

## Kötü Kedi Şerafettin Animasyon Filminin A. J. Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesi ve Anlatı Evreleri Çerçevesinde Çözümlemesi

Ayşegül ÇİLİNGİR\*  
Aytekin CAN\*\*

### Öz

Sinema, sürekli bir değişim ve dönüşüm yaşayan bir sanat olarak, yaşanan teknik ilerlemelerden de etkilenmektedir. Sessiz, hareketli görüntülerle başlayan sinema zamanla hareket olgusunu farklı, büyümlü bir dünyaya taşımıştır. Önce çizim ve renklendirme ile canlandırılan bu büyümlü dünya günümüzde bilgisayar teknolojisi ile bir adım daha ileri gitmektedir. Animasyon filmlerin ortaya çıkışı bu teknolojik gelişmelerle paralel ilerlemektedir. Animasyon, başlangıçta çocuklara hitap eden bir tür olsa da günümüzde yetişkinler için de üretilen animasyon filmler mevcuttur. Bu durum animasyonun kendi anlatı yapısını biçimlendirmesine olanak sağlamaktadır. Animasyon filmlerin bazılarında öykü bazılarında ise karakterler ön plana çıkmaktadır. *Kötü Kedi Şerafettin* filmi üzerinden animasyon filmlerde kahramanın nasıl şekillendiğinin A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri ile nasıl ele alındığı çalışmanın amacını oluşturmaktadır. A.J. Greimas, anlamlı yapıları göstergebilim yöntemi ile çözümlemiştir. Bu bağlamda A. J. Greimas, eyleyensel örnekçesi modelini tasarlamıştır. A.J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi, Vladimir Propp'un biçimbilim anlayışındaki işlev ve kahraman olgularını farklı bir sistemle ele alarak kuramını geliştirmiştir. Çalışmada *Kötü Kedi Şerafettin* filmi, karakter temelli olarak, A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri ile incelenmiştir. Çalışmada, *Kötü Kedi Şerafettin* filminin ana karakteri olan Şerafettin'in yaşadığı olaylarla anti kahramandan bir kahramana dönüştüğü ve öykünün anlatı evrelerine paralel ilerlediği tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Animasyon, Göstergebilimsel Çözümleme, *Kötü Kedi Şerafettin*, A. J. Greimas.

## An Analysis Of The Animated Movie 'Bad Cat' in the Frame of Animation of A. J. Greimas' Actantial Model and Narrative Phases

### Abstract

Cinema, as an art that is constantly experienced change and transforming, is also affected by the technical advances. Cinema, which started with silent, moving images, has transported the phenomenon of movement to a different, magical world in course of time. This magical world, which was first animated by drawing and coloring, has gone one step further with computer technology nowadays. The emergence of animated films progresses in parallel with these technological advances. Even though animation was a genre that appealed to children in the beginning, there are animated films produced for adults nowadays as well. This allows animation to shape its own narrative structure. Story is in the foreground in some of the animated films while some others characters are in the foreground. How are shaped of the hero in animated films through the movie *Bad Cat* how are handled regarding to A. J. Greimas's actantial model and narrative phases constitutes the aim of the study. A.J. Greimas analyzed meaningful structures with the method of semiotics. In this context, A. J. Greimas designed method for Actantial Model. A.J. Greimas's Actantial Model developed his theory by dealing with the functions and hero phenomena in Vladimir Propp's morphology with a different systematic. In the study, the movie *Bad Cat*, on the basis of character, was analyzed with A. J. Greimas's actantial model and narrative phases. In the study, it was determined that Şerafettin, the main character of the movie *Bad Cat*, turned from an antihero to hero by the events he experienced and the story progressed in parallel with the narrative phases.

**Keywords:** Animation, Semiologic analysis, *Bad Cat*, A. J. Greimas.

**Geliş/Received:** 05. 10. 2022

**Kabul/Accepted:** 15. 05. 2023

• **Etik Kurul Beyanı:** Bu çalışmaya, insanlardan veri ve örnek toplamayı gerektiren, anket, inceleme, mülakat ve deney içeren çalışmalar kapsamına girmediğinden, etik kurul onay belgesi gerekmemektedir.

\* Dr., Erciyes Üniversitesi Süleyman Çetinsaya İletişim Fakültesi, acilingir@erciyes.edu.tr, 0000-0001-9325-8999.

\*\* Prof. Dr., Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi, aytekin@selcuk.edu.tr, 0000-0002-7620-3766

(Makale türü: Araştırma Makalesi)

## Giriş

Sinema, teknik gelişmelerle paralel olarak sürekli gelişen bir sanattır. Özellikle 20. yüzyılda artan teknolojik gelişmelerle birlikte sinemada gerek biçim gerekse anlatı yapılarında da değişim yaşanmaktadır. Bu değişim günümüzde de teknolojik ilerleme ile paralel olarak devam etmektedir. Sinemanın eğlence, eğitim vb. amaçlarla kullanımı onu birçok ülkede bir endüstri konumuna getirmiştir. Sinema endüstrisi, seyircinin ilgisini ayakta tutmak için yeni deneyimler sunmaktadır. Animasyon film de teknik ilerlemelerle yeniden yapılandırılmış, zamanla farklı kitlelere farklı amaçlarla hitap eder hale gelmiştir. 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlarında yeni buluşlar sinemayı etkilemiş, bu yeni buluşlardan hareketle çizgi film yapımı da hızlanmış 1900'lü yıllarda ilk çizgi filmler başlamıştır (Can, 2021: 161).

Günümüzde animasyon filmlerin her kitleye hitap ediyor oluşu farklı karakter ya da türlerin çeşitli unsurlarla harmanlanmasına zemin hazırlamaktadır. Ortaya çıktığı ilk yıllarda daha çok çocuk kitleye seslenen animasyon türü, zamanla yetişkinlere de yönelik olarak yapılandırılmaya başlanmıştır. *Kötü Kedi Şerafettin*, filmin senaristliğini de yapan Karikatürist Bülent Üstün'ün çizgi roman serisinden uyarlanmıştır. 2016 yılında vizyona giren filmde mahallenin 'kabadayısı' olan Şerafettin'in hayatı, arkadaşlık ilişkileri sunulurken daha önceden varlığından haberdar olmadığı oğlu Tacettin'in mahalleye gelmesi ve beraberinde gelişen bir dizi olay anlatılmaktadır. Şerafettin, ağzı bozuk, keyfine düşkün bir kedidir. Oğlunun gelmesi, aşık olması gibi olaylardan sonra Şerafettin'in karakterinde bazı değişimler başlamakta ve seyirci karakter değişimine tanıklık etmektedir.

Göstergebilim çalışmaları 20. Yüzyılda Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, Roland Barthes gibi kuramcılar sayesinde çağdaş anlamda gelişim göstermiştir. Bu gelişim ile birlikte sadece yazı gibi dilsel yapılar değil resim, reklam, fotoğraf gibi görüntüsel yapılar da göstergebilim içerisinde incelenmeye bu bağlamda farklı modeller oluşturulmaya başlanmıştır. Bu modeller yapılandırılırken etkilenmeler de olmuştur. Algirdas Julien Greimas, eyleyensel örnekçesini yapılandırırken Vladimir Propp'tan etkilenmiştir. Propp, *Masalın Biçimbilim* adlı kitabında anlatı kuramı üzerine çalışmalar yapmış, bu eserde anlatılarda değişmeyen yapı unsurlarını otuz bir işlev ve yedi kahraman olarak belirlemiştir. Propp'tan etkilenen A. J. Greimas, otuz bir işlevi altı, Propp'un yedi kahramanını altı olarak ele alıp kendi eyleyensel örnekçesi modelini yapılandırmıştır (Parsa, 2008: 68). Paris Göstergebilim ekolü içerisinde yer alan A. J. Greimas, anlamlı bütünlerin incelenmesini amaçlayarak, yaklaşımını anlam olgusu üzerinden geliştirmiştir. Bu modelden hareketle *Kötü Kedi Şerafettin* filmi, A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri<sup>1</sup> ile incelenmiştir. Çalışmada *Kötü Kedi Şerafettin* filminin kullanılmasının nedeni, bu animasyon filmindeki ana karakterin A. J. Greimas'ın

---

<sup>1</sup> Kıran- Kıran'ın "Yazınsal Okuma Süreçleri" kitabının 21-22. sayfalarında yer alan anlatı evreleri çalışmada kullanılmıştır.

eyleyensel örnekçesi ile irdelenip anlatı çözümlenmesinde yer alan beş evre ile olaylar bağlamında ele alınabilmesidir. Animasyon filmlerle ve A.J. Greimas'ın modeli ile ilgili son yıllarda bazı tez ve makale çalışmaları (Bilis, 2014; Aydın ve Gülçur, 2018; Doğru, 2018; Çalışır, 2018 ) yapılmıştır. Bu konuda sınırlı sayıda çalışma vardır. Bu sınırlılığın nedeninin animasyon filmlerin geçmişte genel olarak eğlence amaçlı yapılanmasından dolayı olduğu düşünülmektedir. Animasyon filmlerinin son yıllarda dönüşümüne girerek daha kapsamlı bir yapıya bürünmeye başlamasıyla bu sınırlılığın aşılacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, animasyonla ilgili çalışmaların artacağı ve beraberinde akademik çalışmalarda farklı yöntemlerin kullanılacağı düşünülmektedir.

Animasyon filmlerin göstergebilim açısından nasıl inceleneceğinin belirlenmeye çalışılması, çalışmanın problemini oluştururken A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri unsurlarının *Kötü Kedi Şerafettin* filminde nasıl ele alındığının ortaya konması çalışmanın amacını oluşturmaktadır. A.J. Greimas, anlamlı yapıları göstergebilim yöntemi ile çözümlenmiştir. Çalışmanın sınırlılığı A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri bağlamında sadece *Kötü Kedi Şerafettin* filminin incelenmesidir. Çalışmada *Kötü Kedi Şerafettin* filminin çözümlenmesi bağlamında A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesinin ve anlatı çözümlenmesinde yer alan beş evrenin öykü içerisinde genel olarak ana karakter Şerafettin üzerinden işlendiği, bunun yanında yardımcı karakterlerin ise öykü içerisinde ana karakterin kendini gerçekleştirmesine müdahil oldukları tespit edilmiştir.

### **Animasyon Filmler**

Sinema sanatı, 19. yüzyılın sonlarında Lumiere kardeşlerin kısa filmlerinin Paris'teki ilk toplu gösterimlerle başlayan, 20. ve 21. yüzyıllarda da sürekli gelişim gösteren ve dönüşümüne günümüzde de devam eden bir sanattır. Özellikle 20. yüzyılda teknolojik yapıların gelişimi, sinemanın görsel- işitsel ve son dönemlerde dijital bağlamda gelişimini de doğrusal olarak etkilemektedir. Başlangıçta hareketli, görsel bir şölen olan sinema zamanla sesin de eklenmesiyle hayallerin, korkuların, duyguların, ideolojilerin aktarıldığı bir aktarım aracı haline gelmiştir. Sinemanın teknolojik gelişmelerle olan bu bağı günümüzde animasyon teknolojisinin sinemada kullanımını arttırırken, animasyon türünün hedef kitesini çocuktan yetişkinlere doğru evrilmesine neden olmuştur. Bu evrilme de başta Hollywood olmak üzere dünya sinema endüstrisinin animasyon türüne ilgisini arttırırken bu filmler reklam, tanıtım gibi birçok alanda da kullanılmaya başlamıştır. Bu etki üzerine akademik çalışmalar da yapılmıştır. Çilingir ve Akgün Akan'ın 2012-2021 yıllarında Türkiye'de yayınlanan animasyon filmlerindeki film karakterlerinin reklamlara yansıma üzerine yaptıkları araştırmada film karakterlerinin çeşitli ürün reklamlarında yer aldığını tespit etmişlerdir (2022: 98).

Çizgi film, TDK sözlüğünde, “bir konuyla ilgili olarak karakterlerinin hareketlerini belirtecek biçimde art arda çizilmiş resimlerden oluşan sinema film” olarak tanımlanmaktadır (“sozluk”, 2022). Bu tanımdan hareketle, kısaca çizgi film çizim edimi ile hareketlendirilen görüntülerin art arda verilmek suretiyle canlandırılması ile oluşturulan film türü şeklinde açıklanabilir. Çizgi film, canlandırma

sineması ya da animasyon olarak ta adlandırılmaktadır<sup>2</sup>. Kaba 'ya (2020: 5) göre; "Latince 'animātiō', 'hayat' anlamında olan ve İngilizce kökenden gelen 'animation' ya da 'animated film' Türkçe'ye doğrudan 'animasyon' olarak çevrilmiş olsa da zaman içinde farklı isimler türetilmiştir. Çizgi Film, Canlandırma, Canlandırma Sineması, Animasyon gibi sözcükler aslında tek bir tanımlamayı içermektedir". Norman McLaren canlandırma (animasyon) sinemasının hareket eden çizimlerin değil çizilen unsurların hareketi olduğunu belirtmektedir. Ayrıca McLaren, iki kare arasındaki unsurların karede yer alanlardan daha önemli olduğunu ve bu nedenle canlandırmanın kareler arasında bulunan görünmeyen aralıklar yaratma sanatı olduğunu ifade etmektedir (McLaren, t.y.'dan aktaran Aydın, 1989: 28).

Sinema sanatının hareketli görüntülere dayanan yapısı, çizgi filmin temel unsuru olan hareket kavramına işaret etmektedir. Çizgi film, fotoğrafın ve sinemanın gelişimine bağlı olarak ilerlemiştir. Sinemanın bazı temel unsurlarının çizgi filmle olan bağıntısı onun sinemanın bir alt türü olarak tanımlanmasına neden olmuştur. Buradaki temel benzerlik, hareket olgusu iken çizgi filmin kare kare yapılandırılması ve grafik ya da plastik sanatlara olan kökensel bağıdır. Ayrıca durağan resimlerin el yapımı olması, bu resimlerdeki renklerin ve hareketlerin sanatçı tarafından yapılandırılması da gerçek ve çizgi film arasındaki farklılıklardır (Kaba, 1992: 1). Animasyon ya da diğer bir tabirle canlandırma sineması yıllar içerisinde ilerleyerek farklı teknik ve yapılarla gelişmiştir. Halas, ASIFA (Uluslararası Canlandırma Film Birliği) adına yayınladığı "Canlandırma Manifestosu"nda, animasyonun 1970'lerin sonuna kadar gelişimini 4 aşamada ele almaktadır. Halas, ASIFA adına yayınladığı bu manifestoda, canlandırma sinemasının ilk aşamasını büyücülük olarak tanımlanırken sırasıyla endüstrileşme, teknik gelişimle beraber eğlence filmine dönüşmesi ve son olarak televizyon, reklam gibi farklı mecralarda kullanımı olarak tarihsel bir süreç yaşadığını belirtmektedir (1979: 259-260). Animasyon, reklamdan eğlenceye ve endüstriye kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Günümüzde fantastik filmler, bir çizgi film kadar animasyon içermektedir. Ayrıca animasyon teknikleri; sinema filmleri, interaktif oyunlar ve web sitelerinin tasarımlarında tercih edilmektedir (Whitaker ve Halas, 2009:1). Bu bağlamda animasyon tekniklerinin farklı alanlarda kullanımı onun öneminin artmasına neden olmaktadır.

Animasyon, teknik gelişmelerle ilişkilendirilse de yaratım süreci de bu yapımlarda önemli bir unsurdur. Animasyon film, günümüze değin gerçekleşen yapılanma sürecinde sanatçıların yaratım gücü sayesinde farklı biçimlerde şekillenmiştir. Amerika'da daha çok eğlence amaçlı yapılandırılan çizgi film, Avrupa'da biçimlenme ile başlayıp sanatçıların yaratıcılığı ile gelişmiştir (Can, 2021: 157). Başlangıçta el ile çizilen ve renklendirilen çizgi film unsurları gelişen bilgisayar teknolojisi ile birlikte

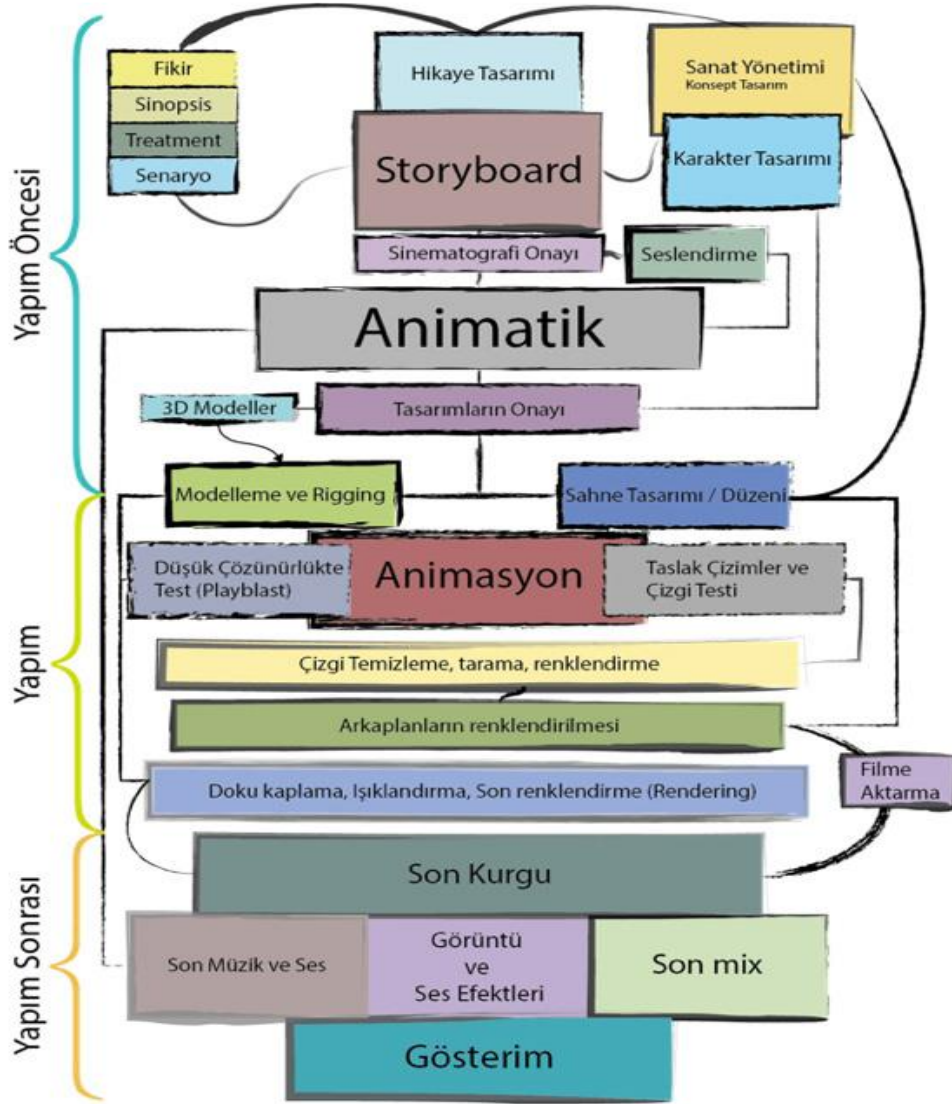
---

<sup>2</sup> Çalışmanın genelinde 'animasyon' kavramı tercih edilmiştir. Doğrudan alıntılarda ise alıntının aslına uygun olarak bazen 'çizgi film, canlandırma' gibi ifadeler de kullanılmıştır

yapılandırılmaya başlanmıştır. Bilgisayar teknolojisi kullanılarak üretilen animasyon filmler 2D ve sonrasında 3D olarak adlandırılmaktadır. 1995 yılında Pixar'ın bilgisayar teknolojisi kullanarak yapılandığı *Toy Story*<sup>3</sup> (Oyuncak Hikâyesi, John Lasseter,1995) filmi, 1995 yılının Kasım ayında vizyona girmiş dünya çapında 362 milyon Dolar hasılat elde etmiştir. Böylece *Toy Story*, o yılın en yüksek hasılat yapan filmi olmuştur ("Pixar", 2022). Bu hasılat insanların bilgisayar destekli animasyon filmlere olan ilgisini gösterirken, zamanla bu ilgi artmaya başlamış, animasyon teknikleri reklam, televizyon dizileri gibi birçok farklı mecrada da tercih edilmiştir. Hollywood film endüstrisi bu ilgiden hareketle animasyon türüne ağırlık vermiştir. Bu durum film yapımı ve dağıtım ağları bakımından güçlü olan Amerikan yapımlarının biçimsel ve içeriksel değişim bakımından standartların oluşmasına neden olmuştur. Her ne kadar Hong Kong ve Hindistan film endüstrileri bu konuda başarı sağlasa da Amerikan sineması estetik yapıları belirlemeye devam etmektedir (Furniss, 2008: 15). Animasyon filmler, başlangıçta sinemanın teknik olanaklarından yararlanırken ilerleyen zamanda kendine has karakter, öykü ve anlatı biçimlerini ortaya koymuş, sinemanın alt bir türü gibi tanımlansa da kendi yapısını muhafaza etmektedir (Kaba, 2020: 6). Animasyon filmlerin kendilerine özgü yapısını ortaya koymasıyla birlikte farklı öyküler ve beraberinde farklı anlatım şekilleri de meydana gelmektedir. Başlangıçta çocuk hedef kitesine yönelik olan yapımlar günümüzde yetişkinlere özgü olarak da yapılandırılmaktadır. Animasyon filmlerin yapım süreçleri Şekil 1'de şu şekilde özetlenmektedir.

---

<sup>3</sup> Toy Story filminin yönetmeni John Lasseter 1996 yılındaki Oscar töreninde bu filmle "Özel Başarı Ödülü" almıştır.



Şekil 1: Animasyon film süreçleri, Kaba, F. 2020: 124

### Algirdas Julien Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesi

Sinema, teknik özelliklerinin yanında anlatı unsurunu da içinde barındırmaktadır. Anlatı yapısının görselleştirmesine olanak sağlayan sinema, temel anlatı unsurlarını zamanla kendi özgün yapısına uygun olarak kendi özellikleri ile dönüştürmektedir. Anlatı yapılarının çözümlenmesinde kullanılan göstergebilim, bu yapıların analizlerinde sıkça kullanılmaktadır. Göstergebilim, göstergelerin çeşitli parametrelerle anlamlandırılmasına dayalıdır. Bu yüzden göstergebilim hem edebiyatta ve hem de sinema filmlerinde anlatı anlamlandırmalarında kullanılmaktadır. Bu şekilde anlatının alt metinleri belli bir sistematik içerisinde tanımlanabilmektedir. Göstergeler ve onların anlamlandırılmasının çok uzun bir geçmişi olmasına rağmen, çağdaş göstergebilimsel çözümleme Avrupalı Ferdinand de Saussure ve Amerikalı Charles Sanders Peirce'e dayanmaktadır. Saussure, göstergebilimin toplumsal yönünün üzerinde dururken, Peirce, gösterge ve nesne arasındaki bağıntı ile ilgilenmiştir (Özel, 2008: 115-116). Bu çalışmaları takip eden göstergebilimsel alanda Roland Barthes ve A.J. Greimas'ın kendi modelleri

ile devam etmişlerdir. Christian Metz, Peter Wollen, Jean Mitry gibi kuramcılar sinema göstergebilimi ve bu yöntemin anlatı yapılarında nasıl kullanılacağı ile ilgili çalışmalar yapmışlardır. Sinema göstergebilimi ile ilgili Metz'in çalışmaları önemlidir.

Sinema filmleri görüntüye dayanan yapılar olduğu için göstergebilimsel açıdan görüntü temel birim olmaktadır. Sinema film öykülerinin görüntü aracılığıyla sunulması görsel yapının anlamlandırılmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Wollen'a göre sinema bir dildir bunun nedeni metinleri ve anlamlı bir söylemi olmasıdır (2008: 108). Sinema metinlerinin kendi içerisinde yapılandığı bu anlamlı söylemler, filmlerin çözümlenmesine olanak sağlarken, göstergebilim bu çözümlenelerde önemli bir yer tutmaktadır. Lotman, perdedeki her görüntünün bir gösterge olduğunu yani bir anlam taşıdığını, enformasyon sağladığını belirtmektedir (2012: 21). Bu bağlamda, sinema filmlerinin göstergebilimsel çözümlenmelerinde, filmlerin temel yapı olan görüntü unsuru kendi içsel dinamikleri ile tanımlanabilir. Bu tanımlamalarda görüntülerin birbirleri ile olan anlam ilişkisi öne çıkmaktadır. Mitry, film açısından anlamın görüntünün kendisinde değil aralarındaki ilişkiden meydana geldiğini ve değişen herhangi bir parçanın bütünü değiştirip ona farklı bir anlam yükleyeceğini belirtmektedir (J. Mitry'den aktaran Edmonds, 1994: 77).

Algirdas Julien Greimas, kendi çevresinde toplanan araştırmacılarla Paris Göstergebilim Okulu'nda çalışmıştır. Bu araştırmacılar, yazınsal söylem, halk masalları, görüntü, müzik gibi birçok alanda çeşitli anlam evrenlerini anlamaya yönelik çalışmalar yapmışlardır (Rifat, 2000: 192-193). A. J. Greimas, göstergebilim alanına yeni katkılarda bulunmuş, mantıksal- matematiksel göstergebilimin öncüsü olmuştur. A. J. Greimas'ın bu alana en büyük katkılarından biri, Saussure'nin gösteren ve gösterilen bağlamında ele aldığı dil ve düşünce arasındaki felsefi ilişkileri genişletip anlam/ içerik ayrımını ortaya koymasındadır. A. J. Greimas'ın yapısalci çalışmalarında, karşılaştırma yapmaya dayanan dizisel çözümler ve birleştirmeye olanak sağlayan dizimsel çözümlenmeleri yaklaşmıştır (S. Parsa ve A. Parsa, 2012: 88-89). Paris Göstergebilim Okulu'nun en önemli temsilcilerinden biri olan A. J. Greimas, edebiyat metinlerini sadece biçimsel ve kurgusal dizge özellikleri bağlamında değil ayrıca anlam ve yan anlam katmanları bakımından da analiz etmiş ve yorumlamıştır. A. J. Greimas, önce göstergebilim dizge kurallarına uyarak edebiyat metinlerinde temel ve ortak bir anlam eksenini bulduğunu savunmuş, bu genel anlam eksenini sonrasında tek tek metinlerde göstermeye çalışmıştır (Akerson, 2019: 133). A. J. Greimas'ın göstergebilim anlayışı sadece bildirişimi sağlayan yalın göstergelerini değil, amaçlı olarak bir bildiri oluşturmayan fakat anlamsal katmanlara sahip gösterge dizgelerini de çözümlenebilecek bir kuramdır, sürekli gelişen bilimsel bir tasarıdır. Bu tasarı, anlamlı bir bütün yani bir metin, bir tablo, bir tiyatro oyunu ya da bir film olabilir (Rifat, 2009: 58).

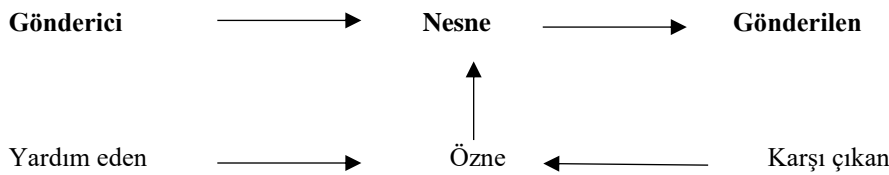
A. J. Greimas, dünyadaki anlamlar evrenini analiz etmeye ve sınıflandırmayı hedeflerken, onun göstergebilimin en belirgin özelliği, kavramsal ve biçimsel bir üst dil ortaya koymasındadır. Bu üst dil, bir göstergeler dizgesindeki anlamsal farklılıkların yeniden üretilmesi ve kavranmasında kullanılırken

varsayımsal- tümdengelimli (hipotetiko- dedüktif) anlayışla yapılandırılmıştır. Bu yaklaşımında üst dil, oluşum bağlamında birbirini içeren, tamamlayan ve denetleyen üç düzeyi içine almaktadır. Bu düzeyler; Betimsel düzey, incelenecek kavram ve işlemlerin kullanıldığı ve incelenecek olan gösterge evreninin betimlediği ve inceleme konusunun (konudil) bir üst düzeye geçtiği aşamadır. Yöntembilimsel düzey, betimsel düzeyde ele alınan kavram ve işlemlerin hem kontrol edildiği hem de aralarında bir tutarlılık sağlandığı aşamadır. Bu düzeyde betimsel düzeyde ortaya çıkabilecek problemler bu denetimle aşılmış olur. Bilimkuramsal düzey, varsayımsal- tümdengelimli göstergebilim yaklaşımının ana noktasında yer alarak, betimsel ve yöntembilimsel düzeyler bu ana nokta üzerine yapılandırılır (Rifat, 2009: 56-57)

A.J. Greimas, yaklaşımında Rus halkbilimci Vladimir Propp'tan etkilenir. Propp, halk masallarını inceleyerek masalların ortak özelliklerini belirlemiş, bu çalışmasını da *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde yayınlamıştır. Propp'un yaklaşımının özellikleri şu şekildedir;

- “1. Kişiler kim olursa olsun ve işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın değişmez, sürekli öğeleri, 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 türe bağlanırlar. (Propp, 1985: 28-30)”.

Propp, yaklaşımında 'işlev' kavramına önem vererek masal yapılarını 31 işlev ile açıklamıştır. A.J. Greimas, Propp'un yaklaşımı ve çözümleme anlayışından etkilenmiş, işlevleri eyleyen olarak ele alarak Propp'tan bir adım ileri giderek eyleyensel örnekçesini yapılandırmıştır (Parsa, 2008: 72). A. J. Greimas, anlatılardaki olaylar eyleyenler üzerinde gelişirken, eyleyenlerin özellikleri anlatı ile bağlantılı bir şekilde bu ilişkilerle şekillenir. A.J. Greimas, 1966 yılında altı eyleyenli şu modeli oluşturmuştur:

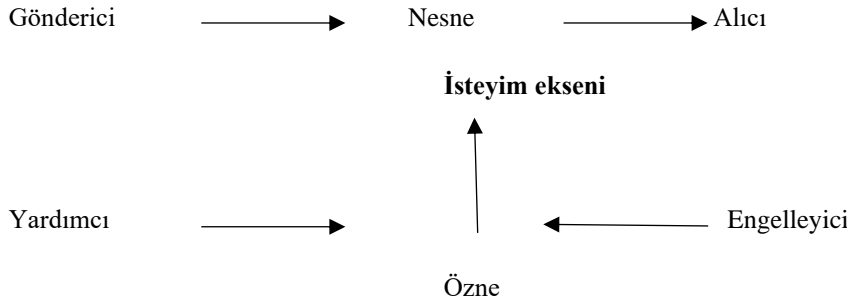


Şekil 2: A. J. Greimas'ın altı eyleyenli modeli  
(Kaynak: Rifat, 2009: 74.)

Yukarıdaki eyleyensel modeli, öznenin yani kahramanın ulaşmaya çalıştığı ve gönderici ve gönderilen arasındaki bağıntıyı sağlayan nesne çerçevesinde şekillenmektedir. Öznenin isteğiyle, yardımcı eden ve karşı çıkan unsurları ise anlatıdaki rollere göre dönüşmektedir (Rifat, 2009: 73-74). Model incelendiğinde, özne, tüm eyleyenlerin odak noktasında yer alarak diğer eyleyenlerde etkilenmektedir.



### İletişim Ekseni



### Güç Ekseni

**Şekil 3:** A.J. Greimas'ın geliştirdiği eyleyensel sınıflandırmalar (Kıran-Kıran, 2003: 217)<sup>4</sup>

Parsa, Greimas'ın şekil 3'de yer alan modelde kişinin ne olduğu ile değil ne yaptığını ele aldığını ve altı eyleyensel sınıfı kendi içerisinde ikili olarak sınıflandırdığını belirtir. Bu ikili sınıflandırma şu şekildedir;

1. İsteyim ekseninde Özne- Nesne karşıtlığı
2. İletişim ekseninde Gönderici- Alıcı karşıtlığı
3. Güç eksenine Yardımcı- Engelleyici (2008: 73).

Greimas'ın ikili sınıflandırmalarından ilki olan İsteyim ekseninde özne ile nesne arasındaki ilişkiyi ele alınmaktadır. Öznenin ve nesnenin rollerini birbirini tanımlamaktadır. Özne ve nesne arasındaki bu ilişki anlatı sözcüsünü oluştururken anlatıda durum sözcüsü ve edim sözcüsü olmak üzere iki tür anlatı sözcüsü vardır (Kıran ve Kıran, 2003: 217-218). Özne ve nesne anlatı içerisinde birlikte bir anlam kazanmaktadır.

İkinci sınıflandırma olan İletişim ekseninde ise gönderici ve alıcı ilişkisi bağlamında bir ilişki kurulmaktadır. Burada gönderici eyleyenin bir arayışı söz konusudur. Şöyle ki, gönderici eyleyeni eksik olan şeyi bulması için özneyi görevlendirir sonunda ise onu ya ödüllendirir ya da cezalandırır. Böylece alıcı da bu eylemden bir kazanç sağlar. Bazen de özne, göndericiye ihtiyaç duymadan kendi kararı ile eyleme geçebilir (Kıran ve Kıran, 2003:224). Bu ekseninde iki eyleyen olan gönderici ve alıcı arasındaki ilişkide özne eyleyeni de bu eyleme gönderici eyleyeni tarafından katılmış olur. Buradaki en önemli noktalardan birisi de ödül ve ceza unsurlarının yer almasıdır.

Güç ekseninde sınıflandırmasında ise yardımcı ve engelleyici eyleyenleri arasındaki ilişki ortaya konulmaktadır. Burada anlatı içerisindeki engelleyen ve yardım eden güçleri arasındaki ilişki de önemlidir. Bir anlatıda özneye yardımcı olan, onun işini kolaylaştıran yardımcı eyleyeninin karşısında özneye zorluk çıkaran, onun işini zorlaştıran engelleyici yer almaktadır. Yardımcı özneye güç verirken

<sup>4</sup> Şekil 2 ve Şekil 3'de eyleyenler 3 kavram farklı biçimde adlandırılmıştır. Şekil 2'deki Gönderilen, yardım eden ve karşı çıkan eyleyenleri Şekil 3'de sırasıyla alıcı, yardımcı ve engelleyici olarak verilmiştir. Çalışmanın çözümleme aşamasında Şekil 3'deki kavramlar kullanılmıştır.

engelleyici bu gücü yok etmeye çalışır (Kıran ve Kıran, 2003: 228). Bu iki zıt eyleyen arasındaki güç denge savaşı özneyi merkeze alarak ilerlemektedir. Yardımcı ve engelleyici arasındaki bu güç mücadelesi anlatının gelişme kısmında daha fazla olmakla birlikte, öznenin edimlerini de yönlendirmektedir.

A. J. Greimas'ın altı eyleyenleri zıtlıklarla tanımlaması, kişinin yaptıkları eylemlere çok yönlü bir bakış açısı geliştirmesine olanak sağlarken işlevlerin de önemini ortaya koymaktadır. Bu altı eyleyen sinema filmlerinin dramatik yapıları kurulurken kullanılmaktadır. A.J. Greimas, edebiyat, mitoloji, resim gibi tüm kültür öğelerini derin yapı düzleminde hayatla hesaplaştığını söyler. Greimas, insanın bireysel ve toplumsal varoluş sorunlarının derin yapıyı oluşturduğunu belirtir (Akerson, 2019: 136-137).

### **Sinemada Anlatı ve Anlatı Modeli**

Sinema filmlerinin dramatik yapısının oluşturulma sürecindeki ilk aşama olan senaryo, bir filmin iskeletini meydana getirir. Senaryo metninin, yazılı bir metinden ziyade görsel bir yapıya dönüşmek görevi vardır. Bir senaryo, öykünün görsel olarak düşünülmesi temeline dayanmaktadır. Bu temelde en önemli noktalardan biri anlatıdır. Anlatının temeli ise anlatma edimi ile ilişkilidir. Manfred Jahn, anlatıyı "...bir öykü anlatan ya da sunan her şeyi kapsar. İster metin vasıtasıyla, ister resim icra etme ya da bütün bunların birleşimiyle olsun, hepsi anlatıdır. Dolayısıyla romanlar, oyunlar, filmler, karikatürler vb. bunların hepsi anlatıdır" (M. Jahn, 2012:44'ten aktaran Parın, 2017: 70) şeklinde tanımlamaktadır. Yukarıdaki tanıma göre, bir öykü anlatan ya da sunan her şeyi kapsayan anlatı, öyküleme bağlamında önemli bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bordwell ve Thompson, anlatıyı "zaman ve mekan içinde olan neden- sonuç ilişkisi içindeki bir olaylar zinciri" olarak ifade ederken anlatının bir durumla başlayıp neden- sonuç bağlamında değişim olacağını ve anlatıyı bitiren yeni bir durum meydana geleceğini belirtirler (2008: 75). Burada bahsedilen neden- sonuç ilişkisi, klasik anlatı içerisinde de önemli yer tutmaktadır.

Sinemada geleneksel anlatı ya da diğer bir ifade ile klasik anlatı Aristoteles'in *Poetika* eserine dayanmaktadır. Klasik anlatı yapısının yapılandırılmasında etkili olan Aristoteles'in *Poetika* eserinin ana çıkış noktası şiir olmasına rağmen temel tartışma tragedya kavramıdır (Bağır, 2018: 41). Aristoteles *Poetika* eserinde tragedya kavramına ayrı bir önem atfetmektedir. Aristoteles, tragedyayı "korku ve acıma duyguları uyandıran eylemlerin taklit etmelidir" (1987: 36) şeklinde ifade etmektedir. Aristoteles, tragedyanın altı ögesi olduğunu belirtir. Bu ögeler: "Öykü (mythos), karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müziktir". Aristoteles, ayrıca bu ögelerin tragedyayı belli bir şiir türü olarak nitelendirdiğini belirtmektedir (1987: 23). Bu altı öge klasik anlatı filmlerin dramatik yapılarının oluşturulmasında da kullanılmaktadır.

Klasik anlatı içerisinde önemli iki kavram olan katharsis ve mimesis Aristoteles'in *Poetika* eserinde üzerinde durduğu tragedyanın içinde yer alan acıma ve taklit etme unsurlarını içermektedir.

Aristoteles, katharsis kavramının tragedya ile ilişkisini “tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir” (1987:22) şeklinde ifade etmektedir. Klasik anlatı yapısında seyircinin filmdeki kahramanla bir bağ kurmasını yani katharsise ulaşması beklenmektedir. Kavramsal olarak, mimesis taklit etme anlamına gelir. Aristoteles, epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiri ile flüt, kitara gibi sanatların büyük bir kısmının taklit (mimesis) olduğunu ve bu sanatların taklit etmede kullanılan *araç* bakımından, taklit edilen *nesnel* bakımından, taklit tarzı bakımından üçe ayrıldığı ifade etmektedir (1987: 11). Bağır, sinemanın öyküsünde mimesis ile yapılandırılan anlatının gerçeğe yakınlığı ne kadar olursa katharsis ediminin de o yakınlıkta olacağını belirtmektedir (2018:45).

Anlatı bağlamında sinemada klasik anlatının dramatik yapısı Miller tarafından “yükselen dramatik eğri” olarak tanımlanmaktadır. Klasik anlatının dramatik yapısı giriş, gelişme, sonuç aşamalarından oluşan tek bir öyküye dayanan yapılardır. Bu yapılar sebep- sonuç ilişkisi içinde ilerleyen olaylar kendiliğinden gerçekleşiyormuş gibidir (Miller, 1993:38’den aktaran Topçu, 2004: 58).

Anlatı, insan ve toplum hayatından kesitler sunar. Bir sinema anlatısında öykünün seyirciye aktarılması ve bu aktarımın nasıl yapılandırıldığı önemlidir. Bir anlatının okuru etkilemesi için olması gereken ilk unsur öykülemidir. İkincisi ise anlatıda karakterlerin nasıl oluşturulduğudur. Karakterlerin özellikleri ve yaşadıkları deneyimler anlatının özgün derinliğini meydana getirir. Bu bağlamda, anlatı metni, bir öyküyü anlatırken olayı belli bir zaman ve uzama yerleştirirken olayın evreleri süreyi ve sınırları ortaya koyar. Kiran- Kiran’a göre her anlatı beş evre içerir. Bu evreler;

1. Evre- Başlangıç Durumu
2. Evre- Dönüştürücü Öğe
3. Evre- Eylemler Dizisi
4. Dengeleyici/ Düzenleyici Öğe
5. Evre- Bitiş Durumu (2003: 21-22)

Bu beş evre anlatının ilerleyişini aşamalar halinde çözümlenmesini sağlarken, öykünün yapılandırılma şeklini de ortaya koymaktadır. Beş evre, anlatı içerisindeki olayları bağlantılı yapılar olarak bütünleştirmektedir.

Çalışmada, Bülent Üstün’ün *Kötü Kedi Şerafettin* çizgi romanından uyarlanan, 2016 yapımı *Kötü Kedi Şerafettin* animasyon filmi önce A. J. Greimas’ın eyleyensel örnekçesine ve ardından ise anlatı evreleri ile çözümlenmiştir. Çalışmada, A. J. Greimas’ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri bağlamında bu modelin öğelerinin *Kötü Kedi Şerafettin* animasyon filminde nasıl ele alındığının tespit edilmesi amaçlanmıştır. Sadece yönetmenliğini Ayşe Ünal ve Mehmet Kurtuluş’un yaptığı *Kötü Kedi Şerafettin* animasyon filminin Greimas’ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri bağlamında incelenmesi çalışmanın sınırlılığını oluşturmaktadır.

## **Kötü Kedi Şerafettin Animasyon Filminin A. J. Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesi Modeli Çerçevesinde Çözümlemesi**

### **Filmin Künyesi:**

Filmin Orijinal Adı: Kötü Kedi Şerafettin

Filmin Türü: Komedi, Animasyon

Yönetmen: Ayşe Ünal, Mehmet Kurtuluş

Senaryo: Levent Kazak, Bülent Üstün

Seslendirenler: Uğur Yücel, Güven Kıraç, Ayşen Gruda, Gökçe Özyol, Cezmi Baskın

Müzik: Oğuz Kaplangı, Serkan Çeliköz, Tuluğ Tırpan

Yapımcı: Kare Kare Film

Yapım Yılı: 2016

Yapım Ülkesi: Türkiye ("Box Office Türkiye",2016)

### **Filmin konusu:**

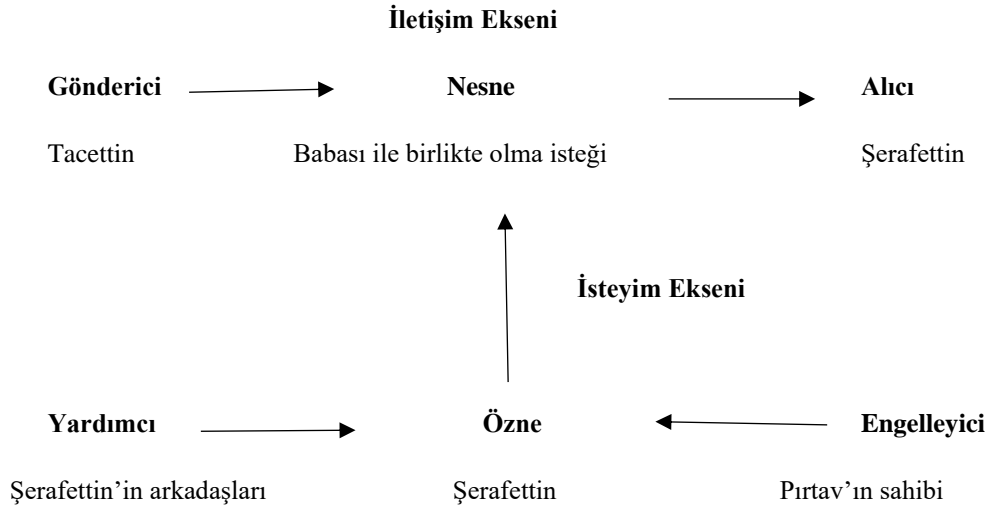
Bülent Üstün'ün *Kötü Kedi Şerafettin* çizgi romanından sinemaya uyarlanan filmde, aksi, küfürbaz, serseri bir kedi olan Şerafettin'in maceraları anlatılmaktadır. İstanbul'da bir mahallede yaşayan Şerafettin ve arkadaşları Fare Rıza ve Martı Rıfkı ile serseri bir hayat yaşamaktadır. Şerafettin, mahalledeki insanların sürekli şikâyet ettiği, keyfine düşkün bir karakterdir. Bir Mart günü hem âşık olan hem de babası Tonguç tarafından evden kovulan Şerafettin aynı gün bir oğlu olduğunu öğrenir. Önce oğlunu kabul etmek istemeyen Şerafettin zamanla onunla bir bağ kurar ve onu içinde yaşadığı tehlikeli durumlardan kurtarmaya çalışırken birçok maceranın sonunda Şerafettin bir karakter değişimi yaşar.

## ***Kötü Kedi Şerafettin* Filminin A. J. Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlemesi**

*Kötü Kedi Şerafettin* animasyon filminin öyküsünün ana karakteri Şerafettin'dir. Filmin öyküsü, Şerafettin'in etrafında ve dolayısıyla onun çevresindeki karakterlerle şekillenmektedir. Şerafettin'in serserilik dolu rutin hayatı ve sabit karakteri, varlığından haberi olmadığı oğlu Tacettin'in onu bulmak için mahalleye gelmesi ile değişmektedir. Büyük bir değişim yaşayan Şerafettin'in değerleri de bir dönüşüm içine girmektedir. Bu yüzden filmde eyleyensel örnekçesi, ana karakter olan Şerafettin üzerinden yapılandırılmıştır. Bu filmde, âşık olmak, aile kurmak, serserilik, küfürbazlık gibi insanlara özgü nitelikler kedi olan Şerafettin üzerinden verilmektedir. Animasyon filmlerde insani özelliklerin

hayvanlara atfedilmesi çok kullanılan bir yöntemdir. Özellikle çocuklarla ilgili yapımlarda hayvan figürlerinin kullanımı onların ilgisini daha fazla çektiği için tercih edilmektedir. Furniss'e göre, tecimsel animasyon filmlerindeki karakterlerin kedi, köpek, erkek ve kız gibi gerçek dünyadaki varlıklar seçmektedir. Bunun sebebi film stüdyolarının başarı şansını geleneksel olmaları attırmak istemeleridir (Furniss, 2014:126'dan aktaran Kaba, 2020: 110). Hayvan karakterlere gerçeklik kazandırmanın başka bir yolu ise onlara insan adları vermektir. Bu filmde de hayvan karakterleri için Şerafettin, Tacettin, Rıfık, Rıza, Cemil gibi adlar kullanılmıştır. Bu film, diyaloglarda geçen ifadelerden dolayı çocuk kitlesinden ziyade yetişkinlere hitap etmesine rağmen öyküdeki karakterlerin birkaçı dışında çoğu hayvandır. Bu yüzden çözümlemede kullanılan eyleysel örnekçesinde de hayvan figürleri ön plandadır. Filmdeki insan karakter yardımcı figürlerdir.

*Kötü Kedi Şerafettin* filminin A. J. Greimas'ın eyleysel örnekçesine uygulanması şu şekildedir;



**Şekil 4:** *Kötü Kedi Şerafettin* filminde Şerafettin açısından A. J. Greimas'ın eyleysel örnekçesi

### Güç Eksenini

*Kötü Kedi Şerafettin* filminin öyküsü, Şerafettin karakterinin etrafında şekillenmektedir. Şerafettin, filmde babası olarak nitelendirilen Tonguç tarafından küçük bir yavru iken sokaktan sahiplenilmiş bir tekirdir. Tonguç ile başlangıçta ilişkileri sıcak iken zamanla Şerafettin'in yaramazlıkları yüzünden ilişkileri gerilmeye başlar. Şerafettin, haylaz, küfürbaz, umursamaz ve serseri özellikleri yüzünden tüm mahalleli tarafından istenmeyen bir kedir. Buna rağmen Martı Rıfık ve Fare Rıza ile iyi dosttur. Şerafettin, Mart ayında dişi bir kedinin peşinde iken dişi kedi olan Pırtav ölür. Kedinin sahibi bu ölümden Şerafettin'i sorumlu tutar ve film boyunca 'engelleyici eyleyeni' olarak sunulur. Kedisini Pırtav'a çok düşkün olan ve film içerisinde adı belirtilmeyen adam, kedisinin kaza ile ölümü esnasında orada bulunan Şerafettin'i Pırtav'ı öldürmekle suçlamaktadır. Bu yüzden de öykü boyunca Şerafettin'i öldürmeye çalışmaktadır. Şerafettin'in hayatındaki dönüm noktası ev kedisini Misket'e aşık olması ve önceden haberdar olmadığı oğlu Tacettin ile tanışmasıdır.

1. **İsteyim eksen:** *Kötü Kedi Şerafettin* filmi üzerinden değerlendirildiğinde A. J. Greimas'ın ilk ikili zıtlıklar sınıflandırması özne – nesne karşıtlığına dayandığı görülmektedir. Burada Şerafettin ana karakter olarak özne eyleyeni olarak kabul edildiğinde nesne eyleyeni sonradan oğlu olduğunu öğrendiği Tacettin'in babası ile olma isteği olur. Şerafettin ve Tacettin birbirlerinden çok farklı karakterler olarak sunulmaktadır. Tacettin babası ile birlikte olmak için herşeyi yaparken Şerafettin öykünün ortalarına kadar ondan kaçmaktadır. Tacettin'in babası ile olma isteğinden hareketle isteyim ekseninde yer alan özne ve nesnenin birbirlerini tamamlaması durumu ortaya çıkmaktadır. Çünkü Tacettin'in babasına kendini kabullendirme çabası 'nesne'dir. 'Özne' olan Şerafettin'i harekete geçiren ve onun değişimini sağlayan bu istek 'nesne'dir. A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesinin kendi içerisinde ikili sınıflandırılmalarından birincisi olan, eyleyensel örnekçesinin birinci aşaması olan isteyim ekseninde özne- nesne karşıtlığı, 'özne' olan Şerafettin ve 'nesne' olan Tacettin'in babası ile birlikte olma isteğini zıt bir durum barındırmaktadır.

2. **İletişim eksen:** Eyleyensel örnekçesinin ikinci aşaması olan iletişim ekseninde gönderici- alıcı karşıtlığı bulunmaktadır. Bu eksenindeki en önemli unsur, gönderici ve alıcı arasındaki ilişkidir. Gönderici eyleyeninin bir arayışı bulunmaktadır. Bu filmde gönderici eyleyeni olarak belirlenen Tacettin, babası ile olan bağımlı arttırmak için bir arayış içerisinde sunulmaktadır. Bu bağlamda Tacettin'in öyküde 'gönderici' eyleyeni olarak tanımlanmasının nedeni, öyküdeki yeri 'alıcı' olan Şerafettin'in hayatındaki dönüm noktasını oluşturmasıdır. Filmin öyküsü bu eksen üzerine kurgulanmıştır. Film boyunca 'gönderici' olan Tacettin, 'özne' olan Şerafettin'e ulaşmaya ve kendini kabul ettirmeye çalışmaktadır. Bu ekseninde Şerafettin karakteri alıcı olarak tanımlansa da bir önceki eksenindeki öznedir. Gönderici eyleyeni olan Tacettin'in istediği çerçevesinde özne olarak Şerafettin'e birçok görev düşmektedir. Bu görevleri özne olarak yerine getiren Şerafettin sonunda alıcı olarak bir oğula sahip olma mutluluğu ödülünü kazanmaktadır.

3. **Güç Eksen:** A. J. Greimas'ın eyleyensel modelinde üçüncü sınıflandırma olan güç ekseninde öyküdeki ana karaktere yardımcı olan eyleyenler ve düşman olan engelleyici eyleyenleri bulunmaktadır. Öykünün öznesi olan Şerafettin'e anlatıdaki rolünü gerçekleştirmesi için yardım eden yardımcı eyleyenler; mahalle bakkalı, Şerafettin'in aşık olduğu Misket, Şerafettin'in insan babası Tonguç, torbacı Martı Rıfki ve Fare Rıza'dır. Burada 'yardımcı' eyleyenler bu karakterlerle tanımlanabilir. Eyleyensel örnekçesinin üçüncü aşaması Güç eksenine 'yardımcı- engelleyici' bağlamında 'engelleyici' eyleyeni ise Şerafettin'in kedisi Pırtav'ı öldürdüğüne inanan adamdır. Bu karakter, Şerafettin'e acı çektirmek ve ondan intikam alabilmek için ölümden dönse de amacına ulaşmak için her yolu denemektedir. Pırtav'ın sahibi başarılı olmasa da denemekten vazgeçmemektedir.

*Kötü Kedi Şerafettin* filminin anlatı yapısının Kıran-Kıran'ın anlatı beş evresindeki analizi şu şekildedir;

**1. Evre: Başlangıç Durumu (Kurulu düzenin bozulmasından önce kişilerin, zaman ve uzamın sergilendiği andır):** Filmin başında Şerafettin'in günlük, rutin yaşamı sunulmaktadır. Şerafettin, Kedi Cemil'in yönlendirmesi ile dişi kedilerin peşinden koşan, arkadaşları ile eğlenen, insan babası Tonguç ve onun ev sahibi Hasene dâhil tüm mahallelinin şikâyetçi olduğu küfürbaz, saygısız bir kedi olarak tanımlanmaktadır. Filmde ana mekan olarak İstanbul'un Cihangir semti kullanılmaktadır. Şerafettin'in insan babası Tonguç kirasını ödeyemediği için ev sahibi Hasene onu evden atmak istemektedir. Tonguç, film içinde müzikle uğraşan ama başarılı olamamış, hayatı düzensiz geçen bir karakterdir. Çözümlemede 'engelleyici' eyleyenini temsil eden adam ise ölmeden önce kedisi Pırtav'a düşkün, onunla zaman geçirmekten zevk alan bir insandır. Bu üç insan karakter, başlangıçta önemsiz olarak resmedilse de öykünün ilerleyen sahnelerinde öne çıkmaktadırlar. Misket karakteri, angora cinsinden olan, köpekler tarafından kovalanırken Şerafettin'in kurtardığı ve aşık olduğu bir ev kedisidir. Ayrıca öyküdeki Martı Rıfkı bir çöplük martısı, Fare Rıfkı ise ağzı bozuk bir faredir.

**2. Evre: Dönüştürücü Öge (Birdenbire bir olay başlangıçtaki durumu sarsar ya da altüst eder):** *Kötü Kedi Şerafettin* filmindeki dönüştürücü öge, Şerafettin'in oğlu Tacettin'in mahalleye babasının yanına gelmesidir. Bu olay, birinci evrede seyirciye sunulan kurulu düzenin ana karakter olan ya da başka bir tabirle anti- kahraman olan Şerafettin açısından değişiminin ilk kıvılcımıdır. Başlangıçta Şerafettin, Tacettin'i istemese de fiziksel benzerlik ve annesini hatırlaması kabullenme sürecini hızlandırmaktadır. Sadece onu kabullenen Şerafettin, Tacettin'in istediği ya da beklediği 'baba' profilinden farklıdır. Bu evrede Misket'e de aşık olan Şerafettin duyguları ve Pırtav'ın ölümünde sorumlu tutulması ile de mücadele etmektedir. Bu esnada Şerafettin'in birçok (evden atılma, kendisinin peşinde olan intikam isteyen adam vs.) problemi vardır. Bu problemler de bir sonraki evreyi işaret etmektedir.

**3. Evre: Eylemler Dizisi (Düzenin bozulmasıyla olaylar birbirini izler):** Bu evre, Parsa (2008: 79)'nın filmin başı ve sonu arasında kalan ortadaki gelişim süreci olarak nitelendirdiği, çatışmaların gerçekleştiği, öykünün de bu çatışmalarla şekillendiği evredir. Bu evrede öykünün gelişimine paralel olarak hem olaylar hem de ana karakterin kendi içindeki çekişmeler ortaya çıkmaktadır. *Kötü Kedi Şerafettin* filminde, dişi kedinin ölmesi üzerine sahibinin intikam peşine düşmesi, Şerafettin'in oğlunun yanına gelmesi, köpeklerden kaçan ev kedisine Misket'e aşık olması ile olaylar karmaşık hale gelmeye başlamaktadır. Filmin ana karakteri Şerafettin'in kendi rutin hayatı bir anda maceraya dönüşmektedir. Şerafettin'in Misket'i kurtarmak için kavga ettiği köpeklerin intikam planını duyan Tacettin babasına yardım ederek ana karakterin hikâyesine dâhil olmaktadır. Köpekler ve Pırtav'ın sahibi de Şerafettin'den intikam almak için çatıya gelir. Tacettin ona yardım eder, annesinin öldüğünü söylemesine rağmen Şerafettin onunla başlangıçta ilgilenmez. Tonguç, evden kovulmuş eşyalarını toplayarak Şerafettin'i terk eder. Kedisi Pırtav'ın ölümünden Şerafettin'i sorumlu tutan ve intikam almak isteyen adam, Tacettin'i kaçıtır, onu kurtarmak isteyen Şerafettin denize düşer. Bu olayla Şerafettin anti- kahramandan bir kahramana dönüşmektedir. Filmin bu kısmında Şerafettin ve Tacettin birbirine bağlanmış baba- oğul olurlar. Ancak talihsizlikler devam etmektedir. Bu yapıya genellikle klasik anlatı formlarında sıkça

rastlanmaktadır. Kahraman filmin ikinci perdesinde sınavlarla, engellerle ve düşmanlarla karşılaşır, dostlarının yardımıyla onları alt eder. Amacına yaklaşan kahraman, kısa süreli bir rahatlama sonra tekrar engellerle karşılaşır ve sınanmaktadır.

**4. Evre: Dengeleyici Öge (Olaylar dizisine son veren ve dengeleyen olay gerçekleşir):** Şerafettin ve arkadaşları sürekli aksilikler yaşamaktadırlar. Fare Rıza, tüm aksiliklerin parasızlıktan başlarına geldiği sonucuna varmaktadır. Sorunlarının çözümünü ise banka soyarak aşabileceklerine inanan arkadaşlar, bir plan hazırlayıp uygulamaya geçerler. Bu evrede dengeleyici olay, zenginlik olarak sunulmakta, karakterler ise para sahibi olarak sorunlarının çözüleceğine inanmaktadır. Bu evrede yeni kaynaşan Şerafettin ve Tacettin ilk kez birlikte bir maceraya atılırlar. Şerafettin, Tacettin, Fare Rıza ve Martı Rıfkı bankayı soyup paraları alıp oradan uzaklaşırlar. Şerafettin ve arkadaşları, hem polisten hem de bankayı kedilerin soyduğunu duyan ve Şerafettin'den intikam almak isteyen adamdan kaçarlar. Şerafettin'den intikam almak isteyen adam Şerafettin'i vurmak isterken Tacettin kurşunun önüne atlar ve vurulur. Bu esnada Şerafettin'in karşılaştığı Tonguç ile birlikte Tacettin'i iyileştirmeye çalışırlar.

**5. Evre: Bitiş Durumu (Başlangıç durumuna dönülür ya da yeni bir durumun başlangıcı ortaya çıkarır):** Tonguç, artık parasının kalmadığını ve annesinin yanına taşınacağını söyler. Karakterler yine zor durumdadır. Martı Rıfkı, elinde kalan parayı verdiğinde Tonguç evine geri döner ve borçlarını öder. Tacettin de iyileşir. Şerafettin, arkadaşları, Tacettin, Tonguç, Ev sahibi Hasene, Bakkal Şemistan evlerinin terasında eski günlere dönmüşlerdir. Bu esnada Misket, intikam almak isteyen adam tarafından kaçırlır. Filmin karakterleri onu kurtarır. Ve eski hayatlarına geri dönerler.

### Sonuç

Çalışmada A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri bağlamında 2016 Türk yapımı olan *Kötü Kedi Şerafettin* filmi çözümlenmiştir. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi, 6 eyleyen üzerinden tanımlama yapmaktadır. Anlatı evreleri ile filmin öyküsünün olaylar dizisi ele alınmaktadır. Çalışmada, *Kötü Kedi Şerafettin* filminin ana karakteri olan Şerafettin öyküyle ilişkilendirilerek A.J. Greimas'ın ikili sınıflandırmaları üzerinden incelenmiştir. Bu sınıflandırmalarda, isteyim ekseninde özne (Şerafettin)- nesne (Tacettin'in babası ile olma isteği) karşıtlığı Tacettin ve Şerafettin'in ilişkilerini ortaya koyarken, film içinde Tacettin'in kendisinden haberi olmayan babasına kendini kabul ettirme çabaları sürekli yenilenmektedir. Şerafettin'in oğlunu kabul etmemekte direnmesi bu karşıtlığın şiddetini artırırken filmde zaman zaman gerilim unsurlarının da ortaya çıkmasına neden olmaktadır. İletişim ekseninde gönderici (Tacettin)- alıcı (Şerafettin) karşıtlığı, iki karakterin farklı meziyetleri ile tanımlanmaktadır. Tacettin, saygılı, iyilik yapan, babasına kavuşma amacı için çabalayan bir karakter; Şerafettin ise serseri, umursamaz, küfürbaz, hiçbir amacı olmayan biridir. Öyküde iki zıt karakterin biyolojik bağ ile bağlanmasıyla, karakterlerin zıtlıklarının daha belirgin hale geldiği fakat sonunda yine bu bağın onları birleştirdiği görülmektedir. Güç eksenine yardımcı (Tacettin, Tonguç, Misket, Rıza, Rıfkı)-engelleyici (Köpekler, Pırtav'ın sahibi) unsurları üzerinden bakıldığında,



Şerafettin'in macerasında oğlu Tacettin, babası Tonguç ve arkadaşları ona yardım ederken, mahalledeki köpekler ve Pırtav'ın sahibi ona sürekli engeller çıkarmakta, onun bu engellerle sınanmasına sebep olmaktadır.

Filmdeki ana karakter üzerinden ele alınan eyleyensel örnekçesi hareketle, Şerafettin'in serseri hayatı oğlu Tacettin'in gelmesi ile farklı bir boyuta taşınmış karakter değişimi gerçekleştiği tespit edilmiştir. Bu değişim, ana karakter olan Şerafettin'in hayatının nasıl dönüştüğü ve bu esnada kendi yolculuğunda nasıl ilerlediği ise 5 anlatı evreni üzerinden sunulmaktadır. Bu evrelerin ilkinde Şerafettin'in sıradan dünyası, yaşadığı yer, çevresi ve kendisi bağlamında tanıtılırken ikinci evrede Tacettin'in mahalleye gelmesi, Misket'e aşık olması, Pırtav'ın ölümüne sebep olmakla suçlanması gibi sorunlarla mücadele etmektedir. Üçüncü evre ise ilk iki evrede gerçekleşen olayların sonuçları ile yüzleşme ve gerekli sınavların verilmesi, engellerin aşılması aşamaları gerçekleşir. Şerafettin bu evrede düşmanları ile mücadele ederken bir yandan dostluklarını geliştirirken bir yanda da oğluya bağlılığını güçlendirmektedir. Dördüncü evrede, Şerafettin ve arkadaşları yaşadıklarını çözmek için paraya sahip olmaları inancıyla bir banka soyarlar. Ama olaylar bekledikleri gibi gelişmez ve Tacettin babasını kurtarmak isterken yaralanır. Beşinci ve son evrede ise Tacettin iyileşir, Şerafettin ve arkadaşları ellerinde kalan parayla Tonguç'u evden atılmaktan kurtarırlar ve eski hayatlarına geri dönerler. Ama eski hayatlarından farklı olan bir nokta vardır; Şerafettin eski halinden daha farklıdır.

Çalışmada, *Kötü Kedi Şerafettin* animasyon filmi A. J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi ve anlatı evreleri çerçevesinde incelenmiştir. Bu incelemede, filmde eyleyensel örnekçesinin eyleyenlerinin bulunduğu ve anlatı evrelerinin ise sıralı ve kapsayıcı bir şekilde yapılandırıldığı tespit edilmiştir. Çalışmada ele alınan eyleyensel örnekçesi ve anlatı evrelerinin gelecekte animasyonla ilgili çalışmalarda daha sıklıkla kullanılacağı düşünülmektedir. Günümüzde animasyon filmlere olan ilginin arttığı düşüncesinden hareketle bu konu ile çalışmaların da artırılması, çalışmalarda sadece çocuk kitlesinin değil yetişkin kitlenin de bu tür ile olan ilişkisinin ortaya çıkarılması önerilmektedir. Ayrıca animasyon film kullanımının sadece sinemada değil reklam, propaganda, eğitim alanlarında öne çıktığı göz önünde bulundurularak alan ile ilgili çalışmaların kapsamı da genişletilebilir.

**Yazar Katkıları:** Metnin tamamı iki yazarın ortak ve eşit katkılarıyla oluşturulmuştur.

**Çıkar Beyanı:** Bu çalışmada çıkar çatışması bulunmamaktadır. Tüm yazarlar iş birliği içerisinde bu çalışmayı hazırlamıştır

### Kaynakça

- Akerson, F. E. (2019). Göstergebilime giriş. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Aristoteles. (1987). Poetika. (İ. Tunalı, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Aydın, H. (1989). Kamerasız, senaryosuz sinema ve Norman McLaren. ...Ve Sinema, 28-29.

- Aydın, O. Ş., & Gülçur, A. S. (2018). Animasyon sineması ve göstergebilim: Coco filminin Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre çözümlemesi. *Asusjournal*, 1-13. <https://doi.org/10.16992/ASOS.13702>.
- Bağır, M. (2018). Aristoteles'in Mimesis ve Katharsis Kavramları Üzerinden Bir Film İncelemesi: Dogville. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Dergisi*, 36-55.
- Bilis, P. Ö. (2014). Rol Modelleri ve Toplumsal Değerler Açısından "Uçaklar" Adlı Animasyon Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim*, 8, 201-228.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). Film sanatı. (E. Yılmaz ve E. S. Onat, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Box Office Türkiye (2022). Kötü Kedi Şerafettin. Erişim adresi: <https://boxofficeturkiye.com/film/kotu-kedi-serafettin--2012628>.
- Can, A. (2021). Çizgi filmin tarihsel gelişimi. A. Can, M. Aytaş ve H. Aker (Ed.), *Sinema ve çocuk-1: Türk ve Dünya sinemasında çocuk imgesi ve çocukluk halleri kitabı* içinde (s. 154- 189). Konya: Tablet Basım Yayın Dağıtım.
- Çalışır, M. (2018 ). Canlandırma filmlerinde toplumsal cinsiyet rolleri : 2000 sonrası Disney ve Pixar filmleri üzerinden bir analiz (Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi , Antalya.
- Çilingir, A. ve Akan, N. A. (2022). Advertisement reflections of animated movies. B. Türten (Ed.), *Cinema Studies: different perspectives kitabı* içinde (s. 89-100). Florida : University of South Florida M3 Publishing.
- Doğru, M. S. (2018). Türk yapımı animasyon filmlerinde kahramanın yolculuğu: anlatısal örnekçeler aracılığıyla anlatıların çözümlemesi (Doktora Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Edmonds, R. (1994). Filmin Temel yapı taşları ve bir film formu. Y. Demir (Ed.), *Filmde zaman ve mekan üzerine kitabı* içinde (s. 71-80). Eskişehir: Turkuaz Yayınları.
- Furniss, M. (2008). *Art in motion, revised edition: Animation aesthetics*. john libbey publishing.
- Hallas, J. (1979). Canlandırma bildirisi. (A. Sipahioğlu, Dü.) *Kurgu*. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi, 256-272.
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun Eğitim Amaçlı Kullanımı (Yüksek Lisans Tezi)*. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Kaba, F. (2020). *Hareketlendirme ve zamanlama sanatı: Animasyon*. Eskişehir: Nisan Kitabevi.
- Kıran, A. ve Kıran, Z. (2003 ). *Yazınsal okuma süreçleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Lotman, Y. M. (2012). *Sinema göstergebilimi*. (O. Özgül, Çev.) Ankara: Nirengi Kitap.
- Özel, Z. (2008). "Beynelminel"bir film afişinin göstergebilimsel çözümlemesi. S. Parsa (Ed.), *Film çözümlemeleri kitabı* içinde (s. 113-131). İstanbul: Multilingual.
- Parın, K. (2017). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi el kitabı*. Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi, 68-74.

- Parsa, A. F. (2008). 'Mutluluk Paradoksu' Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesiyle. S. Parsa (Ed.) içinde, Film Çözümlemeleri (s. 67-89). İstanbul: Multilingual.
- Parsa, S. ve Parsa, A. F. (2012), Göstergebilim çözümlenmeleri. İzmir: Ege Üniversitesi Yayınları.
- Pixar(2022). Our story. Erişim adresi: <https://www.pixar.com/our-story-pixar>.
- Propp, V. (1985). Masalın biçimbilimi. (M. Rifat ve S. Rifat, Çev.) İstanbul: Kent Basımevi.
- Rifat, M. (2000). XX. yüzyılda dilbilim ve göstergebilim kuramları. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Rifat, M. (2009). Göstergebilimin ABC'si. İstanbul: Say Yayınları.
- TDK (Türk Dil Kurumu Sözlükleri). (2022). Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>.
- Topçu, A. D. (2004). Sinema ve zaman: Geleneksel ( klasik ) anlatı ve çağdaş anlatı filmlerinde zamanın kullanımı ve anlatısal yapı ile ilişkileri. F. D. Küçük Kurt ve A. Gürata (Ed.), Sinemada anlatı ve türler kitabı içinde (s. 49-95). Ankara: Vadi Yayınları.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2009). Timing for animation. Burlington: Focal Press.
- Wollen, P. (2008). Sinemada göstergeler ve anlam.(Z. Aracagök ve B. Doğan, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.