



METİN ANALİZİ: II

Prof. Dr. Rıza FİLİZOK

YÜZEYSEL YAPI

BİRİNCİ BÖLÜM

ANLATI UNSURLARI (COMPOSANTE NARRATIVE)

1)YENİ BİR KAVRAM: ANLATISALLIK (Tahkiyevilik / narrativité) (Okumak için: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/631.pdf>)

2) HİKÂYE ETMENİN DÖRT TEMEL UNSURU

Bütün hikâyeler, masallar, romanlar yani hikâye etme metinleri mantıkî olarak dört unsur içerir:

Her anlatıda yapılacak bir **iş** ve bu işi yapan bir özne (sujet opérateur) vardır. Bu öznenin zor olan bu işi başarabilmesi için bir **güce** sahip olması gerekir. Ayrıca öznenin bu işi yapması için birisinin bu işin yapılmasını istemesi, özneyi **yönlendirilmesi** lâzımdır. Nihayet iş yapıldıktan sonra, yapılan işin değerlendirilmesi, öznenin başarılı olup olmayışına göre, iş veren tarafından ödüllendirilmesi yahut cezalandırılması yani **takdir** edilmesi gerekir. Bunların mantıksal oluş sırası ise şöyledir: Önce **yönlendirici**, bir kahramanı bir işi yapması için görevlendirir. İş yapmayı kabul eden kahraman, bu işi yapma **gücünü** kazanır. Gücü kazandıktan sonra **iş** yapar. İş yapılıncaya **yönlendirici**, kahramanı **takdir** eder yani onu mükâfatlandırır. İşte bu dört unsurdan oluşan dizi, (**yönlendirme, güç, iş, ve takdir**) tahkiyenin mantıkî şemasını oluşturur:

YÖNLENDİRME (Manipulation)			TAKDİR	Bu sütun yönlendiricinin alanıdır.
	GÜÇ (Competance)	İŞ, İCRA (Performance)		Bu sütun yapan öznenin (kahramanın) alanıdır.

Bu dört sayfayı bir masal özeti üzerinde gösterelim:

ÖRNEK:

<p style="text-align: center;">MASAL ÖZETİ</p> <p>Bir dev, padişahın elmas tacını çalar. Padişah, Keloğlan'ı tacını geri alması için görevlendirir. Keloğlan, tacı bulmak için yola çıkar. Ormanda yaşlı bir oduncuya rastlar. Yaşlı oduncu, Keloğlan'dan kestiği odunları eşeğine yüklemesi için yardım ister. Keloğlan, odunları eşeğe yükler. Oduncu Keloğlan'a nereye gittiği sorar. Keloğlan padişahın tacını çalan devin yanına gittiğini anlatır. Oduncu, Keloğlan'a sihirli bir kılıç verir. "Devi ancak bununla öldürebilirsin." der. Keloğlan kılıcı alır ve devin ülkesine gider. Devle savaşır, sihirli kılıçla devi öldürür ve tacı geri alır. Padişah, memnun olur ve Keloğlan'ı kızıyla evlendirerek ödüllendirir.</p>
--

Böyle bir masal, hikaye etmenin (tahkiyenin) dört temel unsuruna şu şekilde ayrılır:

1)YÖNLENDİRME: *Bir dev, padişahın elmas tacını çalar. Padişah, Keloğlan'ı tacını geri alması için görevlendirir.*

2)GÜÇ: *Keloğlan, tacı bulmak için yola çıkar. Ormanda yaşlı bir oduncuya rastlar. Yaşlı oduncu, Keloğlan'dan kestiği odunları eşeğine yüklemesi için yardım ister. Keloğlan, odunları eşeğe yükler. Oduncu Keloğlan'a nereye gittiği sorar. Keloğlan padişahın tacını çalan devin yanına gittiğini anlatır. Oduncu, Keloğlan'a sihirli bir kılıç verir. "Devi ancak bununla öldürebilirsin." der.*

3) İŞ: *Keloğlan kılıcı alır ve devin ülkesine gider. Devle savaşır, sihirli kılıçla devi öldürür ve tacı geri alır.*

4) TAKDİR (Ödüllendirme) : Padişah, memnun olur ve Keloğlan'a ödül olarak kızını verir.

Ancak incelenen bir masalda yahut hikâyede bu safhaların hepsi bulunmayabilir; okuduğumuz bir anlatıda her zaman karşımıza bu sırada da çıkmayabilir. **Tahkiye dizisi**, bu haliyle metnin düzenini kavramak için **metin analizcisi** tarafından tasarlanmış bir yapıdır. Yani her hikâyede bu dört unsurun zımnen de olsa yani zihnimizde tamamlanması da gerekse bulunması gerektiğini önceden biliriz. Bir hikâyede, bu dört unsurdan oluşan mantıkî ve kronolojik sıra takip edebileceği gibi, metni daha ilginç hale getirmek için bu unsurların yeri değiştirebilir hatta bu unsurlardan birine yahut birkaçına yer verilmeyebilir. Bu sonuncu durumda, hikâyede bulunmayan unsurları zihnimizde tamamlarız. Analizcinin görevi, zihnindeki bu tablo ile hikayenin özel yapısı arasındaki ilişkiyi kurmaktır.

Gösterge biliminin temel bir prensibi vardır: **Her element, anlamını bütünlüğün (sistem yahut yapı) içindeki yerinden alır.** Başarılı bir analiz yapabilmek için bu düşüncenin çok iyi kavranması gerekir: Nesnelere tek başlarına anlamlı değildirler. Nesnelere anlamlarını ilişkilerinden ve buldukları yerden alırlar: Aynı adam, büroda polis, evde baba, hakemlik kursunu bitirmiş ve görevlendirilmişse maçta hakem adını alır. **Bütün parçayı belirler. Gösterge bilimsel Analiz, elementlerin anlamını tayin eden yapının bir modelini kurmaktan ibarettir.** Anlatının bütünlüğünde bulunan bütün elementler (aktörler, nesnelere, hareketler) yukarıdaki şemalaştırma içinde yer almalıdır ve bu şemaya göre tanımlanmalıdır. Bu genel şemalaştırma, elementlerin tahkiyenin bütünlüğü içinde hangi görevleri (role) yüklendiklerini yani anlamlarının ne olduğunu anlamamızı sağlar. Aşağıda görüleceği gibi, mesela, bir masalda fonksiyonel olan üç nesne vardır. Bu nesnelere, başlı başına anlamlı değildir, onlar hikayedeki anlamlarını yukarıdaki bölümlerle ilişkileri içinde kazanırlar.

Tahkiyevî yapı (la structure narrative), temel işin (performance) çevresinde kurulur. Anlatının dönüşümleri bu temel işin etrafında dögümlenir. Analiz yapılırken bu merkezî eksenin etrafında anlatının mantıkî bir modeli kurulmaya çalışılır. Her temel iş etrafında

yukarıdaki tablo ile gösterilebilecek bir tahkiye diziliş (séquence narrative) vardır.

"Güç", bir "yapıcı özne"nin dönüşümü gerçekleştirilebilmek için "iş"i yapabilme yetkinliğini kazanmasıdır. Yapıcı öznenin "güç"e sahip olması dört ayrı safhayı gerektirebilir: Bunlar:

- a) Yapma zorunluluğu (devoir-faire),
- b) Yapmayı isteme (vouloir-faire),
- c) Yapabilme (pouvoir-faire)
- d) Yapmayı bilmedir (savoir-faire).

Yapıcı öznenin işi yapabilmesi için bu güç elementlerinden bazılarını sahip olması gerekir.

Örnek:

A. Daudet'nin *Altın Beyinli Adam* hikâyesinde, Altın Beyinli Adam'ın arkadaşı onun altından bir beyni olduğunu öğrenir. Bu bilgi bir "güç"tür. Çalabilmek için yani "iş"i yapabilmek için bu bilgiye ihtiyacı vardır. Bu ise arkadaşın "yapmayı bilme" (**savoir-faire**) gücüne sahip olması demektir.

Anlatıda, bazen yapıcı öznenin güç kazanması anlatılmayabilir, bazen ayrıntılarıyla hikâye edilir. Bir anlatının çok zaman başlıca bölümlerinden birisi, kahramanın (yapan özne) bu gücü, bu ehliyeti nasıl kazandığının anlatıldığı bölümdür. Ayrıntılarıyla hikâye edildiğinde, asıl maceraya ilave edilmiş macera görünümündedir, ama esas olarak ayrı bir macera değildir ve bize asıl macera kahramanının "güç"ü nasıl elde ettiğini gösterir.

Hikaye analizinde en fazla dikkat edilecek şeylerden birisi, temel macera ile kahramanının güç kazanışını hikâye eden ek maceranın birbirinden ayrılması işidir. Şimdi bu meseleyi geniş olarak açıklayalım:

Yukarıdaki masal özetine tekrar dönelim:

"Bir dev, padişahın elmas tacını çalar. Padişah, Keloğlan'ı tacını geri alması için görevlendirir. Keloğlan, tacı bulmak için yola çıkar. Ormanda yaşlı bir oduncuya rastlar. Yaşlı oduncu, Keloğlan'dan kestigi odunları eşeğine yüklemesi için yardım ister. Keloğlan, odunları eşeğe yükler. Oduncu Keloğlan'a nereye gittiği sorar. Keloğlan padişahın tacını çalan devin yanına gittiğini anlatır. Oduncu, Keloğlan'a sihirli bir kılıç verir. "Devi ancak bununla

öldürebilirsin." der. Keloğlan kılıcı alır ve devin ülkesine gider. Devle savaşır, sihirli kılıçla devi öldürür ve tacı geri alır."

Bu masalda Keloğlan'ın başından iki macera geçtiği görülmektedir. Birinci macera Keloğlan'ın "GÜÇ" kazanmasını (masaldaki kırmızı yazılı bölüm), ikinci macera "İŞ"i başarmasını (masaldaki mavi bölüm) anlatmaktadır. Güç macerası, aslında ayrı bir hikâye değil, "iş"i yapmak için gereken bir hazırlık safhasıdır.

İşe bağlı macera ile, güce bağlı macerayı birbirinden ayırmak oldukça kolaydır. Bunun için macera sonunda elde edilen nesnenin niteliğine dikkat etmek gerekir:

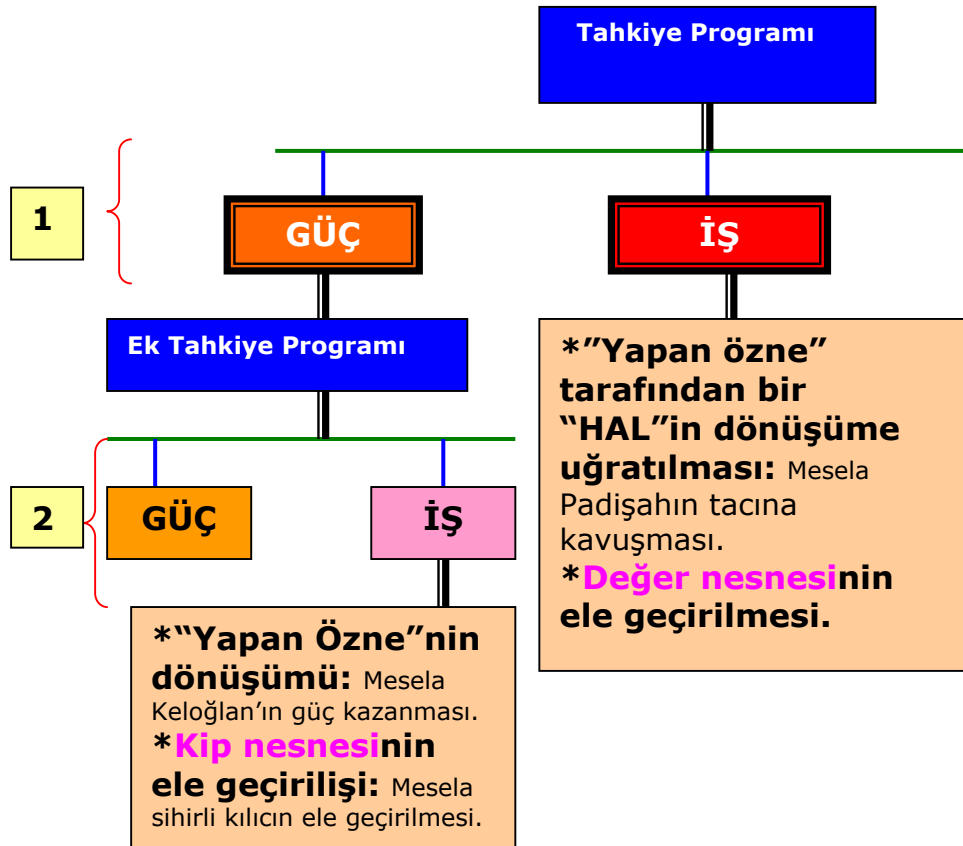
Bir anlatıda fonksiyonel bir görevi olan üç tip nesne bulunur. Bu üç tip nesnenin birbirinden ayırt edilmesi gerekir: Bu nesnelere birincisi, dönüşümün temel nesnesidir, öznenin peşinde olduğu temel değerdir. Yönlendiricinin kahramandan elde etmesini istediği şeydir. Bundan dolayı bu nesneye "değer-nesne" (objet-valeur) denir. Yukarıdaki masalda "taç" bir değer-nesnedir. İkincisi, "iş"i gerçekleştirmek için gerekli olan "güç"ü kazanmasını sağlayacak elementtir. Bundan dolayı bu nesneye "kip nesnesi" (objet-modal) denir. Yukarıdaki masalda "kılıç" bir kip nesnesidir. (Bu nesneye "kip" nesnesi denilmesinin sebebi, "yapmak" gücünün "yapma zorunluluğu (devoir-faire), yapmayı isteme (vouloir-faire), yapabilme (pouvoir-faire) ve yapmayı bilme (savoir-faire)" olarak ifade ettiğimiz dört kipe bağlı olarak kazanılmasındandır.) Anlatıda ayrıca kahramanın tanınmasını sağlayan bir "mesaj-nesne" de (objet-message) bulunabilir, bu durumda nesne bir işaret (signe) olarak görev yapar ve öznenin masalın sonunda yönlendirici tarafından tanınmasını sağlar. Masalarda yüzük, kahramanın alınına sürülen kan, yahut hediye edilen bir mendil gibi nesnelere, mesaj-nesnedirler. Kısaca ifade edecek olursak şöyle diyebiliriz:

Macerada, değer-nesnesi ele geçiriliyorsa bu bir "iş" macerasıdır. Macerada, kip nesnesi ele geçiriliyorsa bu bir "güç" macerasıdır.

Unutmamak gerekir ki İş, daima özne ile nesne arasındaki bir ilişkiye dayanır. Öznenin nesneye yaklaşması yahut uzaklaşması, tahkiye düzeninin temel çatısını oluşturur. Tahkiyenin elementlerini tespit etmek için dönüşüme uğrayan nesnelere ilişkilerini yakından incelemek gerekir: Bir özne ile ilişki (yakınlaşma, uzaklaşma) halinde

olan "katılan" (yani **aktan**), "nesne" adını alır: (Ö \wedge N). Nesne, bir metinde maddi bir element olarak (ör.: kılıç), bir şahıs olarak (ör.: bir prenses) yahut soyut bir varlık olarak (ör.: hürriyet) ortaya çıkabilir. Burada önemli olan nesne ile özne arasında bir ilişkinin (relation) bulunmasıdır ve bu nesneye yüklenen **değerdir** (valeur). Böyle bir nesne, bir değer-nesne'dir, bu durumda, peşine düşülen temel nesnedir (ör. /kurtuluş/, /zenginlik/...).

İş macerası ile güç macerası bir Tahkiye programı oluşturur. Bu tahkiye programını şöyle bir şema ile gösterebiliriz:



Yukarıdaki birbirine bağlı iki program (1. ve 2.), dönüşüm açısından incelendiğinde kahramanların uğradığı dönüşüm basitçe şöyle anlatılabilir (Dönüşüm önermeleri hakkında bilgi almak için bk.: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/631.pdf>) :

1. Program:

a) Başlangıç hali: Padişah, tacından uzaklaşmıştır: Hal önermesi: (Ö V N)



V



b) Bitiş hali: Padişah, tacına yakınlaşmıştır: Hal önermesi: (Ö Λ N)



Λ



c) Dönüşüm: Padişah, tacına kavuşmuştur: Dönüşüm önermesi:
(Ö V N) → (Ö Λ N)

2. Program:

a) Başlangıç hali: Keloğlan güçsüzdür, güç nesnesinden uzaktadır: Hal önermesi: (Ö V N)



V



b) Bitiş hali: Keloğlan güç nesnesine yaklaşmıştır: Hal önermesi: (Ö Λ N)

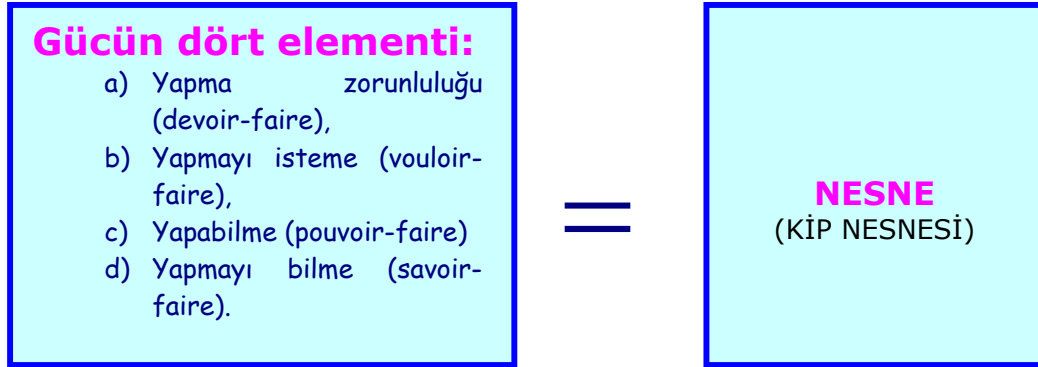


Λ

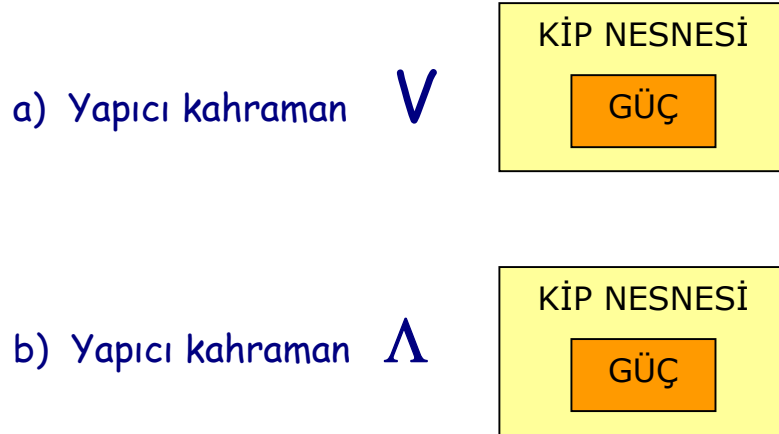


c) Dönüşüm: Keloğlan güce kavuşmuştur: Dönüşüm önermesi:
(Ö V N) → (Ö Λ N)

Dikkat edilirse , yukarıda yapan özne'nin (Keloğlan) gücü elde etmesi, güç nesnesine yaklaşması yahut uzaklaşması olarak ele alınmıştır: Bunun anlamı şudur: Masal yahut hikaye analizinde **gücün elde edilmesi, nesnenin elde edilmesi** manasına gelir:



Güç, bir nesne olarak değerlendirildiği için, yapan özne bu nesneye yaklaşabilir yahut uzaklaşabilir. Bu da bir dönüşüm önermesi elde etmemizi sağlar:



Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz:

- 1) Temel iş, hâl öznesi ile "değer nesnesi" arasındaki ilişkiyi değiştirir. **Hikayenin figürler düzlemindeki anlamı bu dönüşümün yarattığı farktan doğar.**
- 2) Kipsel iş, özne ile kip nesnesi arasındaki ilişkiyi değiştirir.

Tahkiye dönüşümlerinde aktörlerin **katılan (actant)** olarak rolleri yani görevleri (fonction) şunlardır:

a) **Yönlendirici** (Destinateur): Tahkiyedeki dönüşümü o başlatır ve dönüşüm onun adına yapılır. Takip edilecek programın başlatıcısıdır ve "değer"leri ilân eden, ortaya koyandır. Yönlendirici, hikâyenin iki bölümünde ortaya çıkar: 1) Yönlendirici, yönlendirme safhasında, birisine (yapan özne-Sujet Opérateur) birisi için (durum öznesi-sujet d'etat) bir şey (iş) yaptırır. Bir program ilân eder ve ortaya bir değer sistemi koyar 2) Yönlendirici, masalın sonunda takdir (sanction) safhasında, gerçekleştirilen işi (performance) başlangıçtaki sözleşmeye göre değerlendirir ve yorumlar. **Mesaj nesnesini** (objet message) "yapan özne"ye verir (Bu ise yapan öznenin tanınması ve sahte kahramanlardan ayırt edilmesidir).

b) **Yapan Özne** (Sujet Opérateur ou Sujet du Faire) dönüşümü gerçekleştirir. **Durum Öznesi** (Sujet d'Etat), dönüşümden yararlandır yani dönüşüm onun için ve onun hakkında yapılmıştır.

Özetleyecek olursak hikaye etmenin dört temel unsuru ile hikayenin katılanlarının (actant) ilişkisi şöyle bir tablo ile gösterilebilir: (Katılanlar, metin düzlemindeki kahramanlardır, ancak kahramanlar birer şahıs olduğu halde katılanlar birer roldür. Bu konuda bilgi edinmek için şu bölümü okuyunuz: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/631.pdf>)

YÖNLENDİRME (Manipulation)	GÜÇ (Competance)	İŞ, İCRA (Performance)	TAKDİR (Sanction)
Yaptırma	Yapabilme	Yapmış olma	Olmuş olma
Yönlendirici ile yapan öznenin ilişkisi	Yapan özne ile kip nesnesi ilişkisi	Yapan özne ile değer nesnesi ilişkisi	*Yönlendirici ile yapan öznenin ilişkisi *Yahut yapan özne ile hal öznesinin ilişkisi