

“Kayıp Balık Nemo”da Masal İşlevleri

The Semiotic Analysis of the Movie “Finding Nemo”

Tamer KAVURAN, Yrd. Doç. Dr., Fırat Üniversitesi İletişim Fakültesi, E-posta: tkavuran@firat.edu.tr
Hacı Mehmet ACAR, Uzman, Mersin Üniversitesi İletişim Fakültesi, E-posta: hacimehmetacar@gmail.com

Anahtar Kelimeler:

Kayıp Balık Nemo,
Animasyon Filmi,
Göstergebilim, Sekans

Öz

Ortaya çıktığı ilk yıllardan günümüze kadar animasyon filmleri, sinemada önemli yer tutmuştur. Sinema teknolojisinin gelişmesi ile birlikte özellikle 2000’li yıllarda animasyon sineması bir ivme kazanmıştır. Önemli animasyon filmlere imza atan Pixar’ın stüdyolarında oluşturulan Kayıp Balık Nemo, 76. Akademi ödülü alarak önemli animasyon yapıtlarından biri olmuştur.

Göstergebilim çalışmalarının hız kazandığı yıllardan itibaren sanatın çeşitli alanlarında göstergebilimsel çözümler yapılmıştır. Bu çalışmada Vladimir Propp’un dizimsel çözümleme yöntemi kullanılarak “Kayıp Balık Nemo” filminin anlatı çözümlemesinin yapılması amaçlanmıştır. Çalışmanın ilk bölümünde göstergebilimin ortaya çıkışı, Saussure’ün göstergebilimsel anlayışı ve Vladimir Propp’un göstergebilimsel anlatı yöntemi konularına değinilmiştir. Çözümleme yapılırken filmin sekans ayrımı yapılmış, her sekansta V. Propp’un masalların dizimsel çözümlemesinde hiç değişmeyen 31 işlevinin olup olmadığı incelenmiştir.

Keywords:

Finding Nemo,
Animated Movie,
Semiotics, Sequence

Abstract

From the beginning the animated films have been taken an important place of the movies. The animated films increased by 2000s especially with the technological progress. The 76.th Academy Award winner “Finding Nemo” which is produced by Pixar has been an important sample of animated films.

As from the years that semiotic studies were accelerated, semiotic analysis has been carried out on the branches of art. This study aims to examine the movie “Finding Nemo” by referred Propp’s approach to semiotic narrative. In the first part of the study, it’s been explained the rise of semiotics, Saussure’s percept of semiotics and Propp’s approach. The movie’s sequences are separated and all of them are researched by the Propps thirty-one generic narratemes method.

Giriş

Göstergebilimin tarihi insanlığın tarihi kadar eski olsa da bu alandaki çalışmalar 20. yüzyılda önemli ölçüde hız kazanmıştır. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce “semiotic” terimini, yine aynı dönemde yaşayan Ferdinand de Saussure ise “semiologie” terimini kullanmıştır. Bu farklı kullanımlar bir anlamda Peirce ile Saussure arasındaki benzerliklerin yanı sıra farklılıkları da belirtmektedir. Göstergebilim alanında sonraki dönemde Rus biçimcilerin yaptığı çalışmalar alana önemli katkıda bulunmuştur. 20. yüzyılın başında Rusya’da ortaya çıkan biçimcilik, edebiyata yeni bir eleştirel bakış açısı getirmiştir. Roman Jakobson’un öncülüğünü yaptığı yazınsal metinlerin çözümlenmesine ve eleştirilmesine yönelik bir yaklaşım olan biçimcilik, Rus edebiyatında 1915’ten 1929’a kadar etkinliğini sürdürmüştür. Rus halk masallarını inceleyen Vladimir Propp, yapısalcı yöntemin ve metin çözümleme tekniklerinin gelişmesine katkıda bulunarak göstergebilimin gelişimini önemli ölçüde etkilemiştir.

Bu çalışmada Kayıp Balık Nemo animasyon filminin çözümlemesi için Propp’un dizimsel çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Filmin çözümlemesinden önce göstergebilim, Saussure’un göstergebilimsel anlayışı ve Propp’un göstergebilimsel anlatı yöntemine değinilecektir. İkinci bölümde ise Kayıp Balık Nemo animasyon filmi özetlenecek ve Propp’un dizimsel çözümleme yöntemiyle çözümlenecektir.

Araştırmanın Amacı

Çalışma, Propp’un dizimsel çözümleme yöntemi kullanılarak “Kayıp Balık Nemo” filminin anlatı çözümlemesinin yapılması ve Propp’un yıllar önce halk masalları için belirlediği 31 işlevin varlığının günümüz sinemasında da devam edip etmediğini saptamayı amaçlamıştır.

Araştırmanın Önemi

Çalışma, Propp’un yıllar önce belirlediği halk masallarındaki yapının günümüzde de etkisinin devam ettiğini, göstergebilimsel çözümleme yapılarak ortaya çıkarılan anlamsal verilerin yanında yapısal benzerliklerin de olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Çalışma, Kayıp Balık Nemo filmi, göstergebilim, Vladimir Propp ve dizimsel çözümleme yöntemi ile ilgili literatür taraması sonucunda ulaşılan kaynaklar, konu ile ilgili süreli yayınlar ve internet taraması sonucunda ulaşılan yayınlarla sınırlıdır.

Ferdinand de Saussure ve Göstergebilim

İşaretlerin incelendiği bir bilim dalı olan göstergebilim, insanların kelimeler, sesler

ve imgelerden nasıl anlamlar çıkardığını açıklamaya çalışır. Çağdaş göstergebilimin iki kurucusu Amerikalı pragmacı filozof Charles S. Peirce ile İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure’dür (Mutlu, 2012: 121). Göstergebilimin kurucusu olarak kabul edilen bu iki düşünür, göstergebilime ilişkin görüş ve kavramlarını yaklaşık aynı dönemde ama birbirlerinden habersiz olarak geliştirmişlerdir.

Saussure, Genel Dilbilim Dersleri’nde göstergebilimin klasik tanıtımını şöyle yapar:

“Toplumda göstergelerin yaşamlarını inceleyen bir bilim... bu bilim, sosyal psikolojinin, dolayısıyla da genel psikolojinin bir parçası olacaktır; bu bilimi Yunanca semion’dan (gösterge) hareketle semiology (göstergebilim) diye adlandırıyorum. Göstergebilim göstergeleri neyin oluşturduğunu onları yöneten yasaları gösterecektir. Bu bilim henüz var olmadığından nasıl bir şey olacağını bilemeyiz ama varolma hakkı bulunduğu kuşku yoktur.” (Mutlu, 2012: 121)

Göstergebilim bir inceleme yöntemidir ve nesnellik ilkesine dayanır. Göstergebilim insanların, kendilerini ilgilendiren her konuya göstergeler aracılığıyla yaklaştığını varsayar ve bu olguyu inceler (Erkman-Akerson, 2005: 15). Göstergebilimin temel ilgi alanının merkezinde gösterge yer alır. Gösterge, bir gösteren ile bir gösterilenden kuruludur (Barthes, 1993: 40). İnsanlar, hayvan veya fotoğrafik görüntülerle, resimlerle de iletişim kurabilirler. Bunların hepsi birer göstergedir. Dahası dil de bir göstergeler sistemidir (Lazar, 2001: 78). Göstergebilimin kurucusu olan Ferdinand de Saussure, öncelikle dil olgusunun ne olduğunu tanımlamakla işe başlamış ve doğal dil dizgelerini inceleyen dilbilimi, daha geniş bir bilim dalı olan göstergebilimin içinde değerlendirmiştir. Saussure dili insansal gerçeklikten ve özden koparak şeyleştirir. Saussure’in anlayışında dil durağandır, içerisinde yer aldığı ortamdan bağımsızdır (Güngör, 2011: 182). Ona göre dil toplumsal, söz ise bireyseldir. Bireysel söz, çok fazla değişiklik gösterdiğinden Saussure, dilin işleyiş kurallarına ulaşmaya çalışmıştır, fakat dilin işleyiş kurallarına da ancak sözlerin incelenmesi ile ulaşılabilir. Örneğin; göstergebilimsel bir sistem olarak sinema bir dildir, her bir film ise sözdür. Bir dil olarak sinemanın işleyiş kurallarına da ancak tek tek filmlerin incelenmesi ile ulaşılabilir (Atabek, 2007: 67). Sinema dilinde anlamın nasıl oluştuğunu ayrıntılı bir biçimde irdeleyebilmek için, kuramcılar en küçük anlamlı birim olan görsel gösterge üzerine neler düşündüklerine bakmak gerekir (Büker, 2010: 33).

C.S. Peirce ise, herhangi bir şeyin matematik, etik, metafizik, yerçekim yasaları, termodinamik, optik, kimya, karşılaştırmalı anatomi, astronomi, psikoloji, fonetik, ekonomi, bilim tarihi, erkeklerle kadınlar, şarap meteoroloji vb. bir göstergebilim çalışması olmaksızın incelemesinin olanaksızlığını belirterek, göstergebilimi tüm düşünsel ve bilimsel araştırmaların çerçevesi olarak değerlendirmiştir.

Vladimir Propp ve Göstergebilimsel Anlatı Çözümlemesi

Rus biçimcileri arasında yer alan Vladimir Propp’un 1928 yılına ait Masalın Biçimbilimi başlıklı eseri, 1960 sonrası göstergebilim kuramcılarının anlatı yapılarını çözümlenmesi bakımından önemli bir çıkış noktası olmuştur. Rus halk masallarını

eşsüremlili bir şekilde incelemiş ve bu masalların temel yapılarını ortaya koymuştur. Propp, masalların temel bazı işlevlere sahip olduklarını saptamıştır. Bu işlevler, masalların olay örgüsü ve anlatı zinciri içinde sürekli var olduğunu öne sürdüğü öğelerdir. Propp'a göre masallarda değişmeyen 31 işlev mevcuttur. Bu işlevlerin tümü her masalda yer almamasına karşın, aynı sırayı izleyerek ortaya çıkmaktadır. Propp'un masallara uyguladığı çözümleme birimleri olan fonksiyonlar ve karakterler filmler de uygulanmaktadır. Propp'un ilk kez masallardan başlattığı dizimsel anlatı çözümleme kalıpları birçok bilim adamı tarafından sinema ve televizyona uygulanmıştır (Parsa, 2008: 23). Anlatıların eklemelenimlerine ilişkin araştırmaların kökeninde yer alması nedeniyle Propp, bir öncü olarak kabul edilir.

Yüzlerce masalın çözümlemesini yaparken tümünde benzer bir anlatı yapısı olduğunu belirleyen Propp, Rus halk masallarında ortak yapı birimlerini ve karakterlerini ortaya koymuştur. Bu yapıyı, hazırlık, karışıklık, gidiş, dövüş, dönüş, ve tekrar tanıma olarak altı yapısal dizime ayırmıştır. Propp'un belirlemiş olduğu ve masalların dizisel çözümlemesinde hiç değişmeyen bu 31 işlevin altı bölüme dağılımı şöyledir:

Hazırlık

1. Aileden bir birey evi terk eder.
2. Kahramana bir kural veya yasak yüklenir.
3. Yasak/kural bozulur.
4. Kötü adam araştırma yapar.
5. Kötü adam kurbanı hakkında bir şey öğrenir.
6. Kötü adam sahip olduklarını, eşyalarını almak için kurbanı kandırmaya girişir.

Karışıklık

1. Kötü adam aile bireylerinden birine zarar verir.
2. Ailenin bireyi bir şeyi çok ister ya da ihtiyaç duyar.
3. Bu ihtiyaç/şanssızlık bilinir. Kahramana bir ricada bulunulur ya da emredilir ve kahraman gider/göreve gönderilir.
4. Arayan birisi (çoğu zaman kahraman) kötü adama karşı bir hareket planlar.
5. Kahraman evini terk eder.
6. Kahraman sınanır, saldırıya uğrar, soruşturmaya alınır ve sonuçta büyülü bir nesne ya da yardımcı alır.
7. Kahraman gelecekteki bağışlayıcısının hareketlerine karşı tepkide bulunur.
8. Kahraman büyülü nesneyi kullanır.
9. Kahraman görevinin/araştırmasının genel mekanına gelir.

Dövüş

1. Kahraman ile kötü adam dövüşür.
2. Kahraman yaralanır.
3. Kötü adam yenilir.
4. Asıl ihtiyaç/şanssızlık giderilir.

Dönüş

1. Kahraman geri döner
2. Kahraman izlenir.
3. Kahraman takipten kurtulur.
4. Kahraman vatanına/başka bir yere ulaşır ve tanınmaz.
5. Sahte kahraman sahte isteklerde bulunur.
6. Kahraman için zor bir görev düzenlenir.
7. Görev başarıyla yerine getirilir.

Tanınma

1. Kahraman tanınır.
2. Sahte kahraman/kötü adam ortaya çıkarılır
3. Sahte kahraman aslına döner.
4. Kötü adam cezalandırılır.
5. Kahraman evlenir veya tahta çıkar.

V. Propp, bu 31 anlatı birimine işlev adını verir, çünkü bunların anlatıyı geliştirmek için yaptıklarının, ne olduklarından daha önemli olduğunu ileri sürer (Güllüoğlu, 2012: 23).

“KAYIP BALIK NEMO” Filminin Dizimsel Çözümlemesi

Bu bölümde Kayıp Balık Nemo animasyon filmi özetlenmiş ve dizimsel çözümleme yöntemine göre çözümlemesi yapılmıştır.

Kayıp Balık Nemo Animasyon Filmi

Yapım: ABD, Avustralya

Yapım Yılı: 2003

Yönetmen: Andrew Stanton, Lee Unkrich

Senaryo: Andrew Stanton, Bob Peterson, David Reynolds

Yapımcı: John Lasseter, Graham Walters



Filmin Özeti

Nemo, dünyaya gelmeden önce annesini kaybetmiştir. Nemo, babası Marley tarafından büyütülmektedir. Babası tek çocuğu olan Nemo ile aşırı derecede ilgilenmektedir. Babasının bu ilgisinden sıkılan Nemo, kendisini kanıtlamak için okyanusta dolaşan bir tekneye dokunur ve kendini bir dalgıcın elinde bulur. Marley, Nemo'yu insanların elinden kurtarmak için teknenin peşine düşer. Her ne olursa olsun Nemo'yu bulacak ve evine getirecektir. Marley, okyanusta sandığından daha fazla tehlike ve sürprizlerle karşılaşır. Nemo'yu bulmayı başaran Marley, oğluyla birlikte eve döner ve mutlu bir şekilde yaşamaya devam ederler.

“KAYIP BALIK NEMO” Animasyon Filminin Sekans Ayrırımları (Dizimi)

Sekans: 1 Saldırıya Uğrama

Yeni evlerine taşınmış, çocuklarının doğumunu bekleyen mutlu bir çift olan Marley ve Corel, beklemedikleri bir anda büyük bir balık tarafından saldırıya uğrarlar. Marley, eşi Corel ve Nemo dışında tüm çocuklarını kaybeder.

PROPP İşlevi: 1- Ailenin bir üyesi evi terk eder. (Nemo'nun annesi canavar tarafından öldürülmüştür ve sonsuza kadar gelmeyecektir.)

Sekans: 2 Nemo'nun İnsanlar Tarafından Kaçırılması

Nemo ve Marley sabah okula gitmek üzere uyanırlar. Marley, Nemo için endişelidir. Nemo öğretmeni ve arkadaşlarıyla birlikte gezmeye çıkar. Nemo ve üç arkadaşı gruptan ayrılırlar ve okyanusta gitmemeleri gereken yerlere giderler. Marley durumu farkederek Nemo korkusuzluğunu kanıtlamak için okyanustaki bir tekneye dokunur. Dalgıçlardan biri Nemo'yu yakalar ve götürür. Marley, tekneyi takip eder ancak yetişemez. Bu sırada Dory ile karşılaşır.

PROPP İşlevi: 2- Kahraman bir yasakla karşılaşır. (Nemo okul arkadaşları ve öğretmenlerinin yanından ayrılmamalıdır.)

PROPP İşlevi: 3- Yasak çiğnenir. (Nemo okyanusta gitmemesi gereken yerlere gider ve yüzeyde bulunan tekneye dokunur.)

PROPP İşlevi: 11- Kahraman evinden ayrılır. (Nemo insanlar tarafından kaçırlır.)

Sekans: 3 Köpekbalıklarının Toplantısı

Dory ve Marley, bir köpekbalığı tarafından zorla alıkonurlar. Önce dostça davranan köpekbalığı, daha sonra Marley ve Dory’yi yemek ister ve aralarında bir kovalamaca başlar.

PROPP İşlevi: 6- Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için, onu aldatmayı dener. (Köpekbalığı, Marley ve Dory’e zarar vermeyeceğini söylemesine rağmen onları yemeye çalışır.)

PROPP İşlevi: 16- Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (Marley ve Dory, köpekbalığıyla mücadele ederler.)

PROPP İşlevi: 18- Saldırgan yenik düşer. (Marley ve Dory, köpekbalığından kurtulmayı başarırlar.)

Sekans: 4 Nemo’nun Akvaryuma Girmesi

Nemo bir dişçinin muayenehanesinde bulunan bir akvaryuma getirilir.

PROPP İşlevi: 27- Kahraman tanınır. (Nemo akvaryumdaki arkadaşlarıyla tanışır.)

Sekans: 5 Marley ve Dory’nin Canavar Balıkla Mücadelesi

Canavar balık Marley’i kovalarken Dory, daha önce dalgıcın düşürdüğü maskenin üzerindeki adresi okur ve ezberler.

PROPP İşlevi: 16- Kahraman ve saldırgan, bir çatışmada karşı karşıya gelir. (Marley ve Dory, canavar balıkla mücadele ederler.)

PROPP İşlevi: 18- Saldırgan yenik düşer. (Marley ve Dory, köpekbalığından kurtulmayı başarırlar.)

Sekans: 6 Tören

Akvaryumdaki balıklar Nemo’yu aralarına almak için bir tören yaparlar.

Sekans: 7 Deniz Anası Sürüsüyle Karşılaşma

Marley ve Dory Sidney’e akıntıya ulaşabilmek için Deniz Anası sürüsünün içinden güçlükle geçerler ve bayılırlar.

Sekans: 8 Akvaryum

Nemo akvaryumu temizleyen filtreyi bozmak ister ancak bunu başaramaz.

Sekans: 9 Kaplumbağa Sürüsü İle Yolculuk

Deniz Analarından kurtulan Marley ve Dory Kaplumbağalar ile birlikte Sidney’e doğru yolculuk yaparlar. Marley hikayesini kaplumbağa yavrularına anlatır.

PROPP İşlevi: 22- Kahramanın yardımına koşulur. (Kaplumbağa Crush, Marley ve Dory'e Sidney'e giderken yolun belirli bir kısmına kadar eşlik eder.)

Sekans: 10 Kaplumbağa Yavrusunun Mavi Balıklara Hikayeyi Anlatması

Sekans: 11 Mavi Balığın Büyük Yeşil Balığa Hikayeyi Anlatması

Sekans: 12 Istakozların Kendi Aralarında Konuşmaları

Sekans: 13 Kılıç Balıklarının Kendi Aralarında Konuşmaları

Sekans: 14 Yunusların Kendi Aralarında Konuşmaları

Sekans: 15 Pelikanların Kendi Aralarında Konuşmaları

Sekans: 16 Pelikanların Kendi Aralarında Konuşmaları

Nemo'yu tanıyan pelikan, Marley'in Sidney'e geldiğini öğrenir.

Sekans: 17 Akvaryum

Marley'in Sidney'e geldiğini öğrenen Nemo ve arkadaşları akvaryumu kirletir.

Sekans: 18 Balina ile Karşılaşma

Kaplumbağa Crush ile vedalaşıp ayrılan Marley ve Dory balina ile karşılaşırlar.

Sekans: 19 Akvaryum

Akvaryum kirlenmiştir. Dişçi akvaryumu temizlemeye karar verir.

Sekans: 20 Sidney

Marley ve Dory bir balina tarafından Sidney'e getirilirler.

Sekans: 21 Akvaryum

Nemo, dişçi tarafından akvaryumdan çıkarılır ve bir torbaya konur.

Sekans: 22 Pelikan ile Karşılaşma

Sekans: 23 Dişçi Muayenehanesi

Pelikan, Marley ve Dory'yi dişçinin muayenehanesine getirir. Marley Nemo'nun öldüğünü düşünür. Nemo dişçinin elinden kaçmayı başarır.

Sekans: 24 Nemo'nun Kanalizasyona Düşmesi

Sekans: 25 Okyanusta Yüzen Yengeçler

Sekans: 26 Marley, Dory ve Pelikanın Ayrılması

Sekans: 27 Okyanus

Okyanusa ulaşmayı başaran Nemo, Dory ile karşılaşır. Dory ve Nemo Marley'i arar ve bulurlar.

Sekans: 28 Eve Dönüş – SON

Nemo ve Marley artık evindedir.

PROPP İşlevi: 19- Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.

(Eve dönen Nemo ve Marley’in yalnız değildir; Dory onlarla birlikte dir.)

PROPP İşlevi: 20- Kahraman geri döner (Nemo ve Marley artık evindedir.)

Sekans Numarası	Açıklama	Propp’un aşamaları
Sekans 1	Saldırıya Uğrama	Hazırlıklar
Sekans 2	Nemo’nun İnsanlar Tarafından Kaçırılması	Hazırlıklar-Gönderme
Sekans 3	Köpekbalkırlarının Toplantısı	Hazırlıklar - Dövüş
Sekans 4	Nemo’nun Akvaryuma Girmesi	Tanınma
Sekans 5	Marley ve Dory’nin Canavar Balıkla Mücadelesi	Dövüş
Sekans 6	Tören	
Sekans 7	Deniz Anası Sürüsüyle Karşılaşma	
Sekans 8	Akvaryum	
Sekans 9	Kaplumbağa Sürüsü İle Yolculuk	Dönüş
Sekans 10	Kaplumbağa Yavrusunun Mavi Balıklara Hikayeyi Anlatması	
Sekans 11	Mavi Balığın Büyük Yeşil Balığa Hikayeyi Anlatması	
Sekans 12	Istakozların Kendi Aralarında Konuşmaları	
Sekans 13	Kılıç Balıklarının Kendi Aralarında Konuşmaları	
Sekans 14	Yunusların Kendi Aralarında Konuşmaları	
Sekans 15	Pelikanların Kendi Aralarında Konuşmaları	
Sekans 16	Pelikanların Kendi Aralarında Konuşmaları	
Sekans 17	Akvaryum	
Sekans 18	Balina ile Karşılaşma	
Sekans 19	Akvaryum	
Sekans 20	Sidney	
Sekans 21	Akvaryum	
Sekans 22	Pelikan ile Karşılaşma	
Sekans 23	Dişçi Muayenehanesi	
Sekans 24	Nemo’nun Kanalizasyona Düşmesi	
Sekans 25	Okyanusta Yüzen Yengeçler	
Sekans 26	Marley, Dory ve Pelikanın Ayrılması	
Sekans 27	Okyanus	
Sekans 28	Eve Dönüş - SON	Dövüş - Dönüş

Tablo: 3 Propp’un şemasının Kayıp Balık Nemo animasyon filminin sekans sıralamasına uygulanması

Sonuç

Sinema dünyasında üretilen ürünler, sanat, eğlence, iletişim ya da farklı bir amaçla üretilmiş olabilirler. Ortaya çıkan ürünler, farklı dünyaların ürettiği bir takım kodlar ve göstergeler barındırabilirler. Ayrıntılı çözümleme yapıldığında kullanılan anlatı yapısındaki göstergeler belirlenebilir. Genel değerlendirmede filmin toplam 28 sekansında Propp’un 31 işlevinden 11’inin kullanıldığı belirlenmiştir. Ayrıca Propp’un Hazırlık, Karışıklık, Gönderme, Dövüş, Dönüş, Tanınma sıralanışı filmin dizimsel düzenine uygulandığında Tablo: 3’teki sonuç ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada Kayıp Balık Nemo filmi, Propp’un yapısalci yöntemiyle çözümlenmiştir. V. Propp tarafından yıllar önce halk masalları incelenerek belirlenen anlatı işlevlerinin, günümüzde sinemasal anlatılar için de geçerliliğini koruduğu görülmektedir. Andrew Stanton’un yönettiği “Kayıp Balık Nemo” filmi anlatısının, klasik anlatı kuralına uyduğu görülmektedir. Olağanüstü güçlere sahip olmayan, sıradan kişilerin hikayesi anlatılmıştır. Ancak filmin klasik anlatıdan ayrılan bazı noktaları da bulunmaktadır. Her ne kadar filmin baş kahramanı Nemo olarak

görünse de filmin bazı noktalarında Nemo tamamen kaybolmaktadır. Bu anlarda Marley kahraman olarak ortaya çıkmakta, filmin başı ve sonunda Marley'in geçirdiği değişim ve gelişim süreci açıkça görülmektedir. Film, kahramanın başından geçen acı bir olayla başlayıp, kahramanın kötülöklere karşı verdiği mücadelenin başarısı ile mutlu bir şekilde son bulmaktadır.

Kaynakça

Atabek, Şendur, Gülseren ve Atabek, Ümit, (2007). *Medya Metinlerini Çözümlemek*, Ankara: Siyasal Kitabevi.

Barthes, Roland, (1993). *Göstergebilimsel Serüven*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Büker, Seçil, (2010). *Sinemada Anlam Yaratma*, İstanbul: Hayalbaz Yayınevi.

Erkman-Akerson, Fatma, (2005). *Göstregebilime Giriş*, İstanbul: Multilingual.

Güllüoğlu, Özlem, (2012). *Görsel Metin Çözümleme*, Ankara: Ütopya Yayınevi.

Güngör, Nazife, (2011). *İletişim Kuramlar ve Yaklaşımlar*, Ankara: Siyasal Kitabevi.

Lazar, Judith, (2001). *İletişim Bilimi*, Ankara: Vadi Yayınları.

Mutlu, Erol, (2012). *İletişim Sözlüğü*, Ankara: Sofos Yayınevi.

Parsa, Seyide, (2008). *Film Çözümlemeleri*, İstanbul: Multilingual.

Ek-I-

DİZİMSEL İLİŞKİLER

Düzlemler		
Gösterilen		Kavramsal (conceptual)
Gösteren	Sekansal (sequential)	Uzamsal (spatial)

Tablo: 1 Dizimsel ilişkiler tablosu (Chandler A.g.w, 2007)

Anlatı yapısı içinde rolleri alan karakterler:

1. Kötü adam
2. Büyülü nesneyi veren
3. Yardımcı
4. Prenses ve babası
5. Gönderen
6. Kahraman
7. Sahte Kahraman

Ek-II-

1. Aileden bir birey evi terk eder. 2. Kahramana bir kural veya yasak yüklenir. 3. Yasak/kural bozulur. 4. Kötü adam araştırma yapar. 5. Kötü adam kurbanı hakkında bir şey öğrenir. 6. Kötü adam sahip olduklarını, eşyalarını almak için kurbanı kandırmaya girişir.	HAZIRLIKLAR
7. Kötü adam aile bireylerinden birine zarar verir. 8. Ailenin bireyi bir şeyi çok ister ya da ihtiyaç duyar. 9. Bu ihtiyaç/şanssızlık bilinir. Kahramana bir ricada bulunulur ya da emredilir ve kahraman gider/göreve gönderilir. 10. Arayan birisi (çoğu zaman kahraman) kötü adama karşı bir hareket planlar. 11. Kahraman evini terk eder. 12. Kahraman sınanır, saldırıya uğrar, soruşturmaya alınır ve sonuçta büyülü bir nesne ya da yardımcı alır. 13. Kahraman gelecekteki bağışlayıcısının hareketlerine karşı tepkide bulunur. 14. Kahraman büyülü nesneyi kullanır. 15. Kahraman görevinin/araştırmasının genel mekanına gelir.	KARIŞIKLIK
16. Kahraman ile kötü adam dövüşür. 17. Kahraman yaralanır. 18. Kötü adam yenilir. 19. Asıl ihtiyaç/şanssızlık giderilir.	DÖVÜŞ
20. Kahraman geri döner 21. Kahraman izlenir. 22. Kahraman takipten kurtulur. 23. Kahraman vatanına/başka bir yere ulaşır ve tanınmaz. 24. Sahte kahraman sahte isteklerde bulunur. 25. Kahraman için zor bir görev düzenlenir. 26. Görev başarıyla yerine getirilir.	DÖNÜŞ
27. Kahraman tanınır. 28. Sahte kahraman/kötü adam ortaya çıkarılır 29. Sahte kahraman aslına döner. 30. Kötü adam cezalandırılır. 31. Kahraman evlenir veya tahta çıkar.	TANINMA

Tablo: 2 Anlatı kalıpları (sekanslar) içerisinde V. Propp’un işlevlerinin dağılımı