin modele çok daha iyi oturduğudur. Yalnız birkaç noktanın altını çizmek gerekebilir. Valerie'nin büyükannesine gittiği, büyükannesinin de ona pelerini hediye ettiği sahne Vogler'in modelindeki "rehberle tanışma" adımına denk düşse de büyükannenin tam bir rehber arketipi olduğunu söylemek mümkün değildir. Çünkü bu sahnede Valerie'ye öğütte bulunmaz ama Valerie kendisi düşünüp ne yapacağına karar verir. Sonrasında annesinin geçmişte yaptığı bir hatadan ders çıkartarak kararından emin olur. İki anlatıda da mağaranın derinliklerine yaklaşma, büyükannenin evine girişle gösterilse de diğer eşikte bir farklılık vardır. Masalda kahramanın tekinsiz dünyaya geçtiği sahne ormana girdiği sahneyken filmde bu tekinsiz dünya orman değil kasabadır. Bunun yanında filmde de masalda da ödül, bir nesne olarak yer almaz. Masalda avcının ödülü kurdun postu, büyükannenin ödülü şarap ve kurabiyeyken Kırmızı Başlıklı Kız'ın ödülü yaşadığı olaydan çıkardığı derstir. Filmde ise ödül, iki oğlan, annesinin ve babasının talepleri arasında

gelgitler yaşan Valerie'nin istekleri doğrultusunda hareket etme yeteneği kazanmasıdır. Bu anlamda iki anlatının ödülleri enteresan bir paralellik bulunmaktadır. Olay örgüsü ve karakterlerin nitelikleri neredeyse tamamen değiştirilse bile iki anlatı da bir tür inisiyasyonu konu edinmektedir. Ancak güncel filmde bu inisiyasyonun anlamında da değişiklik yaşandığı göze çarpmaktadır. Masalda kız çocuğu annesinin sözünü dinlemesi gerektiğini öğrenirken filmde kendi istekleri doğrultusunda hareket etme yeteneği kazanarak çocukluktan gençliğe adım atmaktadır. Bunun yanında masalın çekirdek olay örgüsünün dışında kalan olayların da biçim değiştirilerek de olsa filmde korunduğunu söyleyebiliriz. Bunlar masalda büyükannenin kurt tarafından yenmesi ve kahramanın bir avcı tarafından kurtarılmasıdır. Yine de film tabii ki bunlardan çok daha fazla yan öyküye sahiptir. Bu yan öyküler iki anlatının olay örgüleri arasında pek benzerlik olmadığı için filmin olay örgüsünün ilerlemesini sağlamaktan daha fazla bir anlama gelmemektedir.

3.2.3.2. Karakterler

Masalda ve filmde yer alan karakterler şöyledir:

Tablo 12: Kırmızı Başlıklı Kız Masalı ile Kız ve Kurt Filminin Karakterleri

Kırmızı Başlıklı Kız (Masal)	Kız ve Kurt (Film)
Kırmızı Başlıklı Kız	Valerie
Kurt	Kurtadam / Valerie'nin babası
Anne	Anne
Avcı	Peter
Büyükanne	Henry
	Peder Solomon
	Büyükanne

Filmde olay örgüsü gibi karakterlerin de neredeyse tamamen değiştirildiği söylenebilir. Kahraman Kırmızı Başlıklı Kız'ın filmde bir adı vardır. Çocukluk aşkı ve ailesinin baskısı arasında kalmıştır. Çocukken bir tavşan öldürmüş olması onun karakterinde bir kusura yol açmıştır ve bununla yüzleşmesi filmde önemli yer tutar. Bir başka ifadeyle değersel dönüşüme uğratılarak karakterine bir kusur eklenmiştir. Bunun yanında masalda Kırmızı Başlıklı Kız'ın taşıdığı az sayıda özelliği hala bünyesinde barındırmaktadır. Güzel ve herkesle iyi anlaşılan bir karakterdir. Yalnız bir kurtla konuşmaktan çekinmeyecek derecedeki saflığını kaybetmiştir. Karakterdeki en önemli dönüşüm ise yukarıda değinildiği gibi macera sonunda edindiği ödüldedir. İlkinde uslu bir kız olacakken, filmde birey olmayı öğrenir. Bu anlamda masal filme

uyarlanırken, kahramanın ufak bir kusur eklenmek dışında özelliklerinin sabit tutulduğunu söylemek mümkündür.

Kurt her iki anlatıda (film ve masal) da düşman işlevi görür. Masalda büyükannenin kılığına girer, filmde ise şekil değiştirebilen bir kurtadam olarak karşımıza çıkar. Filmde aynı zamanda sadece Valerie'yle konuşabiliyor olması Valerie'nin karakterindeki kusurlu yanı düşünerek kendinden şüphe etmesine sebep olur. Bu anlamda iki anlatıda da bir biçim değiştiren arketipiyken filmde aynı zamanda gölge özellikleri de gösterir. Yalnız masalda kurt Kırmızı Başlıklı Kız'ı yemeyi amaçlarken filmde kendi bakış açısından onun iyiliğini amaçlamaktadır. Yine de birçok insanı öldürdüğünü unutmadan değersel değil ama güdüsel bir dönüşüme tabi tutulduğu söylenmelidir. Zira filmin hikayesi masalınkinden bambaşka olduğu için bütün karakterlerin motivasyonları değişmiştir. Büyükanne masalda, kurdun biçim değiştirmesine olanak sağlarken filmde bu işlev babaya yüklenir. Bu durumda Valerie'nin büyükannesinin kurtadam olduğunu gördüğü rüya da masala yapılan bir göndermeden fazla bir anlam taşımaz. Babayla kurtadamin aynı kişi olduğu da düşünüldüğünde büyükanneden bu işlevin alınıp yerine bir şey konmadığını söylemek mümkündür. Masalda yer alan bir diğer karakter ise avcıdır. Bu karakterin masalın sonunda yerine getirdiği işlev filmde Peter tarafından yerine getirilir ama Peter'ın masaldaki avcı karakterine denk düştüğünü söylemek doğru olmaz. Avcının filmdeki yansıması Peder Solomon'dur. İlk eşğin geçilmesini sağlayarak bilge yaşlı adam işlevini yerine getirir de filmin devamında yer yer müttefik ve düşman özellikleri de sergiler. Son olarak masalda gönderici işlevi üstlenen anneden bu işlevin de alındığını ve Peter'a atandığını söylemek yanlış olmaz. Anne ise eşini aldattığı hikayeye Valerie'ye örnek olup karar vermeye cesaret etmesini sağlayarak rehber özellikleri göstermektedir. Dolayısıyla şunları söylemek mümkündür: Filme eklenen Peter karakteri masalda annenin ve avcının işlevlerini, baba da büyükannenin işlevini yerine getirirken bu karakterler hikayeden çıkarılmamış ama masalda yer almayan rehber arketipinin işlevleri bu karakterlere dağıtılmıştır. Bu anlamda masala bir rehber arketipinin eklendiği ve masalda yer alan karakterlerin işlevlerinin bu yeni karakterin gelişine göre yeniden dağıtıldığını söylemek en sade açıklama olacaktır.

3.2.3.3. Zaman/Uzam Ögeleri

Masal ve film için zaman/uzamın ögeleri şöyle listelenebilir:

Tablo 13: Kırmızı Başlıklı Kız Masalı ile Kız ve Kurt Filminin Zaman/Uzam Ögeleri

Kırmızı Başlıklı Kız (Masal)	Kız ve Kurt (Film)
Kırmızı Başlıklı Kız'ın evi	Daggerhorn Kasabası
Orman	Orman

Büyükannenin evi	Büyükannenin evi
Kırmızı pelerin	Kırmızı pelerin
Kurabiye ve şarap	Köylüler ve Peder Solomon'un adamları

Uyarlamada yapılan bir diğer önemli dönüştürüm de mekanların niteliğindedir. Öncelikle filmde köyün hayali bir adı vardır: Daggerhorn. Masalda üç farklı mekandan bahsedebiliriz. Bunlardan Kırmızı Başlıklı Kız'ın evi, sıradan dünyanın mekanıdır. Orman, tekinsizliklerle dolu başka bir dünyadır. Ormanın içinde yaşayan büyükannenin evi ise Campbell ve Vogler'in "mağaranın derinlikleri" diye adlandırdıkları, en büyük yüzleşmenin yatağıdır. Filmin başında da durum, Kırmızı Başlıklı Kız'ın evi yerine köyü olmasının dışında aynı bu şekildedir. Ne var ki ilk eşik geçilip köy karantinaya alındığında mekanların değerleri tersine çevrilir. Artık köy, köyün dışındaki ormana göre daha tekinsizdir. Bu durumun bir kurban kahraman olan Kırmızı Başlıklı Kız'ın mağduriyetini güçlendirdiğini söylemek mümkündür. Bunun yanında zaman/meکانın diğer öğelerinde pek önemli dönüştürümlere rastlanmaz.

Kırmızı pelerin masalda, kızın lakabının nereden geldiğini açıklamak için hemen girişte bahsedilen bir unsurken filmde rehberden alınan simgesel bir nesne gibi görünmektedir. İki anlatıda da kahramanın kimliğini tamamlamaktadır. Bunun yanında filmde, birçoğu isimlendirilmiş çok sayıda figüran bulunmaktadır. Bunların yine filmin dramatik olay örgüsünün işlemlerini sağlarken, köyün karantinaya alınıp katilin ortaya çıkarılmaya çalışıldığı bir filmin temasına uygun olarak yer yer müttefik yer yer düşman işlevlerini üstlenmektedirler. Müttefik ve düşman işlevlerini yerine getiren bu karakterler masalda yer almamaktadır.

3.2.4. Malefiz

Uyuyan Güzel adıyla bilinen masal, Charles Perrault'nun metninde "Ormanın Uyuyan Güzeli", Grimm Kardeşler'in metinlerinde ise "Dikenli Gül" adıyla yer alır. Bu masal aslında Grimm Kardeşler'den önce Charles Perrault tarafından kaydedilmiştir ve bu alternatifinde prenses uyanması hikayenin neredeyse ortasına denk gelmektedir. Perrault'nun masalında prenses prensle evlenir, kraliçe olur, çocukları kaçırlır ve macera devam eder (1921: 1 - 20). Ne var ki tezin konusuna dahil olan film bariz şekilde bundan değil, Grimm Kardeşler'in daha kısa kaydından uyarlanmıştır. Bu yüzden incelemeye tabi tutulacak hikaye de Grimm Kardeşler'in kaydettiği olacaktır.

3.2.4.1. Olay Örgüsü

Bu masalın olay örgüsü parçalarına ayrıldığında ortaya şöyle bir görüntü çıkmaktadır:

Tablo 14: Dikenli Gül Masalının Olay Örgüsü

Dikenli Gül (Masal)	
1. Sıradan Dünya	Çocukları olmasını isteyen bir kral ve kraliçe vardır.
2. Maceraya Çağrı	Kraliçe banyo yaparken bir kurbağa, çocuğu olacağına dair bir kehanette bulunur.
2. Maceraya Çağrı	Çocuk doğunca kral, biri hariç ülkedeki bütün falcıları kutlamaya çağırır. Çağrılmayan falcı gelip çocuğu lanetler. Çocuk 15 yaşına geldiğinde parmağına bir iğne batacak ve ölecektir.
3. Çağrının Reddi	Falcılardan biri büyüü bozmak için ölmeyeceğini ama 100 yıl süren bir uykuya dalacağını söyler.
5. İlk Eşik	Kral ülkedeki tüm iğleri ve kirmenleri yaktırır.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	15 yaşına bastığında prenses sarayda yalnız kalır. Eski bir kulenin döner merdivenlerinden çıkar. Orada yaşlı bir kadın iplik çekmektedir.
8. Çile	Kadının elindeki iğne prensesin parmağına batınca oracıkta uykuya dalar. Sonra bütün saray da uykuya dalar. Sarayın etrafını dikenli teller çevirir ve kimsenin içeri girmesine izin vermezler.
9. Ödül	100 yıl sonra bir prens içeri girip Prenses'i öper.
11. Diriliş	Prenses uykusundan uyanır. Saray da uykusundan uyanır.
12. İksirle Dönüş	Prenses ile Prens evlenir.

2014 yapımı *Malefiz* filmi ise masalı lanette bulunan cadının bakış açısından anlatmaktadır. Disney yapımı film, yine Disney'in evvelki *Uyuyan Güzel* uyarlamalarıyla epey fazla ortak noktaya sahiptir. Öncelikle isimler aynıdır ve kahramanımız Malefiz'in kostümü, 1959 yapımı, yönetmenliğini Wolfgang Reitherman ve Clyde Geronimi müzikal animasyondan alınmıştır. Çalışmanın önceki bölümünde de belirtildiği gibi Gerard Genette, metnin birden fazla altmetninin olduğu durumları "kirlenme" adıyla ayrı bir kategoride düşünmüştür. Yalnız bu filmi bu kategoride ele almak doğru olmayacaktır. Zira masal dışında temel aldığı diğer metin yine aynı masalın Disney firmasına ait bir uyarlamasıdır. Dolayısıyla bu filmi iki farklı

metinle anametinsel bir ilişki içinde gibi görmektense isimlendirmeler ve kostüm tasarımlarının çok önceden kararlaştırılmış tek bir uyarılama olarak görmek daha doğrudur.

Tablo 15: Malefiz Filminin Olay Örgüsü

Malefiz (Film)	
1. Sıradan Dünya	Malefiz, Moors adlı bir masal diyarında, Stefan bir krallıkta yaşamaktadır. Malefiz Moors'un koruyucusudur. Stefan hırslı bir genç adamdır. Birbirlerine aşkırlar. Kral, Moors'un hazinelerini ele geçirmek istemektedir.
2. Maceraya Çağrı	Kral, Malefiz'i öldürenin kızıyla evlenmesine izin vereceğini söyler. Stefan Malefiz'i öldürmez ama kanatlarını keser.
3. Çağrının Reddi	Kanatlarını kaybeden Malefiz bir süre içine kapanır.
4. Rehber	Bir köylünün yakaladığı bir kargayı kurtarıncı karga Malefiz'in hizmetkarı olur. Karga, Malefiz'e Stefan'ın kral olduğunu ve çocuğunun doğacağını söyleyince Malefiz intikam almaya karar verir.
5. İlk Eşik	Moors karanlık bir ormana dönüşür.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Malefiz saraya gider ve prensese büyü yapar. Büyüye göre prenses 16 yaşına geldiğinde parmağına bir iğne batacak ve sonsuz bir uykuya dalacaktır. Ancak gerçek sevgiyle öpülürse uyanabilecektir.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Kral kızını 16 yıl ve 1 günlüğüne perilere emanet eder. Malefiz ormanı dikenlerle çevreler. Periler prensesin bakımını tamamlayamayınca Malefiz tamamlar ve ona karşı sevgi hissetmeye başlar. Prensese bir gün bir prensle tanışır ve birbirlerinden hoşlanırlar. Stefan ormana birkaç saldırı düzenler ama başarılı olamaz. Prensese hakkındaki laneti öğrenince ormandan kaçıp saraya gider.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Malefiz, prensle birlikte saraya koşarken ve prensesin eline bir iğne batar.
8. Çile	Malefiz prensi gizlice saraya sokar. Prens, prensesi öper ama prenses uyanmaz.
9. Ödül	Malefiz prensesi öpünce uyanır.
10. Dönüş Yolu	Malefiz dönüş yolunda yakalanır.

11. Diriliş	Prensesin yardımıyla Malefiz kanatlarına kavuşur ve Stefan'ı yener.
12. İksirle Dönüş	Prenses krallığın başına geçer. Moors da eski görkemine kavuşur.

Bu iki tabloyu karşılaştırırken dikkat edilmesi gereken en önemli şey, iki olay örgüsünün farklı karakterlerin yolculuklarını ifade ettiğidir. Film masala göre daha erken bir zamanda başlar. İlk paralellikse habercinin ortaya çıkma anında gerçekleşir. Masalda kraliçeye çocuğu olacağı bir kurbağa tarafından müjdelenirken filmde Malefiz'e aynı haberi bir karga verir. Bunların ikisi de birer haberci arketipiyken filmde karga daha sonra müttefik özellikleri de sergiler. Sonra falcının ya da Malefiz'in çocuğu lanetlediği sahneler iki anlatıda da benzer şekilde yer alır ama anlamları farklıdır. Bu sahne masalda prensesin maceraya henüz çağrılmasıyla filmde intikam amacı güden Malefiz'in sonradan yanlışlanacak da olsa ödülü anlamına gelir. Bunun ardından masalda söz edilmeyen döneme, çocuğun büyümesine filmde uzunca yer ayrılır ve iki kahramanın kaderleri ortaklaşmaya başlar. Burası Genette'in "ekleme" adını verdiği dönüştürme çok güzel bir örnektir. Çünkü burada anlatılanlar masalın öykü zamanının içinde ama söylem zamanının dışında kalmaktadır. Tabii buna benzer şekilde aslında Malefiz'in başından geçen olayların neredeyse tamamı ekleme olarak görülebilir. Zira masalda gerçekleşen olaylar, anlamları ve işlevleri değiştirilerek de olsa filmde yine gerçekleşmektedir. Masalda prensesin sarayın içindeki odaları dolaşıp eline iğne batması 7. ve 8. aşamaları gerçekleştirirken aynı sahne filmde paralel kurguyla Malefiz için de aynı anlama gelir. Önce kendisi için tehlikeli olan saraya gider. Sonra prensesin çilesini imleyen uyku esnasında Malefiz de gizlice sarayda Aurora'yı kurtarmaya çalışarak kendi çilesini yaşamaktadır. Bu anlamda filmin zaman çizelgesi masalın öncesinde başlasa da iki kahramanın kaderleri arasında biçimsel olduğu kadar içeriksel bir paralellik olduğu da söylenebilir. İki anlatıda birden yer alan bir diğer motif ise dikenlerle kaplanan saray veya ormandır. Masalda bu motif prensesin çilesinin bir parçasıyken filmde bir yandan Malefiz'in öfkelerini bir yandan da dünyanın tekinsiz hale geldiği bir eşiği simgeler. Bu anlamda aslında masaldaki prensin hikayesiyle bir paralellik kurmak mümkündür. Masalda Dikenli Gül'ü duyan bir prens krallığa gelir. Orada önce yaşlı bir adamla konuşur, yaşlı adam ona saraya girmeye çalışmamasını öğütler ama prens gider ve o gidince dikenli teller mucizevi şekilde iki yana açılarak geçmesine izin verir. Bu yaşlı adam bariz bir rehber arketipiyken dikenlerin aşıldığı nokta prensin maceraya atılmak için geçtiği eşiği simgeler. Bu paralellik esasında filmdeki Malefiz ve prens karakterlerinin özelliklerine dair bir anlam ifade ettiğinden karakterler tartışılırken bir kez daha değinilecektir.

3.2.4.2. Karakterler

Masal ve filmin karakterleri şu şekildedir:

Tablo 16: Dikenli Gül Masalı ile Malefiz Filminin Karakterleri

Dikenli Gül (Masal)	Malefiz (Film)
Prenses	Malefiz
Falcı	Stefan
Prens	Aurora
	Diaval

Masalda Dikenli Gül bir kurban kahramandır. Filmde Aurora bir kurbandır ama kahraman değildir. Bu en çok ödül sahnesinde kendini belli etmektedir. Masalda Dikenli Gül uykuya dalarak, prens de tehlikeli saraya girerek çile çekerler. Ödül ise birbirleriyle evlenmeleridir. Filmde ise ödül yine prensesin uyanmasıyla elde edilir ama bu kez prensesin uyanması Malefiz'in içindeki sevginin ortaya çıkmasından fazla bir anlama gelmez. Dolayısıyla masalın aksine filmde prenses bir kazanım elde etmez. İki anlatıda da güzel, sevecen ve edilgendir. Yalnız masalda bu edilgenlik ödüllendirilirken filmde ödüllendirilmez. Bu bağlamda prenses karakterinin önemsizleştirildiği de söylenebilir. Zira ne kadar edilgen olsa da masalda prensesin başından geçenlerin onun karakteristik özelliklerine dair bir anlamı vardır ama filmde bunlar Malefiz'in dönüşümünü desteklemekten öteye gitmez. Masalda cadı düşmandır; eski bir masalı yeni bir bakış açısından anlatma hedefi olan filmde ise kahraman. Bu karakterin bir dönüşüme uğradığı kesindir. Yine de eylemlerini gözden geçirdiğimizde masalda kendini törene davet etmeyen kraldan intikam almak için prensese büyü yaparken filmde kanatlarını kesen kraldan intikam almak için prensese büyü yapar. Sonra pişman olup yaptığı büyüü geri almaya çalışır ama bu film süresince geçirdiği dönüşümden ötürüdür. Chatman karakteristik özelliği “görece kararlı kalıcı kişisel nitelik” olarak tanımlamıştır (2008: 117). Öyleyse kahramana özgü bu ahlaki halin bir karakteristik özellik olduğu söylenemez. Bunun söylenemediği takdirde masaldaki cadının değersel bir dönüşüme uğradığı da söylenemez. Bu ancak olumsuz bir değer karakteristik özellik olmaktan çıkarılması sonucu değersizleştirme olabilir. Bu durumda da masaldaki cadının intikam isteğinin masala yayılması gerekir ama masalda sadece bir kez adı geçen bir karaktere dair bu çıkarımı yapmak doğru değildir. Buna rağmen filmde görülen farklılık, güdüsel dönüşümden kaynaklanmaktadır. Masalda intikam almasının sebebi törene çağrılmamasıyken filmde kanatlarının kesilmesidir. Bu anlamda filmde eyleminin değeri ve motivasyonu farklı değildir ama motivasyonu daha güçlüdür. Masalda karakteristik özelliklerine değinilmeyen kral, filmde maddi hırslarından

dolayı ahlaksızlaşabilen bir düşmana dönüşür. Filmde yer alan karga Diaval ise masaldaki kurbağanın yansıması gibi görülebilir. İkisi de gönderici işlevi üstlendiklerinden haberci arketipi olarak görülebilir, yalnız Diaval bu işlevi gerçekleştirdikten sonra müttefiğe dönüşür.

3.2.4.3. Zaman/Uzam Öğeleri

Masal ve filmde yer alan zaman/uzam öğeleri şöyle listelenebilir:

Tablo 17: Dikenli Gül Masalı ile Malefiz Filminin Zaman/Uzam Öğeleri

Dikenli Gül (Masal)	Malefiz (Film)
12 falcı	3 peri
Yaşlı adam	Krallık
Krallık	Moors
Dikenli teller	Dikenli dallar
	Prens

Masalda ve filmde yer alan figürlerden biri perilerdir. Filmin uydularını oluşturan olay örgüsünü ilerleten ve komedi unsuru sağlayan bu üç karakter, prensese iyi dileklerde bulunurlar. Bu eylem masalda 12 falcı tarafından gerçekleştirilse de sadece üçünün dilekleri anlatılır. Figüran diyebileceğimiz karakterlerden bir diğeri de prenstir. Aslında masalda prens, kendi yolculuğuna sahip bir karakterdir, Dikenli Gül ile evlenmek istemektedir ve hem kendinin hem de prensesin ödülü elde etmelerine sebep olur. Ancak filmde prensten bu işlevlerin tamamı alınmıştır. Prensese ilk karşılaştıklarında birbirlerinden hoşlanırlar ama sonradan bunun aşk olmadığı anlaşılır. Filmin sonunda prensesi öpünce de prenses uyanmaz. Filmde yer almasının tek sebebi önemsizleştirildiğinin gösterilmesi gibidir. Filmde, masalda yer alan krallığın yanına Moors adlı gösterişli, masalsı bir orman eklenerek öykü uzamı; anlatı Malefiz'in çocukluğundan başlatılarak da öykü zamanı genişletilmiştir. Diğer uyarlama filmlerde de olduğu gibi isimsiz mekanları ve karakterleri isimlendirmeye dair bir eğilim bulunmaktadır. Bunların dışında, iki anlatıda birden yer alan bir diğer motif olan dikenlerle kaplanma durumuna dair bir çıkarım yapılabilir. Masalda dikenler krallığın etrafını sararken filmde dikenleri Malefiz, ormanın etrafında oluşturur. Dolayısıyla masalda prensesin çilesini simgeleyen bu motif filmde Malefiz'in dönüşümüne dair bir anlam kazanmaktadır.

3.2.5. Pamuk Prenses ve Avcı

3.2.5.1. Olay Örgüsü

Pamuk Prenses masalının olay örgüsü şöyle ayrıştırılabilir:

Tablo 18: Pamuk Prenses Masalının Olay Örgüsü

Pamuk Prenses (Masal)	
1. Sıradan Dünya	Kraliçe'nin dileği sonucu çok güzel bir kız olan Pamuk Prenses doğar. Kraliçe ölünce kral başka bir kadınla evlenir. Üvey anne her gün güzelliğini aynaya teyit ettirir. Ayna ülkedeki en güzel kadının o olduğunu söyler.
2. Maceraya Çağrı	Ayna bir gün kraliçeye Pamuk Prenses'in daha güzel olduğunu söyleyince kraliçe onu öldürmeye karar verir.
3. Çağrının Reddi	Avcı, Pamuk Prenses'i ormana götürür ama öldürmez.
4. Rehber	Avcı Pamuk Prenses yerine oradaki bir ceylanı öldürüp ciğerini kraliçeye götürür.
5. İlk Eşik	Pamuk Prenses ormanda yalnız kalır.
6. Sınavlar, Düşmanlar ve Müttefikler	Pamuk Prenses, yedi cücelerin evini bulur. Cüceler ev işleri karşılığında ona bakmayı kabul ederler. Üvey anne önce bir ayakkabı bağıyla, sonra zehirli bir tarakla Pamuk Prensesi öldürmeye çalışır.
8. Çile	Üvey anne, Pamuk Prenses'e bir elma verip onu zehirler. Pamuk Prenses uykuya dalar.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Cüceler, Pamuk Prenses'i camdan bir tabutun içine koyup dağın tepesine çıkarırlar.
9. Ödül	Bir prens, Pamuk Prenses'e aşık olur ve cücelerden tabutu alır.
11. Diriliş	Cüceler tabutu dağın tepesinden indirirken birinin ayağı takılır ve Pamuk Prenses'in boğazına takılan elma çıkınca Prenses uyanır.
12. İksirle Dönüş	Pamuk Prenses, Prens ile evlenir. Düğün sırasında üvey anneyi öldürürler.

Pamuk Prenses ve Avcı filminin olay örgüsüne bakıldığında, yapısının masalinkiyle bire bir aynı olduğu görülebilir:

Tablo 19: Pamuk Prenses ve Avcı Filminin Olay Örgüsü

Pamuk Prenses ve Avcı (Film)	
1. Sıradan Dünya	Kraliçenin dileği sonucu Pamuk Prenses doğar. Kraliçe ölür. Kral bir gölge orduyla savaşır ve esir Ravenna'yı kurtarır.
2. Maceraya Çağrı	Evlendikleri gece Ravenna kralı öldürür. Pamuk Prenses'i hapseder, insanları öldürür. Bir grup saraydan kaçıp direniş başlatırlar.
3. Çağrının Reddi	Pamuk Prenses uzun süre hapis kalır.
4. Rehber	Pamuk Prenses'in camına konan bir karga sayesinde camın hemen dışındaki bir çiviyi koparır.
5. İlk Eşik	Pamuk Prenses, Ravenna'nın kardeşini yaralayıp saraydan kaçır ve karanlık ormana gider.
6. Sınavlar, Müttefikler ve Düşmanlar	Ravenna tarafından Pamuk Prenses'in peşine takılan avcı, Pamuk Prenses'i öldüremez. Pamuk Prenses ve Avcı, bir troll ile karşılaşır, Pamuk Prenses ona hükmeder. Ravenna'dan korktukları için saraydan kaçan kadınların kurduğu bir yerleşime gelirler. Onların yardımıyla direnişçi grubun sarayına doğru yolculuklarına devam ederler. Yedi cüce, Pamuk Prenses ve Avcı'yı yakalar. Pamuk Prenses'in kimliğini öğrenince ona yardımcı olmaya karar verirler. Pamuk Prenses ormanda beyaz bir elk tarafından kutsanır. Ravenna'nın kardeşi tarafından saldırıya uğrarlar ve onu öldürürler. Bu çatışmada cücelerden biri ölür ve diğer cüceler onun kılıcını Pamuk Prenses'e hediye eder.
8. Çile	Ravenna, Pamuk Prenses'in çocukluk aşkı William'ın kılığına girip onu kandırır ve bir elmayla zehirler.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Pamuk Prensesi bir tabutta, direnişçilerin sarayına götürürler.
9. Ödül	Avcı, Pamuk Prensesi öper ve Pamuk Prenses uyanır.
10. Dönüş Yolu	Pamuk Prenses ordunun başına geçer ve Ravenna'nın sarayına saldırır.
11. Diriliş	Pamuk Prenses krallığı geri alır.
12. İksirle Dönüş	Pamuk Prenses kraliçe olunca krallık eski görkemine kavuşur.

İki anlatının yapısı aynı olsa da içerik olarak kesiştikleri pek fazla nokta olduğu söylenemez. Hemen her aşama, iki anlatıda farklı eylemlerle ortaya çıkar. Yani hemen her eylem, biçimini korurken işlevsel değişikliğe uğrar. Tabii filme aktarılırken hikayenin ciddi şekilde genişletildiğini de eklemek gerekir. Olay örgüsüne dair gözlemlenebilecek en önemli iki dönüşüm, ilk eşğin ve son eşğin aşıldığı kısımlardadır. Masalda Pamuk Prenses ormana, üvey annesinin emriyle, zorla götürülürken filmde hapisten kaçarak gitmektedir. Bu anlamda Propp'un ayrışmasında yer aldığı gibi kurban kahraman özelliğini korumasına rağmen Vogler'in ayrışmasına göre gönülsüz kahramandan gönüllü kahramana dönüşmektedir. 11. aşamaya denk düşen son eşikte ise masalda prenses yaşamına kavuşurken filmde bunun yanı sıra bir ordu toplayıp Ravenna'nın krallığına saldırır ve hükümdar unvanına da yeniden sahip olur. Böylece masalda yer almayan bir tema olarak Pamuk Prenses'in saltanatın varisi olması da filmde kendine büyük bir yer edinir. Bu temanın sadece bu aşamada ortaya çıkmadığını belirtmek gerekir. Bu aşama sadece temanın olay örgüsündeki işlevinin görülebilir olduğu yerdir. Filmin çoğunda Pamuk Prenses'in ülkenin başına geçmesiyle ülkenin eski görkemine kavuşacağı dile getirilmektedir. Bütün bunlar Pamuk Prenses'in başarısının etki alanını arttırarak macerasına daha ulvi bir anlam katar. Bunların yanı sıra filmde 6. aşamanın tamamen değiştirildiğini görmek mümkündür. İki anlatıda da prensesin ormana gitmesiyle zehirli elmayı yemesi arasındaki zamanı gösteren bu aşamada, masalda kahraman cücelerin ev işlerini yaparken iki kez biçim değiştirerek gelen üvey annesinin tuzağına düşer ama kurtulur. Filmde ise etken bir role sahip olan prenses direnişe katılabilmek için birkaç kez üvey annesinin adamlarıyla savaşır, bir troll ile karşılaşır, masalsı mekanlardan geçer. Çalışmanın önceki bölümünde gösteri, otonom bir öge olarak tanımlanmıştı. Filmde de prensesin bir troll'le karşılaşması, masalda üvey annesinin ona tuzak kurmasından farklı bir işleve sahip değildir. Dolayısıyla buradaki dönüşümün temel etkisi, yakın dönem Hollywood filmlerinin alameti farikası olan gösteriye alan sağlamak olmuştur. Gösterişli sahneler bu filmin sadece bu bölümünde yer almadığı gibi bu filmle de sınırlı değildir ancak bu sahneler başka hiçbir yapısal dönüşüme uğramadıkları için gösterinin bir Hollywood anlatısındaki yerini çok daha net göstermektedir.

3.2.5.2. Karakterler

İki anlatının karakterleri şöyle sıralanabilir:

Tablo 20: Pamuk Prenses Masalı ile Pamuk Prenses ve Avcı Filminin Karakterleri

Pamuk Prenses (Masal)	Pamuk Prenses ve Avcı (Film)
Pamuk Prenses	Pamuk Prenses

Üvey anne	Ravenna
Yedi cüceler	Avcı
Prens	Prens William
	Yedi cüceler
	Ravenna'nın kardeşi

Masal, filme uyarlanırken karakterlerin özellikleri büyük ölçüde değiştirilmiştir. İki anlatıda da kahraman Pamuk Prenses'tir. İki anlatıda da kurban kahramandır ama filmde daha etken bir rol oynamaktadır. Aynı zamanda güzelliği ve sevecenliğinden ziyade krallığın varisi olmasıyla öne çıkmaktadır. Bu durum hem macerayı daha ahlaklı kılmakta hem de kahramana maceraya atılması için de fazladan motivasyona sebep olmaktadır. Çünkü artık macerasının sonucu sadece kendini değil bütün krallığı etkileyecektir. Üvey anne ise filmde, masalda olduğundan çok daha güçlü görünmektedir. Masalın aksine kendine gölgelerden bir ordu yapabilecek kadar güçlü bir büyücüdür ve ölümsüz olmaya çalışmaktadır. Aynı zamanda filmde, masalın aksine sadece Pamuk Prenses'e değil, başkalarına da kötülük yapar. Bu anlamda bu karakterin özelliklerinde niteliksel değil, niceliksel bir dönüşümden bahsetmek mümkündür. İki anlatıda da düşmandır ve biçim değiştirici özellikleri sergilemektedir. İki anlatının da yan olay örgüsünde önemli yer tutar. Masalda prensesin uyanmasına sebep olan, aşkıyla prensesi ödüllendiren prens karakteri filmde ödül niteliğini kaybetmiştir. Yine de filmde aşk temasıyla yer alırken biçim değiştiricinin işlevini yerine getirmesine sebep olmaktadır. Yani bu karakter masaldaki işlevini yitirse de filmde yer almaktadır. Bu işlevi filmde yerine getiren ise avcıdır. İki anlatıda da avcı eşik bekçisi olarak karşımıza çıkar. Yalnız filmde sonradan tam bir müttefik arketipine dönüşür. İki anlatıda da kötü kalpli bir karakter olarak görünmese de filmde yaptığı iyilikler daha fazladır. Masalda müttefik arketipinin cücelerde ortaya çıktığı söylenebilir. Cüceler filmde de müttefikler ama yolculuğun bir kısmında bulunurlar. Masalda ise maceranın neredeyse tamamında prensesin yanındadırlar. Müttefik olarak sınıflandırılan avcı, filmin sonlarında Pamuk Prenses'in aşkı bulmasını sağlayarak bir animus arketipine de dönüşür. Bu anlamda masaldakinin aksine filmdeki avcı, karakterler arasında sayılabilir.

3.2.5.3. Zaman/Uzam Ögeleri

Masalda ve filmde yer alan zaman/uzam ögeleri şunlardır:

Tablo 21: Pamuk Prenses Masalı ile Pamuk Prenses ve Avcı Filminin Zaman/Uzam Ögeleri

Pamuk Prenses (Masal)	Pamuk Prenses ve Avcı (Film)
Avcı	Troll

Geyik	Karga
Krallık	Kaçak kadınlar
Orman	Direnışçiler
Sihirli ayna	Sihirli ayna
Zehirli elma	Orman
Zehirli tarak	Krallık
Ayakkabı bağcıđı	Zehirli elma

Masalda bir rehber arketipi, bir bađıřçı olarak bir geyik bulunmaktadır. Birçok mitolojide yer alan kurban hikayelerine benzer şekilde ortaya ıkararak Pamuk Prenses'in hayatta kalmasını sađlar. Filmde ise masalda geyiđin stlendiđi iřlevi, ilk eřiđi atlamasını sađlama iřlevini, parmaklıkların arasından dikkati kendine ekip Pamuk Prenses'in dıřarıdaki ivi yi fark etmesini sađlayan bir karga stlenir. Yine de geyik anlatıdan ıkarılmamıřtır. Geyik figr masaldaki gibi filmde de mitolojik bir figr, beyaz bir elk olarak yine rehber iřlevi grmektedir. Bu anlamda bir dnřmden ok bir eklemekten bahsetmek daha dođru olacaktır. Cceler, nceden de bahsedildiđi gibi mttefik zelliklerini ve karakteristik niteliklerini korumalarına rađmen filmde maceranın tamamında yer almayıp Sınavlar Yolu'nda karřılařılan mttefiklerden biri haline geldikleri iin daha az neme sahiptirler. Bu ařamada masalda sadece dřman olarak veye anne yer alırken filmde bir troll ile, birkaç kez dvřlen Ravenna'nın kardeři ve adamları ve mttefik olarak ccelerin yanı sıra kaakların kurduđu bir yerleřim ile bir direniřçi ordu da yer almaktadır. Yapısal bir dnřm yaratmayan bu eklemeler yalnızca filmin gsteri niteliđini arttırmaktadır. İki anlatıda birden yer alan en nemli nesnenin ise ayna olduđu sylenebilir. Bu zgn dođauřt haberci arketipi filmde imgesel bir anlam kazanmaktadır. Ravenna aynayla konuřurken ayna erir, suratsız bir insan figrne dnřr ama bu sahnede odayı bařka bir karakterin bakıř aısından gsterildiđinde o figr odada deđildir. Bu anlamda dođauřt niteliđinin psikolojik bir niteliđe dnřtđn sylenebilir. Yine de Ravenna'nın byc olarak tanıtıldıđı filmde, masaldakinden daha fazla dođauřt olay gerekleřir. Yani bu dnřtrm istisnaidir. Filme uyarlanırken, masalda yer alan mekanların zelliklerini koruduđu sylenebilir. İki anlatıda da prenses saraydan ayrılır ve ormanda bir maceraya atılır. Yalnız Grimm Kardeřler'in anlatısında cceler uykuya dalan prensesi bir dađın tepesine gtrrken filmde prensin sarayına gtrlr. Bunun yanında filmin ve masalın olay zamanı birdir. Kabaca ifade edilirse ikisi de kralienin dileđiyle bařlayıp prensesin, filmde sadece ima yoluyla da olsa evlenmesiyle sonulanır. Ancak filmde anakronik sahnelerle Ravenna'nın gemiři gsterilerek sylem zamanı geniřletilmiř, bylece glge arketipinin karakteristik nitelikleri derinleřtirilmiřtir.

3.2.6. Külkedisi

Külkedisi, teze konu edilen masalların en eskisi ve en yaygınıdır. Benzer hikayeler Uzakdoğu coğrafyasından Anadolu'ya birçok kültürde yer almaktadır. Ancak teze konu edilen film birçok açıdan Fransız edebiyatçı Charles Perrault'nun kaydettiği halinden uyarlanmış gibi durmaktadır (1921: 75 - 91).

3.2.6.1. Olay Örgüsü

Perrault'nun masalı şu şekilde ayrımlanabilir:

Tablo 22: Külkedisi Masalının Olay Örgüsü

Külkedisi (Masal)	
1. Sıradan Dünya	Külkedisi babası, üvey annesi ve iki üvey kardeşiyle yaşamaktadır.
2. Maceraya Çağrı	Prens kendine eş bulmak için bir balo düzenlediği duyurulur.
3. Çağrının Reddi	Külkedisi baloya gitmek istemiyormuş gibi yapar.
4. Rehber	Herkes baloya gidince Külkedisi ağlar. İyilik perisi gelip bir balkabağından araba, farelerden at ve seyis, kertenkelelerden de hizmetçi yapar, Külkedisi'ne güzel bir elbiseyle cam ayakkabılar verir ama gece yarısında bütün bunların eski haline döneceğini söyler.
5. İlk Eşik	Külkedisi baloya gider.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Külkedisi ile Prens dans ederler.
9. Ödül	Prens ve Külkedisi birbirlerine aşık olurlar.
11. Diriliş	Saat 12'ye çeyrek kala Külkedisi eve döner.
5. İlk Eşik	Külkedisi ve üvey kardeşleri ertesi gün tekrar baloya giderler.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Külkedisi ile Prens dans ederler.
9. Ödül	Külkedisi ile Prens daha da yakınlaşırlar. Külkedisi saati unutur, saat on iki olunca koşarak saraydan çıkar.
10. Dönüş Yolu	Koşarken bir ayakkabısını düşürür.
11. Diriliş	Prens denettiği cam ayakkabı Külkedisi'ne tam olur. Bu sırada iyilik perisi çıkıp Külkedisi'ni balo günündeki gibi güzel yapar.

12. İksirle Dönüş	Külkedisi kardeşlerini affeder ve kraliçe olunca onları da saraylı adamlarla evlendirir.
-------------------	--

2015 yapımı Külkedisi, *Malefiz* filminde olduğu gibi Disney firmasının 1950 yapımı *Külkedisi* (Cinderella, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske) filminden uyarlanmış bir filmidir. Karakterlerin isimleri aynı ve tasarımları oldukça benzer olmakla birlikte olay örgüsü de hemen hemen aynıdır. Yine de bu film, aynı kurumsal kimliğin bir uyarlaması olduğundan filmle değil masalla anametsel ilişki halinde kabul edilecektir. Yalnız ister ekonomik, ister sanatsal bir motivasyonla olsun filmdeki karakterlerin isimlerinin, birtakım tasarımların ve olay örgüsünün 1950’den yapılan uyarlamadan sonra değiştirilmemeye karar verildiği, bir bulgu olarak yer alabilir. Filmin olay örgüsü şu şekildedir:

Tablo 23: Külkedisi Filminin Olay Örgüsü

Külkedisi (Film)	
1. Sıradan Dünya	Ella, annesi ve babası mutlu ve varlıklı bir ailedir.
4. Rehber	Annesi ölmeden önce Ella’ya hep “cesur ve nazik” olmasını öğütler.
2. Maceraya Çağrı	Ella’nın babası iki çocuklu bir kadınla evlenir.
3. Çağrının Reddi	Ella’nın babasının evliliği bir süreliğine haneye mutluluk getirir.
5. İlk Eşik	Ella’nın babası seyahatte ölür. Üvey ailesi Ella’ya eziyet etmeye başlar.
1. Sıradan Dünya	Ella’nın üvey ailesi ona eziyet etmektedir. Ona külkedisi lakabını takarlar. Külkedisi evde fareleriyle arkadaşlık etmektedir. Bir gün ormanda Prens’le karşılaşır. Prens ona Kit adlı bir uşak olduğunu söyler.
2. Maceraya Çağrı	Prens’in kendine eş seçmek için balo düzenleyeceği duyurulur.
3. Çağrının Reddi	Külkedisi Prens değil, Kit’i görmek için baloya gitmek ister ama üvey anne izin vermez. Balo günü farelerinin yardımıyla diktiği elbiseyi yırtarlar.
4. Rehber	Herkes baloya gittikten sonra Külkedisi evin duvarındaki yaşlı kadına biraz yiyecek verir. Yaşlı kadın iyilik perisine dönüşüp bir balkabağından araba, farelerden at ve seyis, kertenkelelerden de hizmetçi yapar, Külkedisi’ne güzel bir

	elbiseyle cam ayakkabılar verir ama gece yarısında bütün bunların eski haline döneceğini söyler.
5. İlk Eşik	Külkedisi baloya gider.
7. Mağaranın Derinliklerine Yolculuk	Baloda Kit'in aslında Prens olduğunu fark eder. Dans ederler.
9. Ödül	Birbirlerine aşık olurlar.
10. Dönüş Yolu	Gece yarısı olunca Külkedisi kaçmak zorunda kalır ama ayakkabılarından birini düşürür.
8. Çile	Eve dönünce üvey annesi balodaki gizemli prensesin Külkedisi olduğunu anlar ve onu tavan arasına kilitler.
11. Diriliş	Prens görür görmez Külkedisi'ni tanır. Denettiği cam ayakkabı da tam olur.
12. İksirle Dönüş	Külkedisi ve Prens, ülkenin gördüğü en iyi yöneticiler olurlar.

Külkedisi çalışmaya konu olan filmler arasında en sadık uyarlamalardan biridir. Görüldüğü gibi tekrarlar dışında ufak eklemeler yapılmış ve anlatı yayılmış, olay örgüsü neredeyse bire bir korunmuştur. Buradaki en büyük dönüşüm balonun iki günden bir güne indirilmesi gibi durmaktadır. Bu tekrarın çıkarılmasıyla filmin mitolojik anlatı modeline daha yakın bir anlatı yapısına sahip hale geldiği söylenebilir. Filmin başında tekrarlanan aşamalar ise ilk bakışta sezilenin aksine modeli esneten değil, destekleyen bir anlama sahiptir. Zira orada yaşanan olaylar masalın başında prolog olarak yer alır. Filmde de uzunca bir prolog gibi görülebilecek bu olaylar mitolojik anlatı şemasıyla uyumlu olacak, arketipik olayları temsil edecek şekilde yeniden düzenlenmiştir. Bu sırada anne karakterinin üstlendiği rehber işlevi göze çarpmaktadır. Filmde annenin hayatını kaybetmeden verdiği öğüt Ella'ya macerası boyunca kılavuz olur. Annenin edindiği bu işlevin bir benzerine ise Grimm Kardeşler'in anlatımında rastlanabilir. Grimm Kardeşler'in hikayesinde bir iyilik perisi yoktur. Külkedisinin babası bir seyahate gider, gelirken de hediye olarak Külkedisi'ne bir ağaç dalı getirir. Külkedisi bunu annesinin mezarına diker ve ağlamaya başlar. Gözyaşlarıyla sulanınca dal zamanla büyür ve Külkedisi'ne baloya gitmesi için güzel kıyafetler bağışlar (2018: 25 - 35). Oldukça dolaylı bir yolla da olsa anne bu anlatıda rehberdir. Filmin devamında da Ella'nın babası ona bir ağaç dalı getirir ancak bu nesne masaldaki gibi bir anlam kazanmaz. Bir diğer farklılık ise filmde, masalın aksine "çile" aşamasının da yer almasıdır. Bu aşama modelin sıralamasını bozacak şekilde yerleştirilmişse de ödülün kahraman nezdindeki önemini arttırdığı söylenebilir.

3.2.6.2. Karakterler

İki anlatının karakterleri şu şekildedir:

Tablo 24: Külkedisi Masalının ve Külkedisi Filminin Karakterleri

Külkedisi (Masal)	Külkedisi (Film)
Külkedisi	Ella
Üvey anne	Üvey anne
Üvey kardeşler	Üvey kardeşler
İyilik perisi	İyilik perisi
Kuşlar	Fareler
Prens	Prens

Karakterlerin özelliklerinde ufak tefek nüanslar dışında pek bir dönüşüm olduğu söylenemez. Külkedisi güzel, sevimli ve itaatkar özelliklerini korumaktadır, yalnız filmde annesinin verdiği öğüt, bu özelliklerine temel oluşturarak derinleştirmektedir. Bir ödül olarak prensten masalda pek bahsedilmez ama herkesin evlenmek istediği zengin bir prensdir. Filmde de bu şekildedir ama babası onun bir başka ülkenin prensesiyle evlenmesini isterken prens Külkedisi'ne aşık olduğu için babasını balo düzenlemeye ikna eder. Bu bağlamda prens karakterine de içsel bir çatışma eklendiğini söyleyebiliriz. Benzer bir durum üvey anne için de geçerlidir. İki anlatıda da Külkedisi'ne eziyet eden kötü kalpli bir düşmandır ancak filmde, Külkedisi'ni babasıyla ölen annesi hakkında konuşurken gizlice dinlediği sahnede anlarız ki bu kötü tavırlarının altında bir kıskançlık da yatmaktadır. Rehber arketipi olan iyilik perisi de özelliklerini korumaktadır. Yalnız filmde önce yaşlı bir kadın gibi görünüp Külkedisi'nden ekmek ve süt ister. Külkedisi bunları verince, yani sınavda başarılı olunca ona bağışta bulunur. Karakteri böyle bir sınava sokmak rehber arketipinin özelliklerindedir. Olmazsa olmaz değildir ama filmde bunu da sergileyerek masaldakine göre rehber arketipinin daha fazla özelliğini barındırır hale gelir. Dolayısıyla karakterlerin dönüştürülmediği ama karakteristik özelliklerinin içsel çatışmalarla desteklendiği söylenebilir.

3.2.6.3. Zaman/Uzam Ögeleri

Masalın ve filmin diğer varlıkları şöyledir:

Tablo 25: Külkedisi Masalının ve Külkedisi Filminin Zaman/Uzam Ögeleri

Külkedisi (Masal)	Külkedisi (Film)
Külkedisi'nin evi	Külkedisi'nin evi
Saray	Saray

Camdan ayakkabı	Tavan arası
Balkabağında araba	Camdan ayakkabı
Ata dönüşen fareler	Balkabağında araba
Hizmetçiye dönüşen kertenkeleler	Ata dönüşen fareler
	Hizmetçiye dönüşen kertenkeleler
	Ella'nın annesi
	Ella'nın babası
	Ağaç dalı

Anne karakterinin nasıl bir rehber gibi davrandığından, daha önce bahsedilmişti. Buna benzer bir diğer öge de filmdeki farelerdir. Perrault'nun anlatısında Külkedisi üvey ailesine karşı baloya gitmeye gönlü yokmuş gibi yapar (1921: 75 - 91). Grimm Kardeşler'in anlatısında ise gitmek istediğini açıkça söyler ama üvey anne ona çeşitli zorluklar çıkarır. Bu zorlukları aşmasında da birtakım kuşlar ona yardımcı olur (2018: 25 - 35). Bu figürler iki anlatıda da aynı işlevleri görürler. Dolayısıyla anne ve dal göndermelerini de göz önünde bulundurarak Genette'in kirlenme adını verdiği şekilde filmin iki anlatıyla anametsel ilişki içinde bulunduğunu söyleyebiliriz. Öykü zamanı, mekanı ve arabaya dönüşen balkabağı, camdan ayakkabı gibi nesnelerin anlamları sabit tutulmuştur ancak bu filmde de diğer örneklerde olduğu gibi hepsi isimlendirilmiştir.

SONUÇ

Çalışmanın ilk bölümünde masalların kolektif bilinçdışı ve hafızayla olan ilişkisi açıklanarak masalların ardında yer alan bu bilişsel süreçlerin onları anlatı çalışmalarını için nasıl önemli kıldığından bahsedilmiştir. Sonraki bölümlerde ise anlatı çalışmalarına dair önemli fikirlere yer verilmiş ve çalışmanın da yöntemini oluşturan Kahramanın Yolculuğu gibi modellere açıklık getirilmiştir. Son olarak da Hollywood'un anlatı stratejilerine değinilerek çalışmada incelenen filmlerin Hollywood endüstrisi içinde nerede konumlanabileceğine dair anlayış kazanılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın önceki bölümünde ise tezin kapsamı dahilindeki filmler birimlerine ayrılmış ve uyarlandıkları anlatılarla karşılaştırılmıştır. Bunun için önce filmler ve onların altmetinleri olan masallar durağan ve süreğen öğelerine ayrılmış, sonra süreğen ve durağan öğeler de birimlerine ayrıştırılıp tek tek masallardaki karşılıklarıyla karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma sonrasında hangi özellikleri koruma hangilerini dönüştürme eğilimi gösterildiğine dair birtakım çıkarımlar yapılmış ama bu eğilimlerin anlamına veya güncel anlatılar içinde buldukları konuma dair bir yorumda bulunulmamıştır.

Çalışmada konu edinilen 6 filmin altmetinleriyle ilişkileri incelendiğinde bir arketipleştirme eğilimi göze çarpmaktadır. Özellikle olay örgüleri incelendiğinde *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* dışındaki tüm filmlerin olay örgüleri Campbell'ın ürettiği ve Vogler'in geliştirdiği mitolojik olay örgüsü arketipine, uyarlandığı masaldan daha fazla uygunluk göstermektedir. Bunun sadece eklemelerle veya çıkarmalarla yapıldığını söylemek mümkün değildir ama anlatıların filme uyarlanırken olay örgülerinde yapılan dönüşümler bütünsel olarak incelendiğinde sonucun buraya yönlendirdiği söylenebilir. Öncelikle bütün filmlere uydu niteliği taşıyacak olaylar, yan öyküler eklenmiştir. Bu yan öyküler genelde düşman karakterinin kurulmasına hizmet etmiştir. *Jack ve Fasulye Sırtığı* hikayesinde düşman zaten pek bir kötülük yapmaz. *Hansel ve Gretel*'de cadının çocukları yemesi ve *Kırmızı Başlıklı Kız*'da kurdun insanları yemesi onların doğasında vardır. *Külkedisi*'ndeki üvey anne ise sadece kötü kalplidir. Yalnız *Dikenli Gül* ve *Pamuk Prenses*'te saldırganların sebepleri vardır. *Dikenli Gül*'de falcı, törene çağrılmamış olmasına alınmıştır; *Pamuk Prenses*'te ise üvey anne Pamuk Prenses'in güzelliğini kıskanmaktadır. Filmlerde ise Pamuk Prenses'in düşmanı Ravenna ve *Dikenli Gül*'den uyarlanan *Malefiz*'de, kahraman Malefiz'in düşmanı olan Stefan'ın hikayeleri masaldakine göre daha fazla yer kaplar. *Dev Avcısı Jack*'te ise uydular çoğunlukla Prenses Isabelle, onu seviyormuş gibi görünüp krallığı ele geçirmeye çalışan Roderick ve Isabelle'i Roderick'le evlendirmeye çalışan kralın hikayesidir. Geri kalan kısımlarda ise devlerin neden insanlardan nefret ettiğine açıklama getirilir. *Hansel ve Gretel*'de olay örgüsünü etkilemeyecek

şekilde cadıların neden çocuk kaçırdığı anlatılır, onlarla yaptıkları deneyler gösterilir, aralarındaki hiyerarşi ortaya konur. *Külkedisi*'nde uydu olarak nitelendirilebilecek sahneler, prensin bir prensesle zorla evlendirilmeye çalışılması olay örgüsüyle üvey annenin eziyet etmekteki motivasyonlarını ortaya koyan olay örgüsüdür. Yalnız *Kız ve Kurt* filminin uydu niteliğindeki bölümleri doğrudan saldırganla alakalı değildir. Daha ziyade kasabadaki diğer insanların, zihinsel engelli çocuğun kurtadam sanılması veya Peder Solomon'un askerlerinden biriyle arasında olan bir çatışması gibi hikayeleridir. Tabii burada filmin esas çatışmasının, esas gerilim noktasının kimin kurtadam olduğu gizeminin çözülmesi olduğunu da hesaba katmak gerekir. Bu takdirde bile saldırganın kötülükler yapmadaki amacı derinleştirilmiştir. Bu konuya ileride değinilecektir ama filmlerde eklenmiş olan yan olay örgülerinin hepsinde ortak bulunan işlevin, saldırganın motivasyonunu, amacını ortaya koymak olduğu söylenebilir.

Söz konusu masallar filme uyarlanırken elbette çekirdek adı verilen olay örgülerinde de dönüşümler olmuştur. Öncelikle dönüştürülmeyen noktaların altını çizmek faydalı olacaktır. Anlatıların denge ve dengesizlik durumları *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* filmi dışında dönüştürülmemiştir. *Jack ve Fasulye Sırığı* masalında da *Dev Avcısı Jack* filminde de kahraman Jack, fakir bir oğlandır, fasulye sırıklarının büyümesiyle bir dengesizlik durumu olur ve maceranın sonundaki eşik geçilirken devler ülkesiyle insanların dünyası birbirinden tekrar ayrılır. *Kız ve Kurt* filminde ufak bir dönüşüm yer alır. *Kırmızı Başlıklı Kız* masalında maceraya sebep olan etken ormanda yaşayan bir kurdun tehdidiyken *Kız ve Kurt*'ta da böyledir, yalnız bu kez düşmanın ormanda değil de kasabada yaşadığı düşünülmektedir. Kurt öldürüldüğü zaman da denge durumu tekrar kurulur. *Malefiz* filminde kahraman farklı olduğu için elbette kahramanı tehdit eden durum da farklıdır ancak filmdeki dengesizlik durumu, *Dikenli Gül* masalındakine paralel şekilde kahramanın dünyasının dikenli tellerle kaplanmasıyla tasvir edilir. Masalda *Pamuk Prenses* ormana bırakılınca, filmde de ormana kaçınca macera başlar ve son eşikler farklı tasvir edilse de iki maceranın sonunda da evlenip bir ülkenin başına geçer. *Külkedisi*'nin olay örgüsünde zaten çok büyük dönüşümlere rastlanmazken iki anlatıda da kahraman ilk durumda eziyet çekmektedir, sonra prensin gönlünü çalarak son durumda prensle evlenmesi yeni bir dengenin kurulmasını sağlar. *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* filminde ise kasabaya bir cadı musallat olduğu için kahramanlarımız oraya çağrılır ve filmin öyküsü burada başlar. Dolayısıyla kasabadaki bir denge durumuna dair imalar vardır ama filmin başında da sonunda da bu durumları göremeyiz. Öyleyse sinemaya uyarlanırken masalların olay örgülerinde meydana gelen değişimin, bu denge durumlarının niteliğinde değişiklik yaratmayacak şekilde gerçekleştiği söylenebilir.

Dev Avcısı Jack, Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları, Pamuk Prenses ve Avcı ile *Külkedisi* filmlerinde, masalarda yer alan tekrarlar kesilmiştir. *Dev Avcısı Jack, Jack ve Fasulye Sırtığı*'ndan epey farklı bir içeriğe sahiptir ama bu yeni içeriğe sahip hikayede de masalın yapısına bağlı kalınmamış olması bir veridir. *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* filmi masalın sonrasını konu edinirken masalı prolog bölümünde özetleyerek anlatır. Bu özette masaldakinin aksine çocuklar ormana sadece bir kez götürülür. *Pamuk Prenses ve Avcı* filmindeki tekrarların kesilmesi yapısal bir değişikliğe yol açmamıştır. Masaldaki Pamuk Prenses'in Sınavlar Yolu'ndaki düşmanları kötü kalpli üvey annenin farklı biçimleriyken filmde bu düşmanlar bir troll, Ravenna'nın kardeşi gibi farklılıklar gösterir. *Külkedisi*'nde ise masalda iki gece süren balo tek geceye indirilmiştir. *Dikenli Gül ve Kırmızı Başlıklı Kız* masallarında tekrarların yer almadığını da düşünürsek yapısal bir değişikliğe sebep olsa da olmasa da film uyarlamalarında tekrarlanan motiflerin kesildiği söylenebilir. Bu durum da her ne kadar olay örgüsü modelleri ortaya koyan düşünürler bu modellerde yer alan aşamaların tekrarlanarak veya yerleri değişmiş olarak karşımıza çıkabileceği konusunda bizi uyarılsalar da filmlerin bu modellere masallardan daha uygun hale gelmesine sebep olmuştur. Bunun yanında *Kız ve Kurt, Malefiz, Pamuk Prenses ve Avcı* ile *Külkedisi* filmlerine, monomitik olay örgüsü şemasının masalda yer almayan aşamaları da eklenmiştir. Bunlardan ilk ikisi hem yapı hem içerik olarak masalla pek az alakalı olsalar da iki anlatı yapısal olarak karşılaştırıldığında böyle bir sonuca ulaşılabilir. *Pamuk Prenses ve Avcı* ile *Külkedisi* ise masalların olay örgülerinin yapısını hemen hemen hiç değiştirmemişlerdir. *Pamuk Prenses ve Avcı* filmi içerik olarak *Pamuk Prenses* masalından epey farklıdır ama olay örgüsünün yapısında tek fark, kahramanın dönüş yolunda bir engelle daha karşılaşmasıdır. *Külkedisi* ise birçok açıdan masala sadık kalmıştır ama prolog kısmında eklenen arketipik öğeler bir kenara bırakıldığında olay örgüsünün yapısında yapılan iki değişiklik, tekrarların kesilmesiyle *Külkedisi*'nin çile çekmesidir. Bu aşama masalda yer almamaktadır. Bu durumlar tabii ki yapının diğer öğelerinden bağımsız düşünülmemelidir. Zira çalışmanın de yararlanılan olay örgüsü modeli esasen kahramanın içsel dönüşümünün metaforik aşamalarıdır. Dolayısıyla olay örgüsünde yapısal ve içeriksel dönüştürümler araştırmayı, değişimin esas kaynağı olan karakterlerin özelliklerine götürmektedir.

Jack ve Fasulye Sırtığı ile *Hansel ve Gretel* hariç çalışmada sözü edilen masalların hepsinin kahramanı kurban kahramandır; hepsi oldukça edilgen konumdadır. *Kırmızı Başlıklı Kız* yola çıkmış olsa da kurt tarafından iki kez kandırılır ve bir kurtarıcı müdahalesi olmadan yaşayamaz. *Dikenli Gül* bir büyüye hedef olur. Sonra gerçekleştirdiğini okuduğumuz tek eylemi, kaderinde yazıldığı gibi 15 yaşına geldiğinde parmağına bir iğne batması için yaşlı bir kadının yanına gitmesidir. *Pamuk Prenses* üvey annesi tarafından öldürülmeye çalışılır. Önce

avcı hayatını bağışlar sonra birkaç kez cüceler tarafından son olarak da prens tarafından kurtarılır. Külkedisi de kendisine eziyet eden üvey ailesine hiç başkaldırmaz. Öyle ki Dikenli Gül, Pamuk Prenses ve Külkedisi masallarda edilgen oldukları için ödüllendirilirler. Filmlerde ise bu durum değişir. Dikenli Gül'ün filmdeki karşılığı olan Aurora, önce iyi anlaşmalarına rağmen kendisine yapılan büyüü öğrenince Malefiz'den kaçır. Filmin sonunda ise Malefiz'i kurtaran hamleyi yapar. Bu bağlamda filmin kahramanı olmayan bu karakterin olay örgüsünün gidişatına etkide bulunan eylemlerde bulunduğu için daha etken bir konumda olduğu söylenebilir. Filmin kahramanı Malefiz ise oldukça güçlü bir karakterdir ve filmin başında uğradığı ihanetin intikamını almak için maceraya atılan da kendisidir. Külkedisi oldukça pasif kalsa da bu karakterin masaldakinden farklı olarak gerçekleştirdiği toplamda iki eylemin biri üvey ailesinden gizli bir şekilde baloya katılmak için elbise dikmek ve onlara sinirlendiği bir gün ormana kaçmaktır ki evden bu çıkışında Prens Kit'le tanışır. Bu bağlamda masaldakinden biraz daha etken bir konumda olduğu söylenebilir. Pamuk Prenses ise masaldakinin tam zıttı şekilde bir kurtarıcı rolü üstlenir. Öyleyse masallarda edilgen olan kahramanların filmlerde daha etken bir karaktere sahip olmaları bir başka eğilim olarak görülebilir.

Kahramanların dönüştürümündeki bir diğer eğilim de onlara içsel bir çatışma atanmasıdır. Filmdeki Jack, masallarla büyümüş, hayatın gerçekleri karşısında bocalayan bir karakterdir. Hansel ve Gretel, yıllar önce onları ormana bıraktıkları için anne ve babalarından nefret etmektedirler. *Kız ve Kurt* filminde Valerie, bir aşk üçgeni içindedir. Ayrıca yıllar önce avladığı bir tavşandan dolayı kendini hep suçlu hissetmektedir. Malefiz ihanete uğrayınca içini kötülük kaplar, sonra intikam için yaptığı şeyden pişman olur. Pamuk Prenses krallığın varisi olduğunu film sürecinde kabullenir. Külkedisi'nin bile kendisine yapılan eziyetlere katlanması, annesinin son sözlerinde verdiği öğütten kaynaklanmaktadır. Bu içsel çatışmalar güdüsel dönüştürümlerle paraleldir. Yukarıda sayılan sebepler ya karakterlerin maceraya atılması için ya da olay örgüsü için oldukça önemli eylemleri gerçekleştirmeleri için gerekli motivasyonu sağlar. Bu tarz bir içsel çatışma filmlerdeki hemen bütün karakterlerde vardır, zaten Bordwell'in Hollywood'daki anlatı stratejilerine dair tespitleri hatırlandığında sinema filminden beklenen de budur. Yalnız bu bağlamda iki karaktere daha değinilebilir. *Pamuk Prenses* ve *Dikenli Gül* masallarında uykuya dalan prensesi öperek uyandıran bir prens yer almaktadır. Film uyarlamalarında ise bu karakterler, içsel çatışması olmayan nadir karakterlerdir. *Malefiz*'de prens karakteri iki sahnede görünür. İlkinde prensesle birbirlerinden hoşlanırlar, ikincide Malefiz onu saraya götürür ve prens prensesi öperek uyandırmayı dener ama prenses uyanmaz. *Pamuk Prenses* ve *Avcı*'daki William'la Pamuk Prenses'in bir çocukluk aşkına dair bir yan öykü bulunmaktadır ama bu karakter filmde Ravenna'nın biçim değiştirici işlevini yerine

getirmesine yardımcı olmak dışında bir rol üstlenmez. Filmin sonunda da Pamuk Prenses'i öperek uyandıramaz. Filmlerde elbet içsel çatışmaya sahip olmayan, bir başka deyişle karakter olmayan figürler çokça bulunmaktadır ama bunların farkı anlatı için önemli bir işlevi masaldakinin aksine yerine getirememeleridir. Dolayısıyla güdüsel dönüşüme uğratarak içsel çatışma ekleme işlemi bu iki karakteri özellikle kapsamamaktadır. Ne var ki *Pamuk Prenses ve Avcı* filminde prensesi öperek uyandıran Avcı hala bir animus arketipidir ve anlatının ilerlemesinde oldukça önemli bir role sahiptir. Dolayısıyla *Pamuk Prenses ve Avcı* filminde bu karakterin önemini yitirirken, karakterin kökeninde yatan arketipin hala anlatı için önemini koruduğu söylenebilir. *Malefiz*'de ise bir animus arketipinden bahsetmek mümkün değildir. Yukarıda bahsedildiği gibi saldırgan karakterlerin de filmlerde birer içsel çatışmaları, kötülük yapmak için motivasyonları vardır ama bu güdüsel dönüşüm, değersel dönüşümü beraberinde getirmez. Jack karakterinin bir hırsızdan kahramana dönüştürülmesini değersel dönüşümden ziyade ayıklama olarak görmek gerekir.

Kahraman ve saldırgan karakterlerdeki en dramatik dönüşüm ise hikaye için arz ettikleri öneme dairdir. Her şeyden önce bu karakterler, masallardaki karşılıklarına göre çok daha güçlüdürler. *Jack ve Fasulye Sırası* masalında Jack devden saklanır, kaçır ve son anda sırası keserek devin ölmesine sebep olur. Filmde ise macera boyunca birkaç dev öldürdükten sonra bütün devlere hükmedecek tacı ele geçirir ve krallığı kurtarır. Masalda biri saldırgan dahi olmayan iki dev varken filmde devlerin bir krallığı ve ordusu vardır. Hansel ve Gretel masalda bir cadıyı öldürüp zengin olurlarken filmde civardaki bütün cadıları öldürürler. Aynı şekilde masalda öldürdükleri cadı filmde sıradan bir cadı olarak tanımlanırken filmin sonunda öldürdükleri cadılar hiyerarşik olarak daha üsttedir. *Kırmızı Başlıklı Kız* masalında kahramanın bir başarıyı yokken kurt da sıradan bir avcı tarafından öldürülebilir. *Kız ve Kurt* filminde ise kurtadamı öldürmek için ordusuyla, teçhizatlarıyla profesyonel yardım alınması gerekir. Filmin kahramanı ise kurtadamı öldürebilecek kudrettedir. *Dikenli Gül*'ün kahramanı büyüün mağduru olunca krallık karanlık bir mekana dönüşür, büyüün süresi bitince de krallık eski haline döner. *Malefiz* filmi için de benzer bir durum geçerlidir. Malefiz ihanete uğrayınca orman karanlık bir mekana dönüşür, kanatlarını geri alınca da eski görkemine kavuşur. Yalnız *Dikenli Gül*'de bir saldırgan olmasına rağmen ona karşı mücadele edilmez. *Malefiz*'de ise alt edilmesi gereken bir kral ve ordusu vardır. Pamuk Prenses masalda defalarca tuzağa düşer ve kurtarılır. Masalın sonunda da bir prens tarafından kurtarılır ve onla evlenir. Filmde ise Pamuk Prenses kendisine kötülük yapan üvey anneyi alt edip krallığını geri alır. Üstelik bu kez üvey anne çok daha güçlüdür. Masalda kılık değiştirip Pamuk Prenses'e tuzak kuran biriyken filmde kendine yoktan ordu yaratabilecek güçte bir büyücüdür. *Külkedisi* filmi bu konuda istisna olarak

görülebilir. Filmde saldırgan karakter Külkedisi'ni hapsederek masaldakine kıyasla daha fazla kötülük yapmaktadır ama bu dönüşüm diğer filmlerdeki kadar dramatik değildir. Bu karakterlerde Jack hariç bir değersel dönüşüme rastlanmadığı yukarıda belirtilmişti. Öyleyse iki türdeki anlatıların saldırgan karakterleri arasındaki fark onların özelliklerindeki bir fark değildir. Bir başka deyişle bu fark niteliksel değil, nicelikselidir. Yani bu karakterler yine kötülük yaparlar, daha kötü şeyler değil ama daha fazla kötülük yaparlar. Filmlerde yapısal bir değişikliğe de yol açmayan bu durum filmlerin sadece daha gösterişli olmasına hizmet etmektedir.

Karakterlere dair yukarıda bahsedilenlerin dışında masallar filme uyarlanırken olay örgüleri nasıl arketipik modele daha uygun hale getirildiyse buna benzer şekilde arketipik karakterlerin de sayısı arttırılmıştır. *Dev Avcısı Jack* filminde, masalda yer almayan bir müttefik olan Elmont ve bir biçim değiştirici arketipi olan Roderick yer alır. *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* filminde, masalın aksine kahramanlara bağışta bulunan bir rehber arketipi vardır. *Kız ve Kurt* filminde de masalda yer almayan bir rehber arketipi yer almaktadır. *Dikenli Gül*'de bulunmayıp *Malefiz*'de bulunan Diaval karakteri ise rehber ve müttefik arketiplerinin özelliklerini bünyesinde barındırır. *Pamuk Prenses ve Avcı* filminde yine yapısal bir değişikliğe yol açmasalar da masaldakine kıyasla daha fazla müttefik ve eşik bekçisi bulunmaktadır. *Külkedisi*'nde ise anne karakteri rehber özellikleri sergilerken iyilik perisi de Külkedisi'ni bir sınava tabi tutarak rehber arketipinin özellikleri içinden masaldakine göre niceliksel olarak daha fazlasını sergiler. Bunların yanında saldırgan olmayan karakterlerin ahlaki olmayan yönleri ayıklanmıştır. Bunun en güzel örneği Jack'tir. *Jack ve Fasulye Sırığı* masalında Jack hırsızlık yapan bir karakterdir. Filmde ise bu özelliğini yitirmiştir. Hansel ve Gretel'in annesi ile babası çocuklarını ormana terk ederler. *Hansel ve Gretel: Cadı Avcıları* filminde ise bu eylemleri ahlaki bir sebebe dayandırılmıştır. Filme uyarlamalarda bulunan değersel dönüştürümler de bu ayıklamalarla hemen hemen paraleldir.

Masallar ve filmlerin bir diğer önemli farkı da anlatıların sonunda kazanılan ödüllerdedir. *Jack ve Fasulye Sırığı*'nda kazanılan ödül zenginlik ve prensesle evlenmekken filmde yine benzerlerini elde eden Jack aynı zamanda krallığın kurtarıcısı da olur. *Hansel ve Gretel* masalındaki ödül yine paradır; filmde ise cadıların ölümsüz olmasına engel olurlar. *Kırmızı Başlıklı Kız*'ın ödülü annesinin sözünü dinlemeyi öğrenmekken *Kız ve Kurt*'ta Valerie kasabayı kurtadandıktan kurtarır. *Dikenli Gül*'de prensesin uyanmasıyla krallık eski görkemine kavuşur; *Malefiz*'de ise filme eklenmiş olan Moors da eski görkemine kavuşur. Pamuk Prenses'in ödülü bir prensle evlenmekken *Pamuk Prenses ve Avcı* filminde kahraman krallığı geri aldığı zaman krallık canlılık kazanır. *Külkedisi* masalında ve filminde Külkedisi prensle

evlenir. Yalnız masalda prensle evlenmesinin sonucu olarak üvey kardeşlerini de soylularla evlendirirken filmde prensle birlikte krallığın gördüğü en iyi yöneticiler olurlar. Bu bağlamda düşünüldüğünde anlatıların sonuna dair yapısal veya içerik olarak bir değişiklikten söz edilemese de bu ödüllerin anlatı içindeki önemi arttırılmıştır, etki alanları genişletilmiştir.

Öyleyse söz konusu filmlerin gösterdiği eğilimler genellendiği zaman şu söylenebilir: Filmler, uyarlandıkları masallara göre daha güçlü kahramanların daha güçlü düşmanlarla savaşip daha büyük ödüller elde ettikleri hikayeler anlatır. Bunu yaparken de hem monomitik olay örgüsü arketipine daha fazla uyum sağlar hem de arketipik karakterlere, masallara kıyasla daha fazla yer verirler. Masalların yapısında yer alan tekrarlar filmlere uyarlanırken çıkarılmıştır. Masallarda edilgenlikleriyle öne çıkan kahramanların karakteristik özellikleri, filmlerde bunun tam tersi yöndedir. Filmlerde, kahraman ve saldırgan karakterlere içsel çatışmalar atanmış ve saldırgan dışındaki karakterlerin ahlaki açıdan problemlili sayılabilecek yönleri ayıklanmıştır. Ortaya yeni sorular çıkarıyormuş gibi görünen bu sonuçların birçoğuna birbirinden farklı yöntemlerle açıklama getirmek mümkündür. Örneğin kahramanların ve saldırganların içsel çatışmalara sahip olmaları, çalışmanın öncesinde belirtildiği gibi Hollywood senaristliğinin, karakterleri kusurlu yaratma geleneğiyle açıklanabilirken, saldırgan dışındaki karakterlerin ahlaki yönlerine dair yapılan ayıklamayı açıklamak için kültürel bağlamda bir çalışmaya ihtiyaç duyulabilir. Yalnız bu sonuçların ilk ikisine dair bir parantez açmak faydalı olabilir. Filmlerin masallara kıyasla monomitik olay örgüsü arketipine daha yüksek oranda uygunluk göstermesi ve karakterlerinde arketipik özelliklerden daha fazlasını barındırması esasında çelişkili bir durum ortaya koymaktadır. Zira bu durumu açıklamak için filmlerin, izleyicinin bilinçdışına masallardan daha fazla hitap ettiğini söylemek doğru olmaz. Çünkü masallar halihazırda kolektif bilinçdışının birer ürünüdür. Öyleyse bu çelişkili durum, daha ayrıntılı bir açıklamayı gerektirmektedir. Bu nevi bir açıklamayı, güncel popüler sinemada gösterinin öneminin arttığına dair görüşün getirebilmesi mümkün gözükmemektedir. Öyle ki masalların doğası gereği film uyarlamalarının bilişsel süreçlerle onlar kadar yakından ilişkili olamayacağı da göz önünde bulundurularak, buradaki durum esasında filmlerin arketipik özelliklere daha fazla sahip olması değil, daha fazla sayıda arketipik özellik sergilemesi olarak yorumlanabilir. Bu tür bir yorum ise filme uyarlanırlarken, masalların özelliklerine dair yapılan genellemelerin ve bu konudaki modellerin niteliksel değil, niceliksel olarak ele alındığını ortaya çıkaracaktır. Dolayısıyla bu çelişkili duruma dair bir açıklamayı gösterinin doğasında yer alan yabancılaştırıcı özellik çerçevesinde yapmak mümkündür. Yine de yapısal özelliklerin böyle niceliksel olarak ele alınmasının, kuramlara veya anlatılara karşı yabancılaşmaya sebep olup olmadığı sorunu, bu çalışmanın dışında kalan daha kapsamlı bir tartışmayı gerektirmektedir.

KAYNAKÇA

- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Öteki Yayınevi, Ankara.
- Aristoteles (1987). *Poetika*. (Çev. İ. Tunalı), Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema*. (Çev. R. Ünal), Öteki Yayınevi, Ankara.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven*. (Çev. M. Rifat ve S. Rifat), Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bazin, A. (1966). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (Çev. N. Özön), Bilgi Yayınları, Ankara.
- Bazin, A. (2005). "In Defense of Mixed Cinema". *What Is Cinema?*. H. Gray (drl.). University of California Press, Los Angeles.
- Bektaş, O. E. (2017). "Romantik Bilinçdışının Postyapısalcılıktaki Yansımaları". *Kaygı Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*. Sayı: 29: 139 - 155.
- Boratav, P. N. (1994). *100 Soruda Türk Folkloru (İnanışlar, Töre ve Törenler, Oyunlar)*. Gerçek Yayınevi, İstanbul.
- Bukatman, S. (2006). "Spectacle, Attractions and Visual Pleasure" W. Strauven (Ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press, Amsterdam, 71 - 82.
- Boratav, P. N. (2015) *Halk Hikâyeleri ve Halk Hikâyeciliği*. Bilgesu Yayıncılık, Ankara.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It*. University of California Press, Los Angeles.
- Boyacıoğlu, F. (2005). "Geleneksel Romana Karşı Roman: Anti Roman, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 14: 199 - 207.
- Butler, A. (2011). *Film Çalışmaları*. (Çev. A. Toprak), Kalkedon Yayınları, İstanbul.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (Çev. S. Gürses), Kabalcı Yayıncılık, İstanbul
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Çev. Ö. Yaren), De Ki Basım Yayım, Ankara.
- Egri, L. (2012). *Piyas Yazma Sanatı*. (Çev. S. Taşer). Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Eisenstein, S. (1975). *Bir Sinemacının Düşünceleri*. (Çev. A. Arna), Yol Yayınları, İstanbul.
- Eliade, M. (1958). *Rites and Symbols of Initiation: The Mysteries of Birth and Rebirth*. (Çev. W. R. Trask). Harper Colophon Books, New York.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri*. Om Yayınevi, İstanbul.
- Field, S. (2012). *Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri*. (Çev. Ş. Erol), Alfa Basım Yayım, İstanbul.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay In Method*. (Çev. J. E. Lewin), Cornell University Press, Ithaca.

- Genette, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. (Çev. C. Newman ve C. Doubinsky), University of Nebraska Press, Lincoln.
- Grimm, J. ve Grimm, W. (2018). *Grimm Masalları Cilt 1*. (Çev. S. Günersel). Pinhan Yayınları, İstanbul.
- Grimm, J. ve Grimm, W. (2019). *Grimm Masalları Cilt 2*. (Çev. S. Günersel). Pinhan Yayınları, İstanbul.
- Gunning, T. (2006). "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde". W. Strauven (Ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam University Press, Amsterdam, 381 - 389.
- Güleç, K. (2014). *Anlatı Çalışmaları ve Yapsalcılık Bağlamında Televizyon Dizileri*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Herman D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Blackwell Publishing, Sussex.
- Hutcheon, L. (2003). "From Page to Stage to Screen: The Age of Adaptation". M. Goldberg (Ed.). *The University Professor Lecture Series*. University of Toronto Press, Toronto, 37 - 52.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge, New York
- Indick, W. (2011). *Senaryo Yazarları İçin Psikoloji*. (Çev. E. Yılmaz ve Y. Karaarslan), Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Jacobs, J. (2002). *English Fairy Tales and More English Fairy Tales*. ABC-CLIO Inc., Santa Barbara
- Jacobson, R. (1960). "Closing Statement: Linguistics and Poetics", *Style in Language*. T. Sebeok (Ed.). MIT Press, Cambridge, 350 - 377.
- Jung, C. G. (1969). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. (Çev. R. C. F. Hull). Princeton University Press, Princeton.
- Jung, C. G. (1988). "Approaching the Unconscious". C. G. Jung (Ed.). *Man and His Symbols*. Anchor Press, New York, 18 - 104.
- Jung, C. G. (2005). *Dört Arketip*. (Çev. Z. A. Yılmaz), Metis Yayınları, İstanbul.
- Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Dost Kitabevi, Ankara.
- Kristeva, J. (1986a). "Word, Dialogue and Novel". T. Moi (Ed.). *The Kristeva Reader*. Columbia University Press, New York, 34 - 62.
- Kristeva, J. (1986b). "Revolution in Poetic Language". T. Moi (Ed.). *The Kristeva Reader*. Columbia University Press, New York, 89 - 137.
- Leitch, T. (2007). *Film Adaptation and Its Discontents*. John Hopkins University Press, Baltimore.

- Lewis, S. J. (2012). *The Aesthetics of Spectacle in Mainstream Cinema*. Doktora Tezi. Northumbria University, Newcastle.
- Moran, B. (1988). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. Cem Yayınevi, İstanbul.
- Mutlu, E. (2017). *İletişim Sözlüğü*. Ütopya Yayınevi, Ankara.
- Oluk, A. (2004). *Klasik Anlatı Sineması*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Ong, W. J. (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür: Sözü'nün Teknolojileşmesi*. (Çev. S. P. Banon). Metis Yayınları, İstanbul.
- Özüaydın, N. U. (2013). "Stanislavski Sistemi ve Metot Oyuncululuğu'nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 31(1): 23 - 36.
- Parsa, S. (2008). *Film Çözümlemeleri*. Multilingual, İstanbul.
- Perrault, C. (1921). *Old Time Stories*. (Çev. A. E. Johnson). Dodd, Mead & Company, New York.
- Propp, V. (1984). "Historical Roots of the Wondertale: The Wondertale as a Whole". A. Liberman (Ed.) *Vladimir Propp: Theory and History of Folklore*. (Çev. M. L. Bronstein ve L. Haring). University of Minnesota Press, Minneapolis, 116 - 124.
- Propp, V. (1998). *Folklor: Teori ve Tarih*. (Çev. N. Hasgül, T. Tanyel). Avesta Basın Yayın, İstanbul.
- Propp, V. (2001). *Masalın Biçimbilimi*. (Çev. M. Rifat ve S. Rifat), Om Yayınevi, İstanbul.
- Ryan, M. (2012). *Eleştiriye Giriş: Edebiyat / Sinema / Kültür*. De Ki Basım Yayın, Ankara.
- Saussure, F. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (Çev. B. Vardar), Multilingual, İstanbul.
- Scholes, R., Phelan, J. ve Kellogg, R. (2006). *The Nature of Narrative*. Oxford University Press, Oxford.
- Shklovsky, V. (1997). "Art as Technique", *Twentieth-Century Literary Theory: A Reader*. K. M. Newton (Ed.), Macmillan Education, New York, 3 - 5.
- Stam, R. (2000). *Sinema Teorisine Giriş*. (Çev. S. Salman ve Ç. Asatekin), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Tatar, G. (2007). "XX. Yüzyıl İlk Yarısı Fransız Tiyatrosunda Söylenceler", *Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 12(1): 25 - 38.
- TDK Çevrimiçi Sözlük, "Masal". http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=MASAL. (Erişim tarihi: 05.12.2018).
- Tecimer, Ö. (2005). *Sinema: Modern Mitoloji*. Plan B, İstanbul.
- Todorov, T. (2011). *Edebiyat Kavramı*. (Çev. N. Sevil), Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Todorov, T. (2014). *Poetikaya Giriş*. (Çev. K. Şahin), Metis Yayıncılık, İstanbul.

- Vogler, C. (2009). *Yazarın Yolculuđu: Senaryo ve Öykü Yazımının Sırları*. (Çev. K. Şahin), Okuyan Us, İstanbul.
- Von Franz, M. L. (1988). "The Process of Individuation". C. G. Jung (Ed.). *Man and His Symbols*. Anchor Press, New York, 158 - 229.
- Yücel, T. (1982). *Yazının Sınırları*. Adam Yayınları, İstanbul.



ÖZGEÇMİŞ

Adı ve SOYADI	Çağatay DİRİLGEN
Doğum Yeri – Tarihi	İstanbul - 18.11.1993
EĞİTİM DURUMU	
Mezun Olduğu Lise	Mustafa Saffet Anadolu Lisesi, 2011
Lisans Diploması	Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi, 2017
Yüksek Lisans Diploması	Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, 2019
Tez/ Dönem Projesi Konusu	Metinlerarası Bağlamda 2010 Sonrası Hollywood Yapımı Masal Uyarlamalarındaki Biçimsel Dönüşümler
Yabancı Dil / Diller	İngilizce
BİLİMSEL FAALİYETLER	
“Çığ Operasyonu: Ay'a İniş Mitine Postmodern Bir Yaklaşım” SDÜ İfade, Sayı 2, ss. 7-35. 2018	
E-Posta	cagataydirilgen@gmail.com