ASOS JOURNAL
The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 6, Sayı: 70, Mayıs 2018, s. 1-13

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
07.04.2018

Yayınlanma Tarihi / The Publication Date
20.05.2018

Doç. Dr. Oya ŞAKI AYDIN
İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim
osaydin@ticaret.edu.tr

Doç. Dr. Ala SİVAS GÜLÇUR
İstanbul Ticaret Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.
asivas@ticaret.edu.tr

ANİMASYON SİNEMASI VE GÖSTERGEBİLİM: *COCO* FİLMİNİN GREIMAS'IN EYLEYENSEL ÖRNEKÇESİNE GÖRE ÇÖZÜMLENMESİ

Öz

Animasyon sineması film tarihi içerisinde önemli bir yere sahiptir. Özellikle çocuk seyirciye yönelik filmlerde animasyon türünde olanların niceliksel üstünlüğü göze çarpmaktadır. Ne var ki, Pixar gibi büyük animasyon şirketleri, bu filmleri hazırlarken farklı yaş gruplarını hedef alarak içeriği şekillendirmektedirler. 2017 yapımı *Coco* filminde olduğu gibi hem çocuk hem de yetişkin seyirciyi yakalayabilecek unsurlar ve formüller filmlerde kendini göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında anlatısal derinlik farklı katmanlardan oluşabilmektedir. Bu çalışmada *Coco* filmi örneğinden yola çıkılarak, animasyon sinemasının günümüz film endüstrisindeki konumu ve seyirciyle ilişkisi sorgulanmıştır. Bu çerçevede öncelikle animasyonun tarihi kısaca ele alınmış ve Pixar şirketinin yapımları gözden geçirilmiştir. Ardından *Coco* filminin yapısını derinlemesine analiz edebilmek amacıyla göstergebilimsel metodolojiye başvurulmuş, yönteme büyük katkılar sağlamış A.J. Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre filmin çözümlemesi yapılmıştır. Animasyon sinemasının imgesel dünyası ile eylemsel anlatı tekrarları arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

Anahtar kelimeler: Sinema, Animasyon, Göstergebilim, Greimas, *Coco* Filmi.

ANIMATION AND SEMIOLOGY: ANALYZING *COCO* MOVIE IN TERMS OF GREIMAS' ACTANT MODEL

Abstract

Animation has an important place in the history of cinema. Especially amongst movies for children the quantitative superiority of those who are in the type of animation is striking. However, major animation companies like Pixar are shaping content by targeting different age groups when making these films. Just as in the 2017 *Coco* movie, elements and formulas that can capture both children and adult audiences are evident. From this point of view, the depth of the narrative can be composed of different layers. In this study, the relationship between the position of the animation in the film industry and the audience was questioned, starting from the example of *Coco* movie. In this framework, the history of the animation is briefly reviewed and the productions of Pixar Company are reviewed. Then, in order to analyze the structure of *Coco* in detail, semiological methodology was applied and the method provided great contributions. The movie's analysis was realized according to Greimas's actantial model. The relationship between the imaginary world of animation and the repetition of actantial narrative has been examined.

Keywords: Cinema, Animation, Semiologie, Greimas, *Coco* Movie

Giriş

Animasyon filmler, sinema tarihi boyunca önemli bir konuma sahip olmuşlardır. Öyle ki, animasyonu tarihsel bağlamıyla ele alabilmek için sinematograf öncesi çalışmalara dek uzanmak gerekir. Bununla birlikte sinema ve bilgisayar teknolojilerinin buluşması, animasyonun tarihsel seyrinde yeni bir dönemin başlamasına neden olmuştur. 90'lı yıllarla birlikte uzun metraj bilgisayarlı animasyon filmlerinin yapımı bu alanda devrim sayılır. Bu dönemde özellikle Pixar şirketi, ürettiği uzun metraj bilgisayar destekli animasyon yapımlarıyla Amerikan film endüstrisinde lider konumuna yükselmiştir. Pixar yapımları, sadece teknolojik özellikleriyle değil, sahip oldukları ayrıksı temalar ve seyirciyle kurdukları ilişki bağlamında da dikkat çekici yapımlardır. Filmlerin içerikleri salt çocuklar için değil, yetişkin seyircinin de ilgisini çekebilecek şekilde formüle edilmektedir.

Bu çalışma Pixar'ın dünya çapında geniş seyirci kitlesini yakalayan, Altın Küre ve Akademi ödüllü, 2017 yapımı *Coco* filminden hareketle animasyonun günümüz film endüstrisindeki konumunu ve seyirciyle ilişkisini sorgulamayı amaçlamaktadır. Çalışmada uygulanacak olan göstergebilimsel yöntem, film analizlerinde çoklukla kullanılan bir yaklaşım olarak karşımıza çıkmaktadır. Özellikle Christian Metz ve Roland Barthes'ın geliştirdiği yaklaşımlar alanda çalışan akademisyenler tarafından farklı bağlamlara uygulanmaktadır. Diğer yandan biraz daha az bilenen ama yine aynı ekolden olan A.J. Greimas'ın kişilerin eylemlerini odak alan modeli hem edebiyatta hem de sinemasal anlatı çözümlemelerinde kullanılan bütünlüklü ve açıklayıcı bir çözümleme çerçevesi sunar. Greimas'ın eyleyensel örnekçesi, anlatı içindeki karakter, duygu veya durumların anlatının seyri içindeki güzergâhını inceler. Bir yolculuk fikri içinde kahraman(lar) adeta matematiksel bir denklem dâhilinde belirli hareket akslarında ilerlerler. V. Propp'un masal çalışmasında da görüldüğü gibi benzer anlatılar kurmaca metinlerde tekrar et-

mektedir. Bu tekrarlar bize yüzeyde ele aldığımız anlatı ve genelde toplumsal söylencenin doğası ile ilgili derin fikirler verir.

Çalışmada öncelikle animasyonun tarihine kısaca değinilecek ve Pixar yapımları gözden geçirilecektir. Ardından *Coco* filminin yapısını derinlemesine analiz edebilmek amacıyla göstergebilimsel metodolojiye başvurulacak ve Greimas'ın yönteme katkısı aktarılacaktır. Filmle ilgili genel bilgiler verildikten sonra Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre filmin çözümlemesi üç aşamalı olarak yapılacaktır. Bu çerçevede filmin betimleme aşaması, anlatı düzeyi ve ikili karşıtlıkları analiz edilecektir. Böylece animasyon sinemasının imgesel dünyası ile eylemsel anlatı tekrarları arasındaki ilişkilerin incelenmesi hedeflenmektedir.

1. Animasyonun Kısa Tarihi ve Pixar Yapımları Üzerine

Animasyon (canlandırma) sineması, hareketsiz nesneleri, resimleri, çizimleri tek resim çekebilen kamera aracılığıyla teker teker görüntüleyip birbirlerine ekleyerek, hareketli görüntüler elde etme yöntemi olarak tanımlanmaktadır (Teksoy, 2012: 45). Animasyonun tarihi, sinematograf öncesi hareket yanılsaması esasına dayalı bir dizi buluşa dek uzanır. Resimleri hareket ediyormuş gibi gösteren Thaumatrope, Zoetrope, Praxinoscope gibi 19. yüzyılın oyuncakları animasyon tarihinde karşımıza çıkan duraklardır. Sinemanın başlangıcı olarak kabul edilen 1895 yılına kadarki gelişmeler, sinemanın olduğu kadar, görüntülerinin çizimlerden oluşması nedeniyle animasyon sinemasının gelişimi sayılmaktadır (Hünerli, 2005: 5). Öte yandan sinema tarihinin ilk animasyon filmine ilişkin konu tartışmalıdır: Kimi tarihçilere göre ilki Emile Cohl'ün çektiği *Fantasmagorie* iken, kimi yazarlar tarafından J. Stewart Blackton'ın *Humurous of Funny Faces* filmi kabul edilir (Hünerli, 2005: 12-13). Bununla birlikte animasyon sinemasının kimlik kazanması Hollywood'da gerçekleşir:

Çizgi roman çizeri Winsor McCay, Cohl'ün tekniğinden yola çıkarak beyazperdenin ilk animasyon kahramanı *Gertie The Dinosaur*'u (*Dinozor Gertie*) 1914'te yaratır. Ardından onu, Otto Mesmer'in *Felix The Cat*'i (*Kedi Felix*) izler. Ancak sinema tarihindeki en ünlü animasyon film kahramanı, Walt Disney'in *Mickey Mouse*'u (Miki Fare) olur. Başlangıçta Mortimer adını taşıyan bu kahraman, sokaktaki Amerikalı'yı temsil eder. İnsanlara özgü davranışlarıyla sokaktaki adamın duygularını, bastırılmış tutkularını yansıtarak dünya çapında üne kavuşur. 1930'larla birlikte Disney, beyazperdenin "masalcı babası" olarak adlandırılmaya başlar. Disney'in ilk önemli masallarından biri olan *The Three Little Pigs* (*Üç Küçük Domuz*, 1933) filmini, *Snow White and The Seven Dwarfs* (*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, 1937), *Pinocchio* (*Pinokyo*, 1940) gibi uyarlamalar izler. Disney'in 1940 yapımı *Fantasia* adlı animasyonu dikkat çeken bir deneme olarak sinema tarihindeki önemini korur. Filmin önemi Bach, Beethoven, Schubert gibi klasik, Stravinski ve Mussorgski gibi modern bestecilerin çalışmalarını animasyonun olanaklarıyla yorumlamasından, müziğe görsel biçim vermeyi denemesinden ileri gelir. Disney, İkinci Dünya Savaşı yıllarının ardından masallar dünyasına dair üretimini sürdürür. Walt Disney'in ölümünden sonra da şirket, aynı çizgide çalışmaya devam eder. Disney'in sinemasını, tüketim toplumuna yönelik, albenili bir eğlencelik olarak değerlendirmek mümkündür. Hollywood'un ikinci büyük animasyon stüdyosunu Max ve Dave Fleischer Kardeşler kurmuştur. Erotizm simgesi *Betty Boop* ile *Popeye* (*Temel Reis*) yarattıkları en başarılı kahramanlardır. Fleischer Kardeşler'in sineması Disney'in masalsı dünyasıyla çelişir. Fleischerlar'ın duygusallıktan, şiirsellikten kaçınan, şiddete ve taşlamaya yer veren, karikatür anlayışının ağır bastığı filmleri çizgi romanlara daha yakındır. Bireysel ve toplumsal aksaklıklara eğilmiş, çirkin, sevimsiz, görgüsüz kahramanlara yer verdikleri filmleriyle, püriten Amerikan toplumunun değer-

lerini tersyüz etmeyi denerler. Amerikan animasyon sinemasında öne çıkan bir diğer ikili ise William Hanna ve Joseph Barbera'dır. Kötü kedi Tom ve kurnaz fare Jerry'nin maceraları, Taş Devri insanları ve Jetgiller çalışmaları arasındadır. Hanna ve Barbera'nın çizimleri Disney'inkileri çağrıştırmakla birlikte, filmlerin konuları çocuklardan çok yetişkinlere yöneliktir (Teksoy, 2012: 45-48).

Animasyonun tarihinde her ne kadar gerek sektör gerek içerik açısından Amerikan sinemasının etkili konumu söz konusu olsa da, diğer ülke sinemalarında da öne çıkan ve unutulmaması gereken örnekler mevcuttur. Örneğin; Kanada'da Norman McLaren'ın çalışmaları, eski Doğu Blok'u ülkelerinden Çekoslovakya'da Jiri Trnka'nın filmleri veya Japonya'da manga geleneğinin uzantısı olan anime eserler animasyon sinemasının tarihi içinde özellikli konumdadırlar.

Animasyon sinemasında bilgisayar teknolojisinin kullanılmaya başlaması, bu alana ilişkin tarihsel seyirde yeni bir dönemin başlangıcıdır. Bilgisayar, sıradan düzeyde, hareketlilik hissini verecek olan çok sayıda görüntüyü yeniden yaratma görevini üstlenebilir. Yaratıcı düzeyde ise, film yapımcılarının gerçekte filme alınamayacak görüntüler yaratmalarına imkân sunan yazılımlar devreye girer (Bordwell&Thompson, 2009: 372). Bilgisayar teknolojisinin uzun metraj yapımlarda kullanılacak kadar gelişmesi 1980'lerde gerçekleşir. Disney'in *Tron* filminin (1982) yalnızca 15 dakikasında kısmen bilgisayarla oluşturulmuş görüntüler mevcuttur. 1990'lara gelindiğinde, George Lucas'ın Industrial Light&Magic şirketi, Pixar Animation şirketi gibi kurumlar, canlandırılmış görüntüler yaratacak güçlü bilgisayar bankaları ve karmaşık yazılımlar geliştirmişlerdir. Bilgisayarda oluşturulan görüntüler, yüksek çözünürlüklü bir ekran üzerinden doğrudan filme alınarak veya her kareye görüntünün piksellerini teker teker işleyen lazer teknolojisi kullanılarak pelikül üzerine aktarılır. Bütünüyle bilgisayarda yaratılmış ilk uzun metraj, bir Pixar yapımı olan *Toy Story* (*Oyuncak Hikayesi*) 1995'te Disney tarafından gösterime sokulur (Bordwell&Thompson, 2009: 373).

Oyuncak Hikayesi, el yapımı oyuncakların yüksek teknolojili plastik oyuncaklardan daha değerli olduğunu ileri sürmek için en son teknolojileri kullanırken, bir yandan da oyuncak endüstrisindeki değişimleri ve oyuncağın amacının ne olduğu konusundaki düşünceleri komedi aksiyon türü çerçevesinde işler. Hikâye, Andy'nin bir zamanlar gözdesi olan eski moda doldurulmuş oyuncak Şerif Woody ile son model oyuncak olan uzay polisi Buzz Lightyear arasındaki çekişme üzerine kurulmuştur. Kısaca film, çocukların düşük kalitede oyuncakları sevebileceğini işler, çünkü onları canlı kılan hayal gücüdür. Pixar, bundan sonra devam filmleri *Oyuncak Hikayesi 2* (1999) ve *Oyuncak Hikayesi 3* (2010) filmlerine imza atar (Kemp, 2014: 490).

Başlangıçta Graphic Groups adıyla Lucasfilm'in bilgisayar destekli görüntüler bölümü olarak kurulan Pixar, zamanla bilgisayarda üretilen çizgi filmler alanında en yaratıcı güç olmuştur. *Oyuncak Hikayesi*'nin başarısının ardından şirket, Dreamworks ve diğer şirketlere rağmen pazarın lideri konumuna yükselmiştir. Bu filmin ardından *A Bug's Life* (*Bir Böceğin Yaşamı*, 1998), *Monsters, Inc.* (*Sevimli Canavarlar*, 2001), *Finding Nemo* (*Kayıp Balık Nemo*, 2003), *The Incredibles* (*İnanılmaz Aile*, 2004), *Cars* (*Arabalar*, 2006), *Ratatouille* (2007), *Wall. E* (2008), *Up* (Yukarı Bak, 2009) gibi önde gelen yapımlara imza atar (Kemp, 2014: 485, 491). Bununla birlikte her başarılı Pixar yapımının ardındaki unsur, kendilerinin koydukları hedeflere her defasında ulaşmalarıdır. Örneğin; *Bir Böceğin Yaşamı* filminde ışık, *Sevimli Canavarlar* filminde post, *Kayıp Balık Nemo* filminde sualtı dünyasının gerçeğe yakın gösterimi gibi ayrıntılar (Whitehead, 2012: 127) başarıyı sağlayan unsurlardır. Pixar, ürettiği Marionette, Ringmas-

ter ve Tender-Man11 gibi yazılımlarla; ışıklandırma, modelleme, canlandırma ve fotoğraf sentezleme gibi konularda büyük gelişmeler sağlamıştır. Çizerlerin her karede karakter hareketlerini bütün detaylarıyla kontrol edebilmesini sağlayan bu yazılımlar animasyona başka bir boyut kazandırmıştır (Çelik'ten akt. Şenler, 2005: 108). 2006 yılında Pixar, her ne kadar Walt Disney bünyesine katılmış olsa da, markanın gücü nedeniyle hâlâ ayrı bir yaratıcı işletme olarak kabul edilmektedir. Canlandırmayı her yaşa hitap eden sezgili ve merak uyandıran duygusal senaryolarla harmanlayan Pixar, izleyiciler ve eleştirmenler nezdinde neredeyse yenilmez olduğunu kanıtlamıştır (Kemp, 2014: 528).

2. Göstergebilimsel Yöntem ve Greimas

Yapısalcı yaklaşımlar Ferdinand de Saussure'ün *Genel Dilbilim Dersleri* kitabı üzerine temellenerek metin analizleri yaparlar. Dilbilim alanında hazırlanmış olan bu çalışma, yapısalcı analizin ilk örneklerini barındırır. Anlatı üzerine incelemelerde iki tür araştırma yapıldığı görülür: birincisi iletilerin oluşturulmasında hangi süreçlerin etkili olduğunu araştırmak, ikincisi anlatı iletilerinin işlevlerinin incelenmesi ve okuyucu üzerindeki etkisine bakılmasıdır (Parsa, 2012:18). "Yapısalcılık en basit ve bilinen tanımında incelenen nesnenin yapısına yönelmektedir" (Can ve Aytaş, 2017: 307). Metne odaklanan bu analizler yüzeyin altında yatan gizli yapıları araştırır. "Yapısalcılar, gösterge sistemlerindeki 'yüzeyde görünenlerin' altındaki 'derin yapıları' araştırır. Levi-Strauss mitlerde, akrabalıklarda ve totemlerde; Lacan bilinçaltında; Barthes ve Greimas anlatının 'grameri'ndeki derin yapıları ele almışlardır" (Şendur Atabek, 2007: 66).

Göstegebilimsel yaklaşımda dünyanın anlamlı bir bütün oluşturduğu fikri egemendir (Arslan-Karakul ve Arslan, 2018:490). Bu yaklaşım anlatının kendi içinde bulunan tutarlı bağlantılardan yola çıkarak metnin ne şekilde örüldüğünü sorgulamaktadır. Rus dilbilimci V. Propp'un 1920'lerde ortaya attığı anlatı çözümlemesi yönteminde, yüzlerce halk masalı çözümlenerek ortak yapılar ortaya çıkartılmıştır. Propp, anlatı yapısını hazırlık, karışıklık, gidiş, dövüş, dönüş ve tekrar tanınma olmak üzere altı aşamaya böler. Masallarda arka arkaya sıralanan olaylar arasında tekrarlamalar yoluyla genellemeler ortaya çıkmaktadır. Propp bu anlatı birimlerinden bu altı başlığın altına yerleşen 31 işlev tespit eder. Propp'a göre masal anlatılarındaki karakterler ve hareket alanları anlatının temelini oluşturur (Parsa, 2012: 21-23). Özellikle 1915-1930 yılları arasında çeşitli anlatı çözümleme yöntemlerini yapısal açıdan araştıran Propp bu alanda önemli farklar yaratarak göstergebilimsel metodun gelişmesine değerli katkılar yapmıştır (Rifat, 1998: 124).

Propp'un yaklaşımı A.J. Greimas, R. Barthes ve T. Todorov gibi Fransız göstergebilim okulu üyeleri tarafından geliştirilir (Şendur-Atabek, 2007: 74). "Propp'a göre işlevler masalın değişmez, sürekli öğeleridir. İşlevlerin sayısı sınırlıdır, art arda geliş biçimi her zaman aynıdır ve bütün masallar yapılarına göre tek bir türe ilişkindirler. Propp'un işlev kavramına yaklaşımı filmler, televizyon öyküleri, çizgi öyküler gibi anlatı türlerine de uygulanabilirliği açısından önem taşımaktadır" (Sivas, 2012: 531).

Yazılı, görsel veya sözlü metinleri çözümlemek için kullanılan temel yöntemlerden birisi kabul edilen göstergebilimsel metodun başlıca temsilcileri Roland Barthes, Umberto Eco, Algirdas Julien Greimas, Julia Kristeva ve Christian Metz'dir (Çam, 2015:287). Köklerini Saussure ve Pierce'dan almakla birlikte özellikle Barthes ve Eco tarafından popüler kültür ürünlerine uygulanmıştır. Göstergelerin toplum içindeki hayatını inceleyen bu yöntemle birlikte göstergelerin doğası ayrıntılı olarak incelenmiştir (Bal, 2010: 74-80). "Göstergebilim kuramı, yazınsal ya da bilimsel bir söylem, bir görüntü, bir mimari yapı, bir tiyatro gösterisi, bir müzik eseri vb.

gibi anlamlı bir bütünün hangi anlamsal katmanlardan oluştuğunu açıklamayı ve bu katmanları bir üstdil aracılığıyla dizgeleştirerek sunmayı amaçlar" (Sivas, 2012: 529).

Özellikle medya çözümlemeleri ile tanınan Barthes *Çağdaş Söylenler* isimli çalışmasında filmlerden, reklamlara, dergi fotoğraflarına kadar görsel ve yazılı metinleri çözümlemiştir. Bu kapsamda yaptığı mit çözümlemelerinde tarihsel gerçekliğin mitler aracılığıyla nasıl doğallaştırıldığını ele almıştır (Çam, 2015: 298). Barthes'a göre otomobil, yemek, el-kol hareketleri, film, reklam gibi farklı nesnelerin her birinin ortak özelliği gösterge olmalarıdır. Bu göstergelerle her gün karşılaşan modern insan onları okuyarak anlamı yaratır. Bu okumalar toplumsal, ahlaksal ve ideolojik değerler içerdiği için son derece önemlidir. Bütün bu okumaları üstlenen sistematik düşüncenin genel adı ise göstergebilimdir (Barthes, 2009: 185).

Bir animasyon film analizi içeren bu çalışma kapsamında Greimas'ın örnekçesi temel alınmıştır. Bu örnekçede kişiye ne olduğu değil, kişinin eylemi öne çıkmaktadır (Parsa, 2012:24).Greimas Propp'un çalışmasından yola çıkarak oluşturduğu *Eyleyensel Modeli*'nde anlatının gerçekleşme biçimini belli bir model çerçevesinde incelenmeye çalışılır. Bu aşamada Greimas ve çevresi daha kesin bir çerçeveye yerleştirilmiş sentaksik bir metodu geliştirirler. Propp'un yarattığı kahraman ve hain gibi kategorileri tamamen terk etmeden daha genelleştirilmiş kategorilere ulaştılar (Greimas vd.,1989: 543).

Bu yaklaşıma göre, her metinde (görsel veya yazılı) anlatıyı oluşturan altı eyleyen bulunur. Bunlar, özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardımcı ve engelleyicidir. Greimas'a göre ilk dört eyleyen her anlatıda bulunur ancak yardımcı ve engelleyici sadece bazı anlatılarda mevcuttur. Eyleyenlerle aktörler birbirinden farklı şeylerdir. Eyleyen birimleri bazen bir kişi bazen de soyut bir kavram olabilmektedir. Burada temel yaklaşım kişiye ne olduğu ya da kişinin nasıl birisi olduğu değil ne yaptığı üzerinden bir değerlendirme yapmaktır. Saussure'ün ve Danimarkalı dilbilimci Louis Hjelmslev'in yaklaşımından beslenen Greimas'a göre göstergebilim gelişimini tamamlamış bir bilim sayılmaz, yalnızca bilimsel bir tasarıdır. Greimas, çerçeveyi genişleterek göstergeden çok anlam üzerinde durmuştur. Greimas'ın çevresinde oluşturduğu Paris Göstergebilim Okulu'nda yapılan araştırmalar "yazınsal söylem, sözlü yazın, görüntü, müzik, bilimsel söylem, uzamsal düzenleniş, tutkular, şiir, öğretim dili, dinsel söylem, hukuk dili, toplumsal-siyasal ilişkiler, kent yapısı gibi insanı çevreleyen geniş bir yelpazedeki anlam evrelerini"ni içine alır (Sivas,2012: 531). "Göstergebilim içerisinde anlam olgusuna merkezi önem vermesi ve yöntemini anlam arayışına temellendirmesi Greimas'ın ayrı bir yere koyulmasına neden olur. Ona göre göstergebilim hem anlamlamanın oluşum ve kavranım koşulları üzerine genel bir düşünce hem de anlamlı nesnelerin somut çözümlemelerinde uygulanacak bir yöntemler bütünü olarak bağımsız bir bilim dalı olmaya yönelmiştir" (Çakmak Duman, 2017:2).

Greimasçı şemada altı temel eyleyenin birbiriyle olan ilişkisi üç temel eksenle açılanmaktadır. Bunlar;

-İsteyim ekseni: İstekten kaynaklanan edimleri aktarır. Özne ve nesne birbirine göre tanımlanır. Nesne ve özne bağımlılık ilişkisi içindedirler. Nesne insan veya soyut bir kavram olabilir.

-İletişim Ekseni: Bu eksen gönderici ve alıcı eyleyenleri arasındaki ilişkileri gösterir. Gönderici özneyi arayışa yönlendirir. Bu eylem sonucunda ödül veya ceza mevcuttur.

-Güç ekseni: Bu eksen öznenin hareket alanını ifade eder. Özneye yardım eden veya engelleyen güçlerin dengesini temsil eder (Parsa, 2012: 25).Greimas'ın kuramı üç aşamada uygu-

lanabilir. Birincisi "sinemasal anlatı çözümlemesi"dir. Bu aşamada metinde olayların oluş sırası ve öyküleme ele alınır. Greimas'a göre anlatı durumu başlangıçtan sonuca kadar giden dönüşümün gerçekleşme sürecidir. Burada dört temel evreden bahsedilebilir:

-1.Evre: Eyletim (Gönderme): Olayların başladığı evreyi ifade eder. Bu aşamada özne onu bekleyen eyleme yönlendirilir. Kahraman bazen bu eyleme kendi rızasıyla bazen de gönderenin zorlamasıyla razı olur.

-2.Evre: Edinim (Yeterlilik, Güçlenme): Kahraman yolculuğu için gereken özelliklere sahip olan kişidir veya bir hazırlık evresiyle bu güçleri elde eder. Burada gönderenin işlevi sona ermiş, kahramanın sınavları başlamıştır. Kahraman hedefi için uğraşırken yardım görebilir veya engellenebilir.

-3. Evre: Edim (Gösterme): Kahraman anlatının asıl konusunu gerçekleştirir. Sonuca yaklaşmaktadır.

-4. Evre: Yaptırım (Onaylama): Bu evrede kahramanın eylemleri gönderen tarafından değerlendirilir. Ödül veya ceza alması söz konusu olur (Soydan, 2007:9-10).

İkinci aşamada Greimas'ın oluşturduğu Eyleyensel Modeli şemasının uygulanması vardır. Bu şemada daha önce özetlediğimiz iletişim, isteyim ve güç eksenleri çerçevesinde eyleyenlerin ilişkileri gösterilir. Greimas *Anlatısal ve Metinsel Göstergebilim* adını taşıyan çalışmasında eyleyenler, aktörler ve figürler başlıklarıyla anlatıdaki kişi ve eylemleri kategorize etmiştir (Rifat, 1998: 174).

Üçüncü aşamada ise ikili karşıtlıklar çerçevesinde anlatının dizisel çözümlemesi yapılmaktadır. Lévi-Strauss'un mitler üzerine yaptığı çalışmalara dayanarak ikili karşıtlıklar üzerine kurulmuş kodlanmış mesajların incelemesi yapılmaktadır. İkili karşıtlıklar en temelde Doğa-Kültür karşıtlığıyla başlayan ve insan anlam dünyasının ne şekilde kurulduğunu özetleyen işlevsel kategorilerdir. Bu tür bir çözümleme metnin içerdiği ideolojik kodların ortaya çıkartılmasında katkı sağlamaktadır (Parsa, 2008).

3. *Coco* Filmi Hakkında Genel Bilgi

a. Filmin Künyesi

Yönetmen: Lee Unkrich, Adrian Molina

Senaryo: Lee Unkrich, Adrian Molina, Jason Katz, Matthew Aldrich

Oyuncular: Anthony Gonzales (Miguel), Gael Garcia Bernal (Héctor), Benjamin Bratt (Ernesto De La Cruz), Alanna Ubach (Imelda), Ana Ofelia Murguia (Coco)

Yapım Tasarımcısı: Harley Jessup

Müzik: Michael Giacchino

Yapım Şirketi: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Tür: Animasyon

Gösterim Tarihi (Türkiye): 19 Ocak 2018

b. Filmin Konusu

On iki yaşındaki Meksikalı Miguel'in en büyük tutkusu müziktir. Miguel'in ailesindeki herkes ayakkabıcıdır ve müzik onlar için yasaklanmış bir konudur. Bunun sebebi ailenin yaşayan en yaşlı bireyi, Miguel'in büyük ninesi Coco'nun babasının bir zamanlar müzisyen olma tutkusuyla kızını ve karısı Imelda'yı terk etmiş olmasıdır. Bütün baskılara rağmen Miguel, gizlice gitar çalıp şarkı söylemeye devam eder. Meksika'nın ünlü sanatçısı Ernesto De La Cruz'un hayranıdır ve bir gün onun gibi olmayı hayal etmektedir. Geleneksel Ölüler Günü'nde ailesinden kaçarak De La Cruz'un gitarını ödünç alıp yetenek yarışmasına katılmaya kalkışan Miguel, bir anda kendisini Ölüler Diyarı'nda bulur. Burada ailesinin yıllar önce ölmüş üyeleriyle karşılaşır. Miguel'in yaşayanların arasına geri dönebilmesi için ailesinden birinin hayır duasını alması gerekmektedir. Ancak hayır duası veren ölmüş büyük büyük ninesi Imelda'nın bir şartı vardır: Miguel'in bir daha müzikle uğraşmaması. Bu yüzden Miguel, büyük büyük dedesi olduğunu düşündüğü De La Cruz'u bulup onun hayır duasını almaya karar verir. Ölüler Diyarı'ndaki bu yolculuğunda ona Héctor ve köpeği Dante eşlik ederler. Miguel sonunda De La Cruz'a ulaşır, ancak büyük bir hayal kırıklığı yaşar. Çünkü De La Cruz onun gerçekten büyük büyük dedesi değildir ve ne yazık ki üçkağıtçı bir adamdır. Bir zamanlar Héctor'un bestelerini çalmış, üstelik onun ölümüne sebep olmuştur. Miguel gerçek büyük büyük dedesinin Héctor olduğunu anlar, böylece müziğe olan yeteneğinin nereden geldiğini öğrenmiş olur. Ailesiyle ilgili gerçeği çözen Miguel, Ölüler Diyarı'ndan ayrılır ve büyük ninesi Coco'nun yanına gider. Ona babasından bir mesaj getirmiştir. Héctor'un şarkısını gitarıyla ninesine çalar. Coco'nun şarkıyı hatırlaması sayesinde Héctor, Ölüler Diyarı'nda yaşamaya devam edecektir. Çünkü yaşayanlar ve ölüler arasındaki ayrım, hatırlanmak ve unutulmak ekseninde saklıdır. İnsanlar hatırlandıkları sürece yaşamaya devam ederler.

c. Filmin Özellikleri

Coco, tematik olarak ailenin önemi ve ölüm olgusu üzerine inşa edilmiş bir filmdir. Onu son dönem animasyonlar arasında ayrıksı kılan özellik içerdiği kültürel temsiller ve bunların filmin görsel diliyle aktarılmasındaki çabadır: Meksika'da her yıl düzenlenen Ölüler Günü'nde insanlar ölmüş yakınları için sunaklar hazırlamakta ve mezarlıkları süslemektedirler. Filmin hazırlık aşamasında yapım ekibi, Meksika'ya giderek söz konusu geleneksel bayrama ilişkin ritüelleri gözlemlemiştir. Bu geleneğin parçası olan çiçek yolları ve parlak mum ışıkları gibi unsurlar filmin görsel zenginliğine katkı sağlar. Örneğin; kadife çiçeği köprüsünün tasarımı, film ekibinin Meksika'da gözlemlediği mezarlıklardan evlere uzanan çiçek yollarından birebir uyarlanmıştır. Benzer şekilde Ölüler Diyarı, Guanajuato şehrinin rengârenk binalarla dolu yamaçlarından ve dikey mimarisinden esinlenerek yaratılmıştır. Yapım tasarımcısı Harley Jessup'ın ifadesine göre, Ölüler Diyarı'nın tasarımı yapılırken otantik görünmesi ve gerçekten Meksika kültürüyle ilişkili olması hedeflenmiştir (Murphy, 2017). Bununla birlikte hikâyenin geçtiği yer Santa Cecilia, Meksika'daki köylerden esinlenerek tasarlanmıştır. Santa Cecilia Mezarlığı, gerçeğe yakınlığı bağlamında, Ölüler Günü'nde mum ışıklarıyla aydınlatılmış sıcak ve romantik bir atmosfer dahilinde sunulmaktadır. Filmin kültürel temsiller bağlamında dikkat çeken unsurlarından biri de Frida Kahlo karakteridir. Meksika kültüründe sanatsal bir figür olan Frida, Ölüler Diyarı'nda da vizyonunu sürdürür. Kahlo, Miguel'in bir sanatçının hayatının bir rüyadan daha fazlası olabileceğini görmesine yardımcı olur. Filme biçim veren özelliklerden bir diğeri ise müziktir. Geleneksel Meksika müziği, film için yazılmış orijinal şarkılar ve Michael Giacchino'nun skorları filmde yer alır. Yönetmen Unkrich, ekibi geleneksel Meksika müziğine sadık kalmaya teşvik ettiklerini, ancak onlara yeni sesleri kucaklama özgürlüğü verdiklerini

belirtir (https://www.pixar.com/feature-films/coco, 2018). *Coco* içerdiği kültürel kodların yanı sıra önceki uzun metraj Pixar yapımları gibi yalnızca çocuk seyirciye değil, yetişkin hedef kitleye yönelik bir içerik de barındırmaktadır. Uğur Vardan'ın filmle ilgili eleştiri yazısında vurguladığı gibi filmin kahramanı Miguel'in görünenin ardındaki gerçekle yüzleşmesi ve kendi mitini yıkması gibi temalar, sadece çocuklar için değil yetişkinler için de hayata dair meseller içermektedir (Vardan, 2018).

4. *Coco* Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlenmesi

Greimas'ın üç aşamalı yönteminde yüzeysel betimlemeden anlamın en soyut haline giden bir süreç söz konusudur. İlk düzey olan betimleme aşamasında anlatı kişi, eylemler, uzam ve zaman olarak ortaya konur. Bu düzeyin tek başına bir işlevi yoktur ancak sonraki iki aşamayla birlikte bir anlam kazanır (Günay, 2004: 32). İkinci aşama anlatı düzeyidir. Anlatının kurmaca oluşuyla ilgili çözümlemenin yapıldığı aşamadır. Bu aşamada şematik olarak eyleyenler ve aktörler ve aralarındaki ilişki ele alınır. Son aşama ise en soyut ancak gerekli bölüm olarak ifade edilir. Burada görünen yapıda bulunan öğelerin daha derin yapıda ne şekilde yer aldığı incelenir (Günay, 2004: 32) Anlamı oluşturan yapıların doğrudan temel karşıtlıklarla ilişkisi kurulmaya çalışılır. *Coco* filminin çözümlenmesinin bu üç temel aşamadan yola çıkarak gerçekleştirilmiştir.

a. *Coco* Filminin Betimleme Aşaması

Filmde Miguel özne, müzik nesne olmak üzere bir eylem çizgisi kurulmuştur. Miguel'in Meksika'da yaşamakta olduğu ev hayatı başlangıç noktasını oluşturur. Başlangıçtan sonuç durumuna gelinmesi için dönüşümü sağlayacak olan evrelere göre filmin analiz aşamaları aşağıda sıralanmıştır:

1.Evre-Eyletim (Gönderme): Miguel küçük bir çocuktur ve anaerkil bir aile ortamında yaşamaktadır. Miguel'in en büyük tutkusu müziktir ve gitar çalmak istemektedir. Ancak ailesi geçmişte yaşanan bir travmanın etkisiyle müziğe tamamen karşıdır. Ailesinin bu yasaklayıcı tavrı Miguel'in yolculuğunu zorunlu kılar.

2. Evre-Edinim (Yeterlilik, Güçlenme): Bu müzik arayışı içinde kendine yeni bir rol edinen öznenin nasıl bu rolünde geliştiği ve yeterlilik kazandığını görürüz. Miguel yolculuğu sırasında aile olmanın ne anlama geldiğini ve neler yapması gerektiğini keşfeder. Zaman zaman aile müzik tutkusunun bile önüne geçer. Bu evrede öznenin nesneyi elde etmesine yardım eden (Dante ve Héctor) gibi unsurlar dışında onları ayırmayı hedefleyen engelleyiciler (ölü aile bireyleri ve Ernesto de la Cruz) de eyleme geçer. Bu iki güç odağı arasında da çatışma yaşanır.

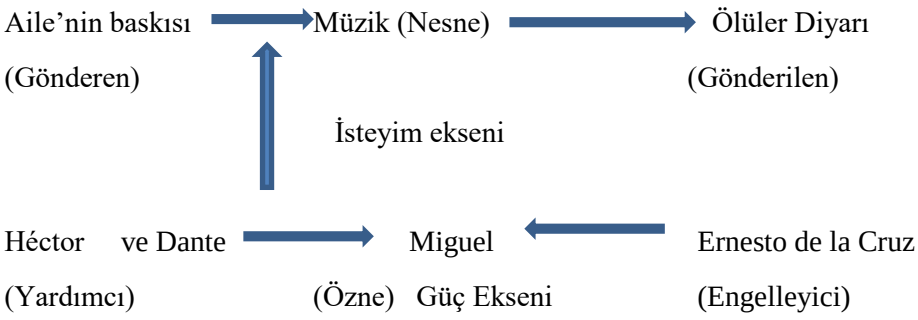
3.Evre-Edim (Gösterme): Bu evrede özne yaşayanlar diyarına ve ailesine geri dönmeyi arzu eder. Bu arzusu yolculuğa sebep olan müzik arzusu ile çatışma halindedir. Geri dönüş için müzikten vazgeçmesi gerekmektedir. Miguel bu çatışma ekseni içinde dönme planını uygulamaya çalışır. Ancak engelleyiciler de iş başındadır.

4.Evre-Yaptırım (Teyit etme): Bu son evrede Miguel ailesi tarafından kabul görerek ve yanlarına geri dönerek yolculuğunu tamamlar. Müzik tutkusu ile arasındaki engeller geçmiş gizemlerin aydınlanmasıyla yok olacaktır. Miguel müzik ve aile arasında seçim yapmaktan kurtulmuştur. Özne gönderen tarafından bağışlanır ve nesnesine kavuşur.

b. Anlatı Düzeyi

Bu aşamada Greimas'ın oluşturduğu şemaya uygun olarak anlatının eylemsel örnekçesi çıkarılır (Baloğlu, 2013: 64). Burada özne ve nesne arasındaki yönelim ve çevresindeki yardımcı ve engelleyicilerle yaşadığı gerilim ok yönlerinde ifade edilmiştir.

İletişim Ekseni



Şekil 1: Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesinin "Coco" filmine uyarlanması şeması

c. İkili Karşıtlıkların Analiz Edilmesi

İkili karşıtlıklar (*binary oppositions*) fikri Lévi-Strauss'un düşüncesine dayanmaktadır. "İkili karşıtlık en saf biçimiyle evreni oluşturan birbiriyle ilişkili iki kategori sistemidir. Mükemmel bir ikili karşıtlıkta her şey ya A kategorisinde ya da B kategorisindedir ve Dünya'ya bu tür kategorileri uygulayarak onu anlamlandırmaya başlarız" (Fiske, 2003: 153).

A ve B birbirleri olmadan tanımlanamaz. Bu ikili arasındaki karşıtlık anlamlarını oluşturan en temel unsur olarak kabul edilir. Yapısalcı bakış açısı Yaradılış'ı (*Genesis*) dünyanın yaratılması olarak değil, onu anlamlandırmaya yarayan karşıt birimlerin yaratılması olarak yorumlar. Doğa ve Kültür en birincil karşıtlıklardan birisini temsil eder. Lévi-Strauss'a göre, kültür bir anlam yaratma çabası olarak doğanın karşısında yer almaktadır (Fiske, 2003:158). Bu araştırma kapsamında gerçekleştirdiğimiz çözümlemede *Coco* filminin içerdiği çok sayıdaki karşıtlıktan en dikkat çekenler aşağıda sıralanmıştır. Anlatının öznesi ve nesnesi arasındaki karşıtlık (çocuk-yetişkin) en temelinde film boyunca karşımıza çıkan ikili kategorileri de belirler niteliktedir.

İkili Karşıtlıklar

Yaşam	Ölüm
Yerel	Evrensel
İyi	Kötü
Biz	Öteki
Diri	Ölü
Cesur	Korkak
Yaşlı	Genç

Başarılı	Başarısız
Haklı	Haksız
Sevgi	Nefret
Hatırlama	Unutma
Özgürlük	Esaret
Dürüst	Yalancı
Çocuk	Yetişkin
Kadın	Erkek
Zayıf	Güçlü

Tablo 1: "Coco" Filminin İkili Karşıtlıkları

Sonuç

Geçmişi sinematograf öncesine dek uzanan animasyon sineması, günümüzde dijital teknolojilerin sunduğu olanaklar sayesinde gelişkin örnekler vermektedir. Dünya film endüstrisi bağlamında özellikle Pixar şirketi gibi büyük stüdyoların filmleri çocuk seyirciyle birlikte yetişkin kitleye de hitap etmektedir. Bu çalışmada Pixar'ın dünya çapında ilgiyle seyredilen, ödüllü son uzun metraj animasyon filmi *Coco*'nun analizi, göstergebilimsel yaklaşımın ışığında Greimas'ın eyleyensel örnekçesine göre yapılmıştır.

Çalışmada aktarıldığı gibi, eyleyensel örnekçe çoğunlukla edebi metinlerin analizinde kullanılsa da, film gibi çok katmanlı yapıları incelemek açısından oldukça elverişli araçlar sunar. Greimas'ın yapısalcılığı okuyucunun anlatıdaki belli bir anın daha genel anlam üretimiyle nasıl ilişkilendiğini görmesine olanak sağlar. Bu bağlamda filmin çözümlemesi, betimleme aşaması, anlatı düzeyi ve ikili karşıtlıklar başlıkları altında üç aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. Buna göre *Coco*'nun çoğu ana akım Hollywood filminde olduğu gibi bir kahraman anlatısı olduğu görülmektedir. Filmin betimleme aşaması kahramanın yolculuğu temelinde işlemektedir. Anlatı düzeyindeki iletişim, isteyim ve güç eksenleri ise bu betimlemeyi destekleyici niteliktedir. Filmin ikili karşıtlıkları çerçevesinde pek çok kavram karşımıza çıkmaktadır. Bunlar arasında yaşam-ölüm ve hatırlama-unutma gibi karşıtlıklar filmin ana önermesiyle ve hedeflediği seyirci kitlesiyle doğrudan ilintilidir: *Coco*, yaşam ve ölüm kavramlarına hatırlama ve unutma eylemlerinin karşıtlığıyla açıklık getirir. Filmin temel savunması, "insanların hatırlandıkları sürece yaşamaya devam ettiği" yönündedir. Akıcı hikâyesinin ve eğlenceli kültürel temsillerinin ardındaki bu katmanlı yapı filmi, salt çocuklar için değil, yetişkinler nezdinde de dikkat çekici kılmaktadır. Bununla birlikte filmin geleneksel aile kavramına yaptığı vurgu göze çarpmaktadır. Bilindiği üzere, ailenin varlığı, her koşulda sürdürülebilirliği ve filmin sonunda bir araya gelmesi popüler sinemanın koşullarından biridir.

Sonuç olarak *Coco*, günümüz teknolojileriyle donatılmış gelişkin bir animasyon olmasının yanı sıra, hikâyesinin üzerine inşa edildiği tematik zemini, eğlenceli kültürel temsillerinin ardındaki katmanlı yapısı ve ana akım sinemanın formüllerini gereğince yerine getirmesi sebebiyle her yaş grubuna hitap eden geniş yelpazede bir seyirci kitlesini yakalamayı başarmıştır.

KAYNAKLAR

Arslan Karakul,S., A.D. Arslan. (2018) "Köyden İndim Şehire Filmindeki Köylü-Şehirli İzleğinin Göstergebilimsel Açıdan İncelenmesi, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Şubat, Yıl:6, Sayı:65, 488-504.

Bal, H. (2010). İletişim Üzerine Sosyolojik Yaklaşımlar. Isparta: Fakülte Kitabevi.

Baloğlu, U. (2013). "William Shakespeare'in Hamlet Yapıtının A. J. Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlenmesi". TOJDAC, Ocak, Vol 3/1, 58-65.

Barthes, R. (2009). Göstergebilimsel Serüven. Çev. Mehmet Rifat, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bordwell, D.; Thompson, K. (2009). Film Sanatı: Bir Giriş. Çev. Ertan Yılmaz, Emrah Suat Onat, Ankara: De Ki Basım Yayım.

Can, A., M. Aytaş. (2017) "Varoluşun Tragedyası: "Sen Aydınlatırsın Geceyi Filminin Göstergebilimsel Analizi". Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Mayıs, Yıl:5, Sayı:45, 302-312.

Çakmak Duman, B. (2017). "Greimas'ın Göstergebilimsel Yöntemiyle Bir Filmi Okumak: Milcho Manchevski ve Yağmurdan Önce". Yedi: Sanat tasarım ve Bilim Dergisi, Kış.

Çam, Ş. (2015). "Medya Çalışmalarında Göstergebilim Çözümlemeleri". İletişim Araştırmalarında Yöntemler. Ed. Besim Yıldırım, İstanbul: Literatürk Yayınları, 287-381.

Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş. Çev. Süleyman İrvan, Ankara: Bilim ve Sanat.

Günay, V. D. (2004). "Fransız Göstergebiliminde Yeni Açılımlar" .Dilbilim Dergisi. sayı: 12, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Fransız Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı Dergisi, 29-45.

Greimas, A. J., Perron P.,Collins F. (1989). "On Meaning." New Literary History 20. no. 3 (1989): 539-50. doi:10.2307/469352.

Hünerli, S. (2005). Canlandırma Sineması Üzerine, İstanbul: Es Yayınları.

Kemp, P. (2014). Sinemanın Tüm Öyküsü. Çev. Ertan Yımaz, Nuray Yılmaz, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Murphy, M. (2017). "In 'Coco,' Bringing the Land of the Dead Back to Life", The New York Times, 8 September, https://www.nytimes.com/2017/09/08/movies/coco-pixar-dia-de-los muertos.html?action=click&contentCollection=Movies&module=RelatedCoverage&region=EndOfArticle&pgtype=article (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

Parsa, A. F. (2007). "Mutluluk Paradoksu"Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesiyle" Https://Www.Researchgate.Net/Publication/308785482_%27mutluluk_Paradoksu%27_Greımas%27ın_Eyleyensel_Ornekcesıyle. **(E**rişim tarihi:11.10.2017).

Parsa, A. (2012). "Sinema Göstergebiliminde Yapısal Çözümleme: Sinemasal Anlatı Sunumu ve Kodlar". Görsel Metin Çözümleme, Ed. Özlem Güllüoğlu. Ankara: Ütopya yayınevi, 11-34.

Rifat, M. (1998). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Sivas, A. (2012). "Göstergebilim ve Sinema ilişkisi üzerine Bir Deneme". İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. Yıl:11, sayı:21 Bahar, 527-538.

Soydan, M. (2007). "Yavuz Turgul'un Gönül Yarası Filminin Greimas'ın Eyleyensel Örnekçesine Göre Çözümlenmesi". Manas Üniv.Sosyal Bilimler Dergisi,o9/18, 1-15.

Şendur-Atabek, G. (2007). "Göstergebilimsel Çözümleme: İletişim Çalışmalarında Göstergebilimsel Yöntem". Medya Metinlerini Çözümlemek, Der. Ü. Atabek-G. Şendur Atabek, Ankara: Siyasal Kitabevi, 65-86.

Şenler, F. (2005). "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları", Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, S. 3, 99-114.

Teksoy, R. (2012). Rekin Teksoy'un Ansiklopedik Sinema Terimleri Sözlüğü, İstanbul: Oğlak Yayınları.

Whitehead, M. (2012). Animasyon Filmler. Çev. Aziz Turuskan, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Vardan, U. (2018). "Çaresiz bir derde düştüm!", Hürriyet Gazetesi, 20 Ocak, http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ugur-vardan/caresiz-bir-derde-dustum-40714959 (Erişim Tarihi: 04.04.2018).

https://www.pixar.com/feature-films/coco (Erişim Tarihi: 04.04.2018).