

Amerika ve Türkiye Yapımı Animasyon Filmlerinde Biçimbilimsel Analiz: Özgür Ruh ve Doru Örneği

1_2_3_4



Beyza SARGIN*

* Dr. Öğr. Üyesi, Alanya HEP
Üniversitesi,
beyzakasdemir@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2229-2652

Gönderilme/ Received

20.07.2022

Kabul Tarihi/ Accepted

27.08.2022

Yayın Tarihi/Published

30.09.2022

Öz

Propp, masalın biçimbilimsel yaklaşımını oluştururken 31 işlev ve 7 eylem alanı belirlemiş olup masalların konuları farklı olsa da içeriklerinin aynı olduğu görüşünü öne sürmüştür. Masallar, sözlü geleneğin yazıya aktarılması ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte sinema ve animasyon sektörünün ilgi alanı haline gelmiştir. Özünde masal, sinema ve animasyonda kullanılan anlatı yapıları benzerlik göstermektedir. Özellikle animasyon filmlerin masallardaki anlatıların günümüze uyarlanmış modern birer versiyonu olduğu söylenebilir. Bu çalışma, dünyanın sinema ve animasyon devi olan Amerika yapımı 2002 yılına ait orijinal adıyla Stallion of the Cimarron olan Özgür Ruh adlı uzun metraj animasyon filmi ile 2017 yapımı Türk yapımı animasyon filmi Doru üzerinden Propp'un Biçimbilimsel yöntemi üzerinden ele alarak ortak yapısal özellikler taşıdığını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Özgür Ruh ve Doru animasyon filmleri anlatı yapılarının, olay örgüsünün ve kahramanlarının benzerlik taşımasından dolayı çalışmanın örnekleme olarak belirlenmiştir. Söz konusu animasyon filmlerine yönelik analiz V. Propp'un biçimbilimsel yöntemine dayandırılarak yapılmıştır. Özgür Ruh filminde 31 işlevin 22'sine, 7 eylem alanının 5'ine; Doru filminde ise 31 işlevin 18'ine, 7 eylem alanının ise 6'sına rastlanmıştır. İki farklı ülkenin animasyon filmlerindeki anlatısal benzerlik Propp'un ileri sürdüğü anlatılarda kişiler ve kişilerin karakter yapılarının farklı olmasına rağmen, gerçekleştirdikleri eylemler ve işlevlerin aynı olduğu görüşünü desteklemiştir.

Anahtar Kelimeler: V. Propp, Biçimbilimsel analiz, Animasyon, Özgür Ruh, Doru.

¹ Bu makale intihal tespit yazılımlarıyla taranmıştır. Benzerlik tespit edilmemiştir.

This article has been scanned by plagiarism detection softwares. No similarity detected.

² Bu çalışmada "Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi" kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

In this study, the rules stated in the "Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive" were followed.

³ Araştırma tek bir yazar tarafından yürütülmüştür.

The research was conducted by a single author.

⁴ Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmamaktadır.

There is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study.

Kaynak gösterme / To cite this article: Sargin, B. (2022). Amerika ve Türkiye Yapımı Animasyon Filmlerinde Biçimbilimsel Analiz: Özgür Ruh ve Doru Örneği. *The Journal of Communication and Social Studies*, 2(2), 154-170.



Morphological Analysis in American and Turkish Animated Films: The Example of Özgür Ruh and Doru



Beyza SARGIN*

* Asst. Prof. Dr., Alanya HEP University,
beyzakasdemir@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2229-2652

Gönderilme/ Received

20.07.2022

Kabul Tarihi/ Accepted

27.08.2022

Yayın Tarihi/Published

30.09.2022

Abstract

While Propp was forming the morphological approach of the tale, he determined 31 functions and 7 action areas and suggested that the contents of the tales are the same even though their subjects are different. Tales have become an area of interest for the cinema and animation industry with the transfer of oral tradition to writing and the development of technology. In essence, the narrative structures used in cinema and animation show similarities with fairy tales. Especially for animated films, it can be said that the narratives in fairy tales are modern versions adapted to the present. This study aims to reveal that the world's cinema and animation giant, the American-made feature-length animated feature "Özgür Ruh", originally called Stallion of the Cimarron in 2002, and the 2017 Turkish animated movie Doru, by examining Propp's Morphological method, have common structural features. Özgür Ruh and Doru films were selected as samples for comparison in this study because their narrative structures and storylines are quite similar, and their major protagonists are horses who live in the wild and assume/will assume leadership of their herd. The examination of Özgür Ruh and Doru was based on the morphological approach used by V. Propp. In Spirit, 22 of the 31 functions and 5 of the 7 action spheres are encountered; in Doru, 18 of the 31 functions and 6 of the 7 action spheres are encountered. The narrative resemblance in animated films from two different nations supports the notion that although the persons and characters in Propp's narratives are diverse, their actions and functions are the same.

Keywords: V. Propp, Morphological analysis, Animation, Spirit, Doru.



Giriş

İnsanlık tarihi kadar eski olan masallar, sözlü kültürün en önemli ürünlerinden biridir. Kültürel mirasın aktarılması, kültürel değerlerin korunması gibi birçok özelliği bulunan masallar aynı zamanda bulunduğu toplumu yansıtır. Her toplumun kendine özgü masalları vardır. Bu masallar topluma ait kültürel değerleri nesilden nesile aktarır. Bulunduğu çağa göre şekillenen masallar özellikle teknolojinin ilerlemesiyle birlikte önce yazıya aktarılmış, sonrasında Lumiere Kardeşlerin sinematografiyi icat etmeleriyle sinema sektöründe kendini göstermeye başlamıştır. Böylece yüzyıllardır sözlü gelenekle var olan masallar sözlü kültürün bir parçası olmaktan çıkarak günümüzde teknolojik imkanlar doğrultusunda ilerlemesini sürdürmüştür. Özellikle animasyon filmler, masala işitsel olmanın yanında görsel de bir nitelik kazandırmıştır.

Masal, film, animasyon vb. türü ne olursa olsun hikâye etme biçimi özünde bir anlatıya dayanmaktadır. Anlatı, yalnızca masalarda değil edebi türlerin nerdeyse hepsinde mevcuttur. Anlatıların bilimsel metotlara dayandırılarak incelenmesi, 20. yüzyılın ortalarına rastlamaktadır. Anlatıya yönelik alanyazın araştırmaları, 1960-1980 yıllarını kapsayan klasik ya da yapısalcı dönem ve 1980-1990 yıllarını kapsayan, disiplinlerarası çalışmaların gerçekleştirildiği yapısalcılık sonrası dönem olmak üzere iki yaklaşımda değerlendirilmektedir. Yapısalcı yaklaşımda yazılı metinler anlatı olarak nitelendirilirken, 1980'li yıllardan itibaren ortaya çıkan klasik sonrası dönemde senaryo, roman, oyun, film gibi öykü anlatan tüm metinler birer anlatı olarak nitelendirilmektedir. Özellikle Vladimir Propp'un ardılları olan anlatı bilimciler tarafından anlatıda biçim ve işlev üzerine geliştirdikleri çalışmaları, görsel metinler üzerinde de bir yöntem olarak kullanılmaya başlamıştır. Yapısalcılığın Rus Biçimbilimci kanadı olan Vladimir Propp'un "Masalın Biçimbilimi" adlı çalışmasının hem yapısalcılığın kuramsal açıdan zenginleşmesine hem de metinlere yönelik gerçekleştirilen analiz yönteminin gelişmesine önemli katkıları olmuştur (Alicenap, 2019, s. 400).

1960'lı yıllarda Avrupa'da "biçimcilik" adı altında yazınsal eleştiriye yapısal eleştiriler getirmek amacıyla bilimsel yapı sökülme çalışmaları yapılmıştır. Bu çalışmaların kökeni Propp'un öncülüğündeki Rus biçimbilimcilere dayanmaktadır. Yazınsal türleri bilimsel yollarla çözümlmek için Saussure'un yapısalcılık kuramına dayandırılan bu çözümlme yöntemi, göstergebilimin dil ve anlamından ziyade metinlerin çözümlmesine dayanmaktadır (Rifat, 1998, s. 153-154). Propp'un yazınsal çözümlme yapmasının amacı, metinlerde görünen farklı anlamlar ve yapısal benzerlikleri ortaya koymaktır. Kendi döneminde yapılan çalışmaların çok ötesinde bir çalışma gerçekleştiren Propp'un değeri, 1928 yılında "Masalın Biçimbilimi" adıyla yayınlanan kitabının 1958 yılında İngilizce'ye çevrilmesi ve yapısalcılığın temsilcileri olan Levi-Strauss, Barthes, Greimas, Bremond, Todorov vb. isimlerin Propp'un eserine erişim sağlamalarıyla anlaşılmıştır. Çünkü Propp ismi sayılan bu kişilerin metin çözümlme yöntemlerini geliştirmelerine kaynaklık etmiştir. Böylece birçok insanbilimi çalışmalarının önünü açmıştır (Rifat, 2009, s. 40).

1920'li yıllarda masallara yönelik bilimsel yayınların az olması, var olan çalışmaların ise özel soruna odaklanıp genel çerçeveden dolayı var

olan eksikliği gidermek ve bu alanda bilimsel bir çözümleme yöntemi geliştirmek adına Propp, biçimbilimsel yöntemi ortaya koymuştur (Propp, 1985, s. 12). Propp'un geliştirdiği biçimbilimsel yöntemin temelinde Saussure'un yapısalcılığı yatmaktadır. Yapısalcılık, toplumsal yapıya hakim olan egemen yapının ortaya çıkarılmasını sağlayan bilim dalıdır (Cevizci, 1999, s. 914). İnsan yaşamının arka planındaki yapıya odaklanarak, bu yapıyı açıklamaya çalışır. 20. yüzyılda yapısalcı teorisyenler yapının basite indirgenmemesi gerektiğini, bu yapının yasal dayanaklarla olan ilişkisinden dolayı yapının çok boyutlu incelenmesi gerektiğini savunmuştur (Ünal, 2016, s. 382).

Saussure dil üzerine gerçekleştirdiği çalışmalarla yapısalcılığın öncüsü olarak kabul görmüştür. Dilin toplumsal yapı içerisindeki önemine vurgu yapan Saussure'da öznenin yerini yapı almıştır. Bu yüzden özneye aktif bir rol atfetmez. Özne, bu yapının içinde doğar ve bu yapının bütün özelliklerini içselleştirerek yaşamını sürdürür (Saygın, 2010, s. 11).

Saussure dil kavramını yapısal olarak ele almasından dolayı çağdaş dil bilimin ve aynı zamanda göstergebilimin de kurucusu sayılmaktadır. Saussure göstergebilimi, dilbilimi de kapsayan bir bilim dalı olarak görmüştür. Özellikle gösterge kavramı Saussure için önemli bir yer tutar. Saussure (1998, s. 6)'a göre toplumsal yaşantı, göstergelere dayanır. Gösterge, gösteren ve gösterilen üzerine kuruludur. Gösteren, gösterenin anlamına; gösterilen ise içeriğine yöneliktir (Barthes, 1979, s. 31). Saussure göstergeyi açıklarken kavram ve işitimi öğelerinden yola çıkmaktadır. Bir dilsel gösterge bunların ikisinden oluşmaktadır.

Göstergeler, kültürü de kapsayan toplumsal ilişkiler ağında insanın ürünüdür ve yapaydır (Şahin, 2014, s. 15). İnsanlar iletişim kurmak, düşüncelerini aktarmak ve toplumsal benliğini oluşturabilmek için imge ve simgelerden oluşan göstergelere ihtiyaç duyarlar. Dolayısıyla göstergesel dizgeler insanların yarattığı bu kültürel ortamda anlam bulur (Günay, 2002, s. 159). Soyut veya somut herhangi bir düşüncenin toplumsal açıdan görsel nitelik taşıması göstergeler sayesinde mümkündür. Örneğin, paranın bir değer ölçüsü, haritanın bölgeyi temsili veya sözün bir kavramı işaret etmesi birer göstergedir (Lotman, 2012, s.13).

Saussure'un temellerini attığı yapısal çözümlemeye dayalı göstergebilime Propp çağ atlatmıştır (Rifat, 1998, s. 124). Propp'un biçimbilimde dayanak olarak ele aldığı göstergebilimsel çözümleme, Saussure'un dilde anlamını kazanan gösteren-gösterge imgelerine dayanmaktadır. Saussure'un aksine, Propp, gösterenin anlamı ve onun başkalarıyla olan ilişkisine değil, gösterenin anlatı sistemleri içinde gerçekleştirdiği işleve odaklanmıştır. Propp, söylemin kuruluş kurallarını araştırmış ve farklı olay örgülerini inceleyerek oluşturduğu sabit bir model önermiştir. Saussure biçim ve içerik arasındaki aktarımı detaylandırırken, Propp sabit bir işlevin, yani gösteren ile gösterilen arasındaki durağan bağın tekrarını anlatılarda aramıştır. Kısacası Saussure, göstergeyi açıklarken yalnızca dil içi öğeleri merkeze almış, Propp ise Saussure'un yöntemine benzer bir yaklaşım izlemiş fakat dilden ziyade anlatı yapılarını çözümleyerek biçimbilimin ilk uygulayıcısı olmuştur (Yücel, 2015, s. 122-123). Propp'un masallara yönelik gerçekleştirdiği eşsüremlili incelemeyle ortaya çıkardığı işlevler ve bu işlevleri yerine getiren karakterlerin eylem modelinin, sonraki yıllarda anlatıbilim ve

göstergebilim yöntemlerinin (özellikle de anlatı sözdiziminin) gelişmesinde önemli katkıları olmuştur (Rifat, 2009, s. 185). Bu yönüyle Propp'un yapısalcı olarak nitelendirilen Barthes, Levi Strauss, Gremias gibi isimlerden farklı olarak gerçekleştirdiği anlatı analiziyle genelde yapısalcılığın özelde ise göstergebilimin gelişiminde Saussure kadar önemli olduğu söylenebilir (Yücel, 2015, s. 124).

Vladimir Propp (1895-1970), biçimbilimsel anlatı analizini kendi ülkesi olan Rusya'nın birçok halk masalına uygulamıştır. Propp, görünürde masalların olağanüstü ve çok farklı yapıları içerdiği izlenimini verse de aslında bütün masalların tek biçime dayalı olduğunu belirtir. Propp'un temel amacı, masalların görünen yüzünün altında yatan yapısal düzeni ve bu düzenin işleyişini sağlayan işlevleri ortaya çıkarmaktır (Rifat, 1998, s. 156). Propp, biçimbilimsel analizini yaparken masalların ortak temalarını belirlemiş ve masalları analiz edilebilir işlevlerine göre ayırmıştır. Böylece masalın analiz edilebilir yapılarını 31 işlev veya anlatı birimi ile karaktere yönelik 7 eylem alanı etrafında toplamıştır. Bu işlevleri de belirlediği sembollerle ifade ederek masalın yapısının tanımlanmasını gerçekleştirmiştir

Propp'a göre, masalarda kişiler ve kişilerin karakter yapıları farklı olsa da gerçekleştirdikleri eylemler ve işlevler aynıdır. Propp'un işlev olarak adlandırdığı eylemler, anlatılardaki olayların ilerlemesini sağladığı için masalların vazgeçilmez unsurlarıdır (Propp, 1985, s. 156). Propp'un belirlediği işlevler hem anlatıyı oluşturur hem de masalların değişmez öğeleridir (Propp, 1985, s. 6). Propp (1985, s. 24-26), işlevlere yönelik dört özellik belirlemiştir:

1. Karakterler ve olay örgüsü farklılık gösterse de masalın değişmez unsuru işlevlerdir.
2. Masallar sınırlı sayıda işlevden oluşur.
3. İşlevlerin işleniş sıralaması her masalda aynı dizilişle verilir.
4. Bütün masallar yapısal açıdan aynı özellikleri taşır.

Propp'un masallara uyguladığı biçimbilimsel çözümleme yöntemi, teknolojinin ilerlemesiyle günümüzde filmlere de uygulanabilmektedir. Çünkü roman, hikaye, masal gibi edebi anlatı yapısıyla filmlerdeki anlatı yapısı benzerlik göstermektedir. Çözümlemesi yapılacak olan anlatıların masalda olduğu gibi bir başlangıcı, gelişmesi ve bir sonucu vardır (Parsa, 2008, s. 14). İletişim çalışmaları alanında son yıllarda çokça başvurulan ve biçimbilimi kapsayan göstergebilimsel yaklaşım, iletişimi süreç olmaktan çıkararak iletinin anlamlandırılması, anlamın oluşturulması gibi süreçlerin çözümlemelerini içeren yapısal bir model olarak karşımıza çıkmaktadır (Sivas, 2012, s. 529). Bu nedenle yapısal çözümlemelere dayanan film araştırmaları iki amaç üzerinden hareket etmektedir: Anlatı metinlerinin temeline inmek ve bu temele dayalı anlatı metinlerinin özelliğini, yapısını, kurulumunu ortaya çıkarmak. Özellikle son yıllarda film anlatılarına yönelik yapılan yapısal çözümlemeler, filmlerin oluşum aşamalarında yer alan öğelerin aralarındaki ilişkiyi ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır (Sözen, 2013, s. 611).

Propp'un yöntemiyle ele alınan anlatılar onun belirlemiş olduğu 31 işlev ve 7 eylem alanının tamamını kapsamasa da hiçbirini içermeyen anlatılar bulmak oldukça şaşırtıcıdır. Birçok modern anlatı türü (roman, hikaye, film vb.) Propp'un kategorilerine çoğunlukla uyum sağlamaktadır. Özellikle masalarda yer alan anlatılar ve anlatılardaki olay örgüleri artık modern dünyanın bir sonucu olarak animasyon filmlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Hatta masalların uyarlamaları da artık yazılı veya sözlü bir materyalin yanı sıra çoğu kez animasyon olarak yeniden tezahür etmektedir.

Propp'un biçimbilim yöntemine yönelik uluslararası ve ulusal alanyazında animasyon filmlerine yönelik birtakım çalışmalar mevcuttur. Bu çalışmaların neredeyse tümünde Propp'un 31 işlevine rastlanmıştır. Örneğin, Frozen animasyon filmine yönelik yapılan bir çalışmada, Propp'un 31 işlevinden 24'üne 7 eylem alanının 7'sine de rastlanmıştır. Kayıp Balık Nemo animasyon filmine yönelik yapılan bir çalışmada (Kavuran, 2014), animasyon anlatısına yönelik Propp'un 31 işlevinin 11'ine rastlanmıştır. 1994-2006 yılları arasında yapılmış olan Amerikan animasyon filmleri ve Japon anime ustası Miyazaki'nin sahibi olduğu Studio Ghibli'nin animelerine yönelik analizi (Norman, 2008) ise teorik olarak Propp'un sınıflandırmasına dayandırılarak çoğunlukla ideolojik olarak ele almayı amaçlamıştır. Araştırmanın bulgularına göre Amerikan filmlerinde yapısal olarak kullanılan işlevlerle animelerde kullanılanlar birbirinden farklıdır. Amerikan filmleri hoşgörü, dayanışma gibi insani olana yönelik bir anlayış geliştirmiş olsa da Japon animasyon filmleri daha çok ekolojik olana atıfta bulunmuştur.

Propp'a göre masal anlatıları evrenseldir. Yalnızca kendi ülkesi değil, dünyanın herhangi bir yerindeki bir masal birbirine benzer biçimsel özelliklere sahiptir. Bu yönüyle animasyon filmlerin de anlatılarının masalarla benzerlik taşıdığı düşünüldüğünde; bu çalışmanın amacı, Vladimir Propp'un biçimbilimsel çözümleme yöntemi çerçevesinde her ikisi de uzun metraj animasyon filmi olan Amerika yapımı animasyon filmi Özgür Ruh (Spirit: Stallion of the Cimarron) ile Türk yapımı animasyon filmi Doru'nun anlatılarının yapısal düzenini biçimbilimsel analiz yöntemiyle ortaya koymaktır. Böylece animasyon filmlerine yönelik anlatıların Propp'un analiz yöntemiyle masallar gibi evrensel bir yapıya sahip olduğu ortaya konmaya çalışılmıştır.

Bu araştırma kapsamında belirlenen iki animasyon filminin konu ve karakterler açısından birbirine benzer niteliklere sahip olması fakat yapıldıkları ülkelerin farklı olması, biçimbilimsel analiz açısından karşılaştırmaya olanak sağlamaktadır. Böylece Propp'un masallar üzerinde uyguladığı yöntemi farklı ülkelerin animasyon filmlerine uygulayarak, animasyon filmlerinin anlatılarının evrensel olduğunu 31 işlev ve 7 eylem alanı üzerinden göstermek bu çalışmanın amacını göstermektedir.

1. Vladimir Propp'un Biçimbilimsel Yöntemi

Propp, "Masalın Biçimbilimi" kitabında kendi ülkesinin halk masallarını inceleyerek, anlatıya yönelik bilimsel bir çözümleme yöntemi geliştirmiştir. Rus masallarına yaptığı çözümlemenin yalnızca Rus masallarını değil; uluslararası bağlamda bütün masalları kapsadığını öngörmektedir. Propp'a göre olağanüstü

masallar doğrusal bir hikaye sunmaktadır. Masalların konuları ve olayları işleyiş şekilleri farklı olsa da Propp, tüm masalların anlatı yapılarının aynı olduğu görüşünü ileri sürmüştür. Propp, masallar için 31 işlev belirlemiş, bu masallardaki karakterler için 7 eylem alanı oluşturmuştur (Prinsloo, 1992, s, 67). Prop, her bir işlev ve eylemi tanımlamak için her birine bir sembol belirlemiştir.

1.1. Propp'un Masalın Biçimbilimine Yönelik 31 İşlevi

Propp'un, masalın biçimbilimine ortak 31 işlevi aşağıdaki gibidir (Propp, 1985, s, 26-60):

- 1- Aileden biri evden uzaklaşır (β)
- 2- Kahraman bir yasakla karşılaşır (T)
- 3- Yasak çiğnenir (δ)
- 4- Saldırgan bilgi edinmeye çalışır (ε)
- 5- Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar (ξ)
- 6- Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener (η)
- 7- Kurban aldanır ve düşmanına istemeyerek yardım etmiş olur (θ)
- 8- Saldırgan aileden birine zarar verir (A)
- 8(a)- Aileden birinin bir eksiği vardır; aileden biri bir şeyi elde etmek ister (a)
- 9- Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da bir buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider (B)
- 10- Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da eyleme geçmeye karar verir (C)
- 11- Kahraman evinden ayrılır (\uparrow)
- 12- Kahraman büyümlü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama, bir sorgulama, bir saldırı vb. ile karşılaşır (D)
- 13- Kahraman ilerde kendisine bağıştta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir (E)
- 14- Büyümlü nesne kahramana verilir (F)
- 15- Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır, kendisine kılavuzluk edilir ya da götürülür (G)
- 16- Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir (H)
- 17- Kahraman özel bir işaret edinir (I)
- 18- Saldırgan yenik düşer (J)
- 19- Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır (K)
- 20- Kahraman geri döner (\downarrow)
- 21- Kahraman izlenir (Pr)
- 22- Kahramanın yardımına koşulur (Rs)

23- Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da bir başka ülkeye varır (O)

24- Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer (L)

25- Kahramana güç bir iş önerilir (M)

26- Güç iş yerine getirilir (N)

27- Kahraman tanınır (Q)

28- Düzmece kahramanın, saldırganın ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar (Ex)

29- Kahraman yeni bir görünüm kazanır (T)

30- Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır (U)

31- Kahraman evlenir ve tahta çıkar (W°o)

Her masalda işlevlerin hepsi yer alacak diye bir zorunluluk yoktur, önemli olan işlevlerin sıralanışıdır. Bazı masallar kısaltmalara uğrayabilir fakat bu durumun meydana getirdiği birkaç işlevin eksikliği yine de olay örgüsünde masalların çıkış düzenini değiştirmez (Propp, 1985, s. 6).

İşlevlerin hiçbiri birbirini dışlamaz, aksine olay örgüsünün gelişmesine katkıda bulunur. İşlevler tek bir eksen etrafında toplanmıştır. İşlevler bütün masalarda aynıdır ve dolayısıyla evrenseldir (Propp, 1985, s. 60).

1.2. Masalın Biçimbiliminde Kahramana Yönelik 7 Eylem Alanı

Propp, 31 işlevin yanı sıra işlevleri alanlara göre kümelenmiştir. 7 eylem alanı masalarda yer alan karakterleri niteler (Propp, 1985, s. 76-77):

1. *Saldırganın veya kötü kişinin eylem alanı*: Masalda yer alan kötü karakterin işlevleridir.

2. *Bağışçının veya sağlayıcının eylem alanı*: Bu eylem alanı kahramanın büyülmüş nesneye sahip olmasında yardımcı olan kişiye yöneliktir.

3. *Yardımcının eylem alanı*: Kahramana işlevlerin gelişiminde yardımcı olan kişiyi işaret eder.

4. *Prencesin (aranan kişi) ve/veya babasının eylem alanı*: Kahraman ya prensese kavuşur ve masalın sonunda evlenir ya da kahramanın babasıyla ilgili bir durum söz konusudur veya kahraman birini aramaktadır.

5. *Gönderenin eylem alanı*: Kahramanın gönderilmesi işlevini üstlenen karakterin eylem alanıdır.

6. *Kahramanın eylem alanı*: İşlevlerin gerçekleştirilmesinde ve masalın oluşumunda en önemli katkısı olan karakterdir.

7. *Düzmece kahramanın eylem alanı*: Masalarda ana kahraman gibi görünmeye çalışan ve türlü aldatmacaya başvuran karakteri temsil eder.

Böylece Propp, 31 işlev ve karakterlere ait 7 eylem alanını yukarıdaki maddelere dayandırarak çözümlenmiş ve masalın yapısal biçiminin tek bir yapıyı işaret ettiğini bu yöntemle ortaya koymuştur.

2. Araştırma Yöntemi

Bu çalışma nitel bir araştırma olup Özgür Ruh ve Doru animasyon filmlerine yönelik çözümleme, Propp'un biçimbilimsel anlatı analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı animasyon filmlerindeki karakterleri Propp'un 7 eylem alanına göre belirlemiş ve 31 işleve uygun biçimde anlatıları kategorize etmiştir. Araştırmanın örnekleme nitel araştırma yöntemlerinden Benzeşik (Homojen) Örnekleme yoluyla belirlenmiştir. Homojen Örnekleme, birbirine benzer özellik gösteren az sayıdaki örneklemin derinlemesine incelenmesini sağlamaktadır (Patton, 2014, s. 235). Böylece farklı ülkeleri temsil eden, ana karakterleri aynı olan uzun metraj iki animasyon filmi örneklem olarak seçilmiş ve biçimbilimsel analizle derinlemesine çözümlenmiştir.

2.1. Araştırmanın Amacı ve Sorusu

Araştırmada ana karakteri aynı olan animasyon filmlerin farklı ülkelere ait olsalar bile aynı anlatı yapısına sahip olduklarını göstermek amaçlanmaktadır.

Çalışmaya yönelik oluşturulan araştırma soruları aşağıdaki gibidir:

1. Animasyon filmler Propp'un işlevine ve eylem alanına uygun özellikler taşımakta mıdır?

2. Uzun metraj Amerika yapımı animasyon filmi ile Türk yapımı animasyon filminin anlatı yapısı arasında biçimbilimsel benzerlik var mıdır?

3. Biçimbilime Göre “Özgür Ruh” ve “Doru” Filmlerinin Çözümlemesi

Özgür Ruh ve Doru filmlerine ana karakter ve olay örgüsü açısından bakıldığında her iki film de birbirine yakın filmlerdir. İki filmin de ana karakteri yaban atlarıdır. Özgür Ruh filmindeki ana karakter olan at sürüsünün lideri, Doru filmindeki yılki tayı ise ileride sürüsünün lideri olacak olan ana karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. İki film de ana karakter olan atların sürüsünden ayrılarak yeniden sürüsüne/annesine kavuşmaya çalışmalarını konu almaktadır. Olay örgüsü birbirine benzerlik gösterse de yalnızca olayların işleniş şekli açısından filmler birbirinden farklılık göstermektedir. Dolayısıyla biçimbilimsel çözümleme yapılması açısından uygun örnekler olduğu düşünülmektedir.

3.1. “Özgür Ruh” Filminin Konusu

Spirit: Stallion of the Cimarron, Dream Works Animation tarafından üretilen ve Dream Works Pictures tarafından dağıtılan 2002 yapımı uzun metraj Amerika yapımı animasyon filmidir. Özgür Ruh, Vahşi Batı'da yaşayan ve sürüsünün liderliğini üstlenen yaban atıdır. Bir gün Özgür Ruh, Vahşi Batı'da yaşadıkları topraklara ayak basan askerleri görmek için merakına yenik düşer ve askeri birliğin kamp alanına gider. Fakat Özgür Ruh, insanlar tarafından esir alınır ve askeri birliğe, albaya getirilir. Bir türlü dizginlenemeyen atı, birliğe esir olarak getirilen Kızılderili (Little Creek) kurtarır. Özgürlüğüne kavuşmak isterken Little Creek tarafından esir alındığını düşünür; fakat gittiği köyde Little Creek'in atına aşık olur ve annesine kavuşmak üzere aşık olduğu atı da yanında götürmek ister ve en sonunda Özgür Ruh, Little Creek sayesinde sürüsüne ve annesine kavuşur.

3.2. “Doru” Filminin Konusu

Türk yaban atlarını konu alan 2017 Türkiye yapımı Doru, Anibera tarafından üretilmiş, uzun metraj animasyon filmidir. Doru, ileride sürüsünün liderliğini üstlenecek yılki tayıdır. Doru ve sürüsü, insanlara yakalanmamak için belli sınırlar içerisinde doğada hayatlarını idame ettirir. Bir gün sürüden ayrılarak diğer taylarla birlikte yasak bölgeye giderler ve kurtlar tarafından kovalanırlar. Kurtlardan kurtulmaya çalışırken çiftlikte seyis olarak çalışan ikiz kardeşler tarafından Doru ve arkadaşı Karatay yakalanır. Doru aynı zamanda hiç görmediği babasını bulmak istemektedir. Ormanda insanlardan kurtulmaya çalışırken ormanın tehlikelerinden ötürü insanlarla birlikte gitme kararı alırlar. Çiftliğe getirilen taylara çiftliğin diğer hayvanları yardım eder ve taylar kaçarken ahırda kilitli olan atı da serbest bırakırlar ve ahırdaki atın Doru'nun babası ünlü yarış atı Bozkır olduğu anlaşılır. Böylece Doru babasına ve kaçırıldığı için ayrı düştüğü annesine kavuşur.

3.3. Propp'un 31 İşlevine Dayanarak “Özgür Ruh” ve “Doru” Filminin Biçimbilimsel Çözümlemesi

1- Uzaklaşma (β)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, sürüsü ve annesinden uzaklaşarak vadide gördüğü kamp ateşine daha yakından bakmak ve olan biteni anlamak için evden uzaklaşır.

Doru: Doru'nun babası zamanında sürünün lideriyken sürüsünü terk eder. Doru ise babasının paçalı bir yılki atı olduğunu Çenebaz'dan öğrenir.

2- Yasakla karşılaşma (γ)

Özgür Ruh: Annesi Özgür Ruh'un sürüsünden ayrılp gitmesini istemez.

Doru: Doru'nun babası yerine sürünün lideri olan Demirkır vadinin dışarısına çıkmamaları konusunda yasak koymuştur. İnsan ve vahşi hayvan tehditlerinden dolayı hiçbir atın vadinin dışına çıkmasına izin vermez.

3- Yasağın çiğnenmesi (δ)

Özgür Ruh: Annesini ikna ederek ateşin bulunduğu ormana doğru gider ve orada Vahşi Batı'yı keşfe çıkmış kötü askerlerin kamp kurduklarını görür.

Doru: Doru, Karatay ve Alaca yasağı çiğner ve aralarında yarışırken vadinin dışına çıkarlar. O sıra sürüden kovulmuş ve insanlara senelerce hizmet etmiş olan başka bir at olan Çenebaz vadinin dışındaki ormanda insanların ne kadar iyi olduğuyula ilgili hikayeler anlatır ve paçalı bir atın zamanında yarışlardaki en hızlı at olduğundan bahseder. Doru paçalı atın babası olduğunu öğrenir, o sıra yasak bölgede kurt saldırısıyla karşılaşınca kaçmaya başlar. Seyis kardeşler atı kurttan kurtarır.

4- Saldırganın bilgi edinmesi (ϵ)

Özgür Ruh: Özgür Ruh'u ele geçiren askerler etrafta sürünün geri kalan üyelerini bulmaya çalışırlar.

Doru: Seyis kardeşler Doru'yu sürülerinin olduğu yere kadar takip ederler.

5- Saldırganın bilgi toplaması (ζ)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Seyis kardeşler sürünün yerini bulur. Sürünün diğer atları insanlardan kaçar.

6- Saldırgan kurbanı aldatması (η)

Özgür Ruh: Albay, Özgür Ruh'u ehlileştirerek birliğin bir parçası yapmak istemektedir. Özgür Ruh'u bağlayarak, aç ve susuz bırakarak ürkütücü başka yollar dener.

Doru: Doru'yu kurtardığı için insanlara güvenen Doru ve Karatay'a seyis kardeşler, onları yakalamak (aldatmak) için havuç verir.

7- Kurbanın aldanması/suçta katılması (θ)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, 3 gün açlık ve susuzluğun ardından albaya boyun eğer.

Doru: Doru ve Karatay, seyis kardeşlerin verdiği havucu yiyerek aldanır.

8- Saldırganın kötülüğü (A)

Özgür Ruh: Albay, Özgür Ruh'u ipe bağlayıp 3 gün aç ve susuz bıraktıktan sonra albay Özgür Ruh'u ehlileştirmek için kırbaç ve mahmuzlarını kullanır.

Doru: Seyis kardeşler Doru ve Karatay'ı yakalar ve kamyonete bindirir. O sıra Doru ve Karatay'ı kurtarmak için kamyoneti takip eden Demirkır kamyonetin üzerine atlarken seyis kardeşler direksiyonu kırar ve Demirkır yüksekte düşer.

9- Kahramanın geçiş anı, aracılık (B)

Özgür Ruh: Little Creek birliğe mahkum olarak getirilir. Özgür Ruh, Little Creek'in kaçmasına yardımcı olur.

Doru: Bu işlevde Doru kaçırıldığı için ve anlatının devamı geride kalanlarla ilgilenmeyip Doru ve Karatay'ın macerasına odaklandığı için Doru burada kurban-kahramandır.

10- Kahramanın karşıt eylemi (C)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, eyleme geçmeyi kabul eder ve Little Creekle birlikte birlikteki diğer atların doğaya kavuşmasına ve kendilerinin de özgürlüğe kavuşmasına vesile olur.

Doru: Doru ve Karatay, seyis kardeşlerin kamyonetin arkasına ipe bağlanmıştır. Bağlandıkları ipten kurtulurlar ve kamyonetten nehre atlarlar.

11- Kahramanın gidişi (↑)

Özgür Ruh: Bu işlevde bağışlayıcı devreye girmektedir. Özgür Ruh'taki bağışlayıcı kışlaya getirilen Little Creek'tir. Atının dışarıdan kışlaya attığı bıçak yardımıyla hem kendisini hem de Özgür Ruh'u kurtarmıştır. Fakat Özgür Ruh, özgürlüğüne kavuşup eve gitmek üzereyken, Little Creek tarafından köyüne getirilmiş ve ağıla bağlanmıştır.

Doru: Doru ve Karatay kaybolduğunu düşündükleri anda başka bir atın izine rastlar. İzler Doru'nun annesine aittir. O sırada Doru'yu arayan annesi obruğa düşer ve obrukta kurtlar tarafından etrafı sarılır. Bu işlevde Propp'un bahsettiği

sağlayıcı karakter olarak Wofie isimli kurt köpeği annesini kurtlardan kurtarır ve annesini Doru'ya götürmek üzere yardım eder.

12- Bağışçının işlevi (D)

Özgür Ruh: Bağışçı karakterindeki Little Creek, Özgür Ruh'u ehlileştirmek ve gücünü test etmek amacıyla sınamadan geçirir.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

13- Kahramanın bağışçıya tepkisi (E)

Özgür Ruh: Özgür Ruh Little Creek ve onun kısrığı Rain'in onu ehlileştirmesine karşı çıkar ve her fırsatta kaçma girişiminde bulunur. Böylece bağışçı (Little Creek)'nın sınamasını başaramaz veya başarmak istemez.

Doru: Doru, Karatay'ı yakalayan seyis kardeşlerin yanına ormandan korkup geri döner. Amaç, seyis kardeşlerin yanında geceyi geçirip sonrasında yine kardeşlerden kurtulup babasını aramaktır. Seyis kardeşler Doru'nun arkadaşının yanına geri döndüğünü düşünerek sevinir. Böylece kahraman hasımlarını aldatır.

14- Büyülü nesneye sahip olma (F)

Özgür Ruh: Filmde bu işleve rastlanmamıştır

Doru: Filmde bu işleve rastlanmamıştır.

15- Kahramana kılavuzluk/ iki uzam arasında yolculuk (G)

Özgür Ruh: Özgür Ruh'u ehlileştiremeyeceğini düşünen Little Creek, Özgür Ruh'u eve dönmesi için serbest bırakır. Özgür Ruh yanında Rain'i de götürmek ister fakat Rain Little Creek'i bırakmak istemez.

Doru: Doru ve Karatay'ı çiftliğe götüren seyis kardeşler farkında olmadan Doru'yu babasının hapsedildiği çiftliğe getirmişlerdir.

16- Kahraman ve saldırganın çatışması (H)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, Rain'i de yanında götürmek istediği sırada Little Creek'in köyü askerler tarafından yağmalanıp yakılır. Özgür Ruh, Little Creek'i kurtarmak için Rain'in peşinden gider ve askerler ve birliğin başı olan albayla karşı karşıya gelir. Rain, çatışmada zarar görmüş ve ölmek üzeredir ve Özgür Ruh da yeniden yakalanır ve trenle tünel inşaatı için başka bir askeri birliğe gönderilir.

Doru: Doru ve Karatay, çiftlikten kaçmak için girişimde bulunurlar ve seyis kardeşlerden kaçmaya çalışırlar.

17- Kahramanın özel işareti edinmesi (I)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, diğer atlarla birlikte bağlanıp treni çekmeye başladığı an vadiyi gördüğünde trenin kendi topraklarını ele geçirmek için çekildiğini anlar. Kaçmak ve insanların topraklarını ele geçirmesini önlemek için harekete geçer.

Doru: Bu işlevde bağışçı karakterinde çoban Ali ortaya çıkar ve Ali ve çiftliğin diğer hayvanları tayların çiftlikten kaçmalarına yardımcı olur. O sırada Doru'nun annesini esir alan seyis kardeşler için Doru ve Karatay, Aliyle birlikte yeniden çiftliğe döner.

18- Kahramanın zaferi (J)

Özgür Ruh: Özgür Ruh ve onu kurtarmaya gelen Little Creek nehre atlayarak kaçarlar, böylece albay yenik düşer.

Doru: Seyis kardeşler Doru ve Karatay'ı anneleriyle birlikte esir alırlar. Fakat Doru kaçmayı başarır. Ahırda kapalı olan atı kurtarır ve o atın uzun zamandır kayıp olan babası olduğunu görür. Ali ve çiftliğin köpeğinin yardımıyla seyis kardeşler ve patronları yenik düşer.

19- Baştaki kötülüğün giderilmesi (K)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, özgürlüğüne kavuşur ve kötülük giderilir.

Doru: Doru çiftlikteki ahırda esir olan babasını kurtarır ve eksiklik giderilir.

20- Kahramanın geri dönüşü (↓)

Özgür Ruh: Özgür Ruh Little Creekle birlikte topraklarına kavuşmuştur.

Doru: Doru, babası Bozkır, annesi ve Karatay, sürüsüne geri döner.

21- Kahramanı izleme (Pr)

Özgür Ruh: Özgür Ruh ve Little Creek, yenilginin ardından topraklarına kadar izlenir ve askerler tarafından öldürülmeye çalışılır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

22- Kahramana yardım edilmesi (Rs)

Özgür Ruh: Özgür Ruh ve Little Creek'in özgürlük konusundaki kararlılığını gören albay, onları öldürmekten vazgeçer ve takip etmeyi bırakır böylece Özgür Ruh ve Little Creek özgürlüğüne kavuşur.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

23- Kahramanın kimliğini gizlemesi (O)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, Little Creek'i Rain'in yanına götürür ve ikisini de serbest bırakır. Özgür Ruh, Rain'i de alarak özgürlüklerine kavuşur ve sürüsünün yanına, evlerine dönerler.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

24- Düzmece kahramanın ortaya çıkması (L)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

25- Kahramana zor bir iş teklif edilmesi (M)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

26- Zor işin gerçekleştirilmesi (N)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

27- Kahramanın herkes tarafından bilinmesi (Q)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

28- Düzmece kahramanının gerçek kimliğinin ortaya çıkması (Ex)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

29- Kahramanın şekil değiştirmesi (T)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

30- Düzmece kahramanın cezalandırılması (U)

Özgür Ruh: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

31- Kahramanın evlenmesi (W°o)

Özgür Ruh: Özgür Ruh, yaşamının geri kalanını Rainle birlikte özgürce geçirir.

Doru: Bu işleve filmde rastlanmamıştır.

3.4. Özgür Ruh ve Doru Filmlerindeki Eylem Alanlarına İlişkin Çözümleme

1. Saldırganın veya kötü kişinin eylem alanı

Özgür Ruh: Vahşi Batı'yı keşfe çıkan askeri birlik ve birliğin albayı saldırgan karakterindedir.

Doru: Seyis kardeşler Doru filmindeki kötü kişilerdir.

2. Bağışçının veya sağlayıcının eylem alanı

Özgür Ruh: Little Creek, Özgür Ruh'u albayın birliğinden kurtarır ve doğaya salınmasında yardımcı olur.

Doru: Çoban Ali, Doru ve Karatay'ın özgürlüğe kavuşmasına yardımcı olan bağışçıdır. Ayrıca Wolfie de Doru'nun annesine sağlayıcı olarak yardım eder.

3. Yardımcının eylem alanı

Özgür Ruh: Little Creek'in kısırağı Rain

Doru: Karatay Doru'nun film boyunca yanındadır.

4. Prensesin (aranan kişi) ve/veya babasının eylem alanı

Özgür Ruh: Özgür Ruh'un annesinin eylem alanını kapsar. Kavuşmaya çalıştığı karakter annesidir.

Doru: Film Doru'nun babası Bozkır'ı bulması üzerine kuruludur.

5. Gönderenin eylem alanı

Özgür Ruh: Filmde bu eylem alanına rastlanmamıştır.

Doru: Doru'nun annesi Doru'nun kaçırılması üzerine harekete geçmiştir.

6. Kahramanın eylem alanı

Özgür Ruh: Vahşi Batı'da kendi sürüsünün lideri ve filmin ana karakteri Özgür Ruh.

Doru: Doru, hem babasını hem de çiftlikte diğer hayvanların doğaya geri dönmelerine yardımcı olan ana karakterdir.

7. Düzmece kahramanın eylem alanı

Özgür Ruh: Filmde düzmece kahramana rastlanmamıştır.

Doru: Filmde düzmece kahramana rastlanmamıştır.

4.Bulgular

Doru filmi Propp'un biçimbilimsel çözümlemesine uygunluk göstermektedir. İşlevler Propp'un belirlediği gibi çizgisel bir sıralama ile karşımıza çıkmaktadır. Propp'un 31 işlevinin 18'ine bu filmde rastlanmıştır. Doru filmine yönelik işlevleri sembollerle ifade etmek gerekirse aşağıdaki gibi bir sembol dizilimi meydana gelmektedir:

β Γ δ ε ξ η θ A B C ↑ E G H I J K ↓

Karakterlere yönelik belirlenen 7 eylem alanının da 6'sına rastlanmıştır. Filmde karakterlerden sadece düzmece kahramanın eylem alanına yer verilmemiştir.

Özgür Ruh filminde ise Propp'un 31 işlevinin 22'sine rastlanmıştır. Özgür Ruh filminin işlevlerine bakıldığında ise sembol dizilimi şu şekildedir:

β Γ δ ε η θ A B C ↑ D E G H I J K ↓ Pr Rs O Woo

Özgür Ruh'taki karakterlere yönelik 7 eylem alanının ise 5'ine rastlanmıştır. Özgür Ruh'ta gönderenin ve düzmece kahramanın eylem alanına yer verilmemiştir.

Sembollerin dizilimine bakıldığında, iki animasyon filminin de sembollerle ifade edilişi neredeyse aynıdır. Doru filminin 18 işlevinin 17 işlevi Özgür Ruh filmiyle aynıdır. Doru filminde Özgür Ruh filminden farklı olarak saldırganın karakter hakkında bilgi toplama işlevine yer verilmiştir Özgür Ruh'ta Doru ile ortak özellik taşımayan işlevlere bakıldığında ise kahramanı izleme, kahramana yardım edilmesi, kahramanın kimliğini gizlemesi, kahramanın evlenmesi işlevleri yer almaktadır. Özgür Ruh'taki işlevlerin Doru'ya göre fazla çıkmasının sebebi, Özgür Ruh'un Doru'ya göre yetişkin bir at olması ve çatışmaya daha fazla yer verilmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Sonuç

Çözümlemesi yapılan iki animasyon filminde Propp'un 31 işlevine yönelik yer alan maddelerin sıralanış şekli, semboller üzerinden tanımlamasına bakıldığında, birbirilerine oldukça benzerlik göstermektedir. Filmlerde ana karakter olan iki atın yaşadıkları olaylar birbirinden farklı olsa da biçimbilimsel analize göre oldukça benzer işlevleri içermektedir. Her iki filmde de karakterlerin 7 eylem alanı neredeyse aynıdır. Örneğin, iki filmde de düzmece kahramana yer verilmemiştir

ve iki atın tek amacı özgürlüğüne, sürüsüne kavuşmaktadır. Doru'da Özgür Ruh'tan farklı olarak, gönderenin eylem alanına rastlanmıştır.

Propp'un işlevlerinden bağımsız olarak iki animasyon filminin de ortak anlatı teması, atlar üzerinden ilerleyerek, hayvanların doğanın bir parçası olarak özgür olmaları gerektiği üzerine odaklanmaktadır.

Sonuç olarak, Amerika yapımı Özgür Ruh ve Türkiye yapımı Doru animasyon filmleri Vladimir Propp'un geliştirmiş olduğu biçimbilimsel çözümleme yöntemine uygunluk sağlamaktadır. Hiçbir işlev birbirini dışlamamakta, aksine olay örgüsünün gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Ortak bir ana karakter üzerinden hikayeleştirilen iki animasyon filmi de Propp'un kişiler, olaylar veya olay örgüleri farklılık veya çeşitlilik gösterse de anlatıların ortak bir yapı taşıdığı görüşünü desteklemektedir. Kısacası, animasyon filmlerin olayları ele alış biçimleri ülkeler bağlamında farklılık gösterse bile masallar gibi animasyon film anlatılarının aynı yapısal öğeleri içermesinden dolayı evrensel olduğu söylenebilir. Böylece Propp'un masallar için geliştirdiği bu yöntemin animasyon filmlerin anlatıları için de geçerli olduğu, çözümleme için uygun özellikler taşıdığı düşünülebilir. Bu çalışmanın farklı ülkelerin animasyon filmlerine yönelik daha sonra yapılacak olan biçimbilimsel analiz araştırmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Alicenap, Ç. T. (2019). Animasyon Film Senaryosu Üretiminde Bir Yöntem Olarak: Vladimir Propp "Masalın Biçimbilimi". Ankara: *Sanat ve Tasarım Dergisi*. 9 (2), 398 – 413.
- Barthes, R. (1979). Göstergebilimin İlkeleri. Ankara: *Kültür Bakanlığı Yayınları*.
- Cevizci, A. (1999). Paradigma Felsefe Sözlüğü. İstanbul: *Paradigma Yayınları*.
- Günay, D. V. (2002). Göstergebilim Yazıları. İstanbul: *Multilingual Yayınları*.
- Kavuran, T. (2014). "Kayıp Balık Nemo" da Masal İşlevleri. Ankara: *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. 39, 148-158.
- Lotman, M. Y. (2012). Sinema Göstergebilimi. (O. Özgül, Çev.). Ankara: *Nirengi Kitap*.
- Norman, S. Ç. (2008). Miyazaki ve Batı: Çocuklar için Yapılan Animasyon Filmlerindeki Anlatım Yapısının Karşılaştırmalı bir Analizi. İstanbul: *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 9, 11 – 30.
- Parsa, S. (2008). Film Çözümlemeleri. İstanbul: *Multilingual Yayınları*.
- Patton M. Q. (2014). Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri. (M. Bütün ve S. B. Demir, Çev.). Ankara: *Pegem Akademi*.
- Propp, V. (1985). *Masalın Biçimbilimi*. (M. Fırat ve S. Fırat, Çev.). İstanbul: *Bilim Felsefe Sanat Yayınları*.
- Prinsloo, J. (1992). Beyond Propp and Oedipus: Towards expanding narrative theory. Extracts of reviews: On the Wire. Güney Afrika: *Literator* 3. 65-82.
- Rifat, M. (1998). 20. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları 1. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: *Yapı Kredi Yayınları*.

- Rifat, M. (2009). Göstergibilimin ABC'si. (3. Baskı). İstanbul: *Say Yayınları*.
- Rifat, M. (2013). Açıklamalı Göstergibilim Sözlüğü Kavramlar, Yöntemler, Kuramcılar, Okullar. İstanbul: *Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları*.
- Saygın, T. (2010). Postyapısalcılık. Ankara: *Phonex Yayınları*.
- Saussure, F. D., (1998). Genel Dilbilim Dersleri. (B. Vardar, Çev.). İstanbul: *Multilingual Yayınları*.
- Sivas, A. (2012). Göstergibilim ve Sinema İlişkisi Üzerine Bir Deneme. İstanbul: *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 527-538.
- Sözen, M. F. (2013). Yapısalcı Yöntem ve Bir Film Çözümlemesi, *Hindistan: International Journal of Social Science*, 8, 609-624.
- Şahin, S. (2014). Göstergibilim ve Tarihsel Gelişimi (Semiyotik, Semiyoloji). Ankara: *Hacettepe Üniversitesi Yayınları*.
- Ünal, M. F. (2016). Göstergibilimin Serüveni. *Mütefekkir Dergisi*, 3 (6), 379-398.
- Yusuf, A. A. (2015). Analisis Naratif Film Anıması Frozen Dengan Model Vladimir Propp. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Endonezya: *Telkom Üniversitesi*.
- Yücel, T. (2015). Yapısalcılık. (3. Baskı). İstanbul: *Can Yayınları*.