



METİN ANALİZİ: III

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) HİKAYE ETMENİN (TAHKİYENİN) DÖRT UNSURU(Okumak için: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/634.pdf>)

3) İŞ (PERFORMANCE): HAL DÖNÜŞÜMÜ ve NESNENİN EL DEĞİŞTİRMESİ

3) İŞ (PERFORMANCE): HAL DÖNÜŞÜMÜ ve NESNENİN EL DEĞİŞTİRMESİ

TANIM: Bir anlatıda İŞ, yönlendirici tarafından yapılması istenen, hikaye kahramanı (yapan özne) tarafından da yapılan faaliyettir. Yapan özne, işi başardığında hikâyede "değer nesnesi" el değiştirir ve bunun sonucunda hâl dönüşümleri gerçekleşir.

Örnek:

MASAL ÖZETİ

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.

Bu masalda, değer nesnesi tacıdır. Keloğlan'ın bu tacı ele geçirmesi, işin başarılması anlamına gelmektedir. Bunun sonucunda padişah uzak olduğu nesneye yani taca ulaşmış, hal önermeleri değişmiş, dönüşüm gerçekleşmiştir: $(\text{Ö} \vee \text{N}) \rightarrow (\text{Ö} \wedge \text{N})$. (Not: Konunun kolayca anlaşılması için şu yazıların okunması gerekmektedir: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/631.pdf> ve : <http://www.ege-edebiyat.org/docs/634.pdf>)

"İş" olgusu, işte bundan ibarettir, anlaşılması oldukça kolaydır. Bununla birlikte olguyu bütünlüğü içinde kavramak için, meselenin üzerinde biraz daha düşünmemiz gerekmektedir: Evet, olgu basittir: **Keloğlan, padişahın tacını devin elinden almış ve padişaha vermiştir.** Ancak bu basit cümle, birçok önermeyi ve dönüşümü içermektedir. Şimdi onları görelim yani göstergebilimsel bir dille bu olguyu anlatalım:

BİRİNCİ KURAL: HALLERİN ZITLIĞI

Hikâye ve masalarda aynı nesneyle ilgilenen kahramanlar arasında daima bir **hal zıtlığı** ortaya çıkar: Bir hikayede bir nesneyi bir kişinin elde etmesi, bir başkasının o nesneyi kaybetmesi anlamına gelir. Bunu bir örnekle açıklayalım:

Masalın başında, -tacın çalınmasından sonra- **Padişah, Dev ve taç** arasındaki "hal" önermelerini tespit edelim:

Masalın başlangıç hali: Birinci Hal

1) **Padişah, taca sahip değildir:** $(\text{Ö}1 \vee \text{N})$ (Padişahı özne olduğundan "Ö1" ile, Tacı, nesne olduğundan "N" ile gösteriyoruz.)

2) **Dev, taca sahiptir:** $(\text{Ö}2 \wedge \text{N})$ (Dev "Ö2" ile, Tacı, "N" ile gösteriyoruz.)

3) Bu iki tespitten yola çıkarak **masalın başlangıç halini** tek bir formülle şöyle gösterebiliriz:

$$(\text{Ö}1 \vee \text{N} \wedge \text{Ö}2)$$

Şimdi de masalın sonunda **Padişah, Dev ve taç** arasındaki "hal" önermelerini bulalım:

Masalın sonuç hali: İkinci Hal

1) Padişah, taca sahiptir: ($\ddot{O}1 \wedge N$) (Padişahı "Ö1" ile, Tacı, "N" ile gösteriyoruz.)

2) Dev, taca sahip değildir: ($\ddot{O}2 \vee N$) (Dev "Ö2" ile, Tacı, "N" ile gösteriyoruz.)

3) Masalın sonuç halini tek bir formülle şöyle gösterebiliriz:
($\ddot{O}1 \wedge N \vee \ddot{O}2$)

Demek ki masalın başındaki hal: ($\ddot{O}1 \vee N \wedge \ddot{O}2$), masalın sonundaki hal: ($\ddot{O}1 \wedge N \vee \ddot{O}2$)'dir. Bir halden bir hale geçiş ise dönüşümdür. Öyleyse bu masalda ortaya çıkan hal dönüşümünü bir bütün halinde şöyle yazabiliriz: (Not: Özne üç "Ö3" daha sonraki bölümlerde açıklanacaktır.)

Masaldaki dönüşüm:

$$\gamma (\ddot{O}3) \Rightarrow (\ddot{O}1 \vee N \wedge \ddot{O}2) \rightarrow (\ddot{O}1 \wedge N \vee \ddot{O}2)$$

Bu dönüşüm formülü, şunları ifade etmektedir:

- 1) Özne-1, "nesne"ye uzakken ona yaklaşmış, yani sahip olmuştur.
- 2) Değer nesnesi (N), iki rol arasında (Ö1,Ö2;) sahip değiştirmiş, birinden diğerine transfer olmuştur.
- 3) Bu işleri yapan ise (Ö3)tür.

İKİNCİ BİR KURAL: PROGRAM ZITLIKLARI:

Program / Karşıt Program

"Tahkiye analizi"nde elementlerin sınıflandırılması, iki temel prensibe dayanır. Bir metin analiz edilirken bu iki prensip daima hatırlanmalıdır:

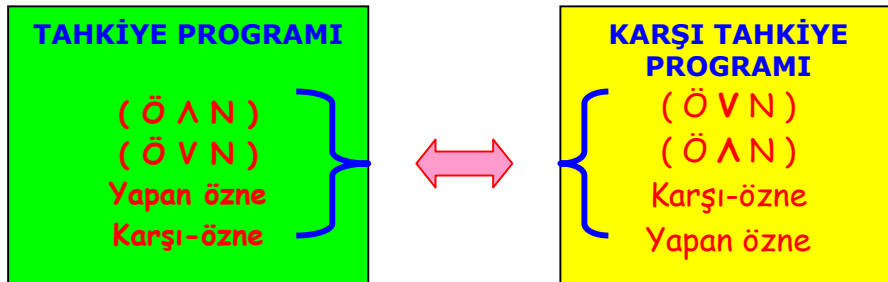
- 1) **Sıralama prensibi:** Her hikâyede olaylar, bir kronoloji içinde gelişen mantıkî bir düzene sahiptir. Buna hikâyenin "Dizimsel düzen" prensibi diyoruz (organisation syntagmatique): Daha önceki bölümde açıkladığımız "Yönlendirme-İş-Güç-Takdir" sıralanışı, bu prensibi ifade eder.
- 2) **Karşıtlık prensibi:** Her hikâyede bütün elementlerin bir karşıtı vardır: Metinde programın bir karşıt programı, kahramanın bir karşıt kahramanı bulunur. Böylece simetrik yapılar ortaya çıkar. Buna hikâyenin karşıtlık prensibi, "Seçme düzeni" prensibi diyoruz.

Şimdi bu ikinci prensibi, "Karşıtlık Prensibi"ni açıklayalım:

Hikâyelerde daima şöyle bir hâl görülür: Bir hikâyede, bir özne, bir nesneye yaklaşırken, hikâyedeki diğer bir özne, bu nesneden uzaklaşır:

Yani her yaklaşma hikayesi, -açık yahut kapalı olarak- bir de uzaklaşma hikâyesi içerir: Keloğlan "Dev"den tacı alınca, padişah taca kavuşur, ama "Dev" taçtan uzaklaşır.

Öyleyse, her "iş" önermesini, iki farklı özneye göre iki tarzda yazmak mümkündür. Bunlardan yaklaşma ifaden edeni "Program", uzaklaşma ifade edeni "karşı-program" (anti-programme) adını alır:



Bir edebî eserde tahkiye programı tespit edilirken, mutlaka karşı tahkiye programı da göz önünde bulundurulmalıdır. Hikâyede bir "iş" tespit edilince (başarılı yahut başarısız), metinde bunun

karşı programını da araştırmak gerekir. Bu iki program elde edilince şahısların birbirlerine göre rolleri kolayca bulunur.

ÖRNEK:

A. Daudet'nin "Altın Beyinli Adam" hikâyesinde¹ Altından bir beyinle doğan "Altın Beyinli Adam", hikâyenin sonunda bu beyini kaybeder. Yani "değer nesnesi"ne yakınken, ondan uzaklaşır. Yakınlık halinden uzaklık haline geçer. Diğer taraftan bu altına sahip olanlar, anne-babası, sevgilisi ve hırsızlar bu "değer nesnesi"ne yani altına yaklaşırlar.

Görüldüğü gibi bu hikâyede altına sahip olanlar, bir kişi değil birkaç kişidir. Bu örnek, "şahıs" ile "rol" arasındaki farkı anlamamızı da sağlamaktadır: Engelleyici yahut "Hasım, Düşman, karşı-özne" rolünde bu hikâyede birçok şahıs vardır (anne-babası, sevgilisi, hırsızlar). Bütün bu şahıslar, özne rolündedir.

KARŞIT PROGRAM ve HİKAYE ETME SANATI

Yukarıdaki dönüşüm, padişahın tacına kavuşmasıyla yani mutlu sonla bitmiştir. Masalda bunun tersi de hikâye edilebilirdi. Yani hikâye, devin başarısıyla da bitebilirdi. Bu durumda masalın dönüşümü şöyle ifade edilecektir:

$$Y (Ö3) \Rightarrow (Ö1 \wedge N V Ö2) \rightarrow (Ö1 V N \wedge Ö2)$$

"Program" ile "karşı program" edebî eserde bir karşıtlık yaratır. Birisi kazanırken diğeri kaybeder. Bu iki unsur, bir fotoğrafın negatif ve pozitif gibi, simetrik bir yapı oluşturur. Bu ise hikâye anlatma yahut yazma sanatının en ilginç yönlerinden birisini aydınlatır: Anlatıcı, hikâyesini anlatırken hangi programı

¹ Bu hikâyeyi, şu sayfamızdan okuyabilirsiniz: <http://www.ege-edebiyat.org/docs/467.pdf>

seçecektir? Aynı hikâye, en az üç biçimde anlatılabilir :

La Fontaine'in "Karga ile Tilki" hikayesini La Fontaine gibi Karga'nın "peynir"den uzaklaşması olarak, yahut Tilki'nin "peynir"e kavuşması olarak, yahut iki farklı bakış açısını da art arda anlatarak üç biçimde anlatabiliriz. Seçimimize göre hikâyenin tahkiye programı ve bakış açısı farklı olacaktır. Bu durum, anlatıcıya üçlü bir seçenek, üçlü bir "menü" sunar:

1) Kahraman (özne), Karga olsun.

2) Kahraman (özne), Tilki olsun

3) İki farklı bakış açısı bir arada (art arda) bulunsun.

Hikâye anlatan -bilinçli yahut bilinçsiz- ilk önce işte buna karar verir.

Fuzûlî'nin Leylâ ile Mecnûn adlı eserinde aynı hikâyenin farklı iki anlatımının güzel bir örneğiyle karşılaşırız:

Mecnûn, çöllerde, dağlarda gezerken avcı tarafından tuzağa düşürülerek yakalanmış bir ceylan görür. Ceylan'a acır ve avcıya onu serbest bırakması için yalvarır. Avcı ise Mecnûn'a ceylanı serbest bırakırsa çoluk çocuğunun açlıktan öleceğini anlatır.

İşte aynı av hikâyesinin iki ayrı tahkiye programı: Ceylân'ın macerası, Avcı'nın macerası. Bu iki program, -mutlu yahut mutsuz sona göre- dört farklı hikâye üretir. Olay, iki hikâyede de aslında aynıdır. Farklı olan ise seçilen tahkiye programı ve bakış açısıdır. Bu hikâyelerden hangisini anlatırsak anlatalım, hikâyemizde, diğer hikâye "karşıt program" olarak kendisini hissettirecek ve "karşıt program" olarak bulunacaktır.

Fuzûlî'nin hikâyesinde Mecnûn, bütün malını Avcı'ya vererek hem ceylânın hayatını, hem Avcının ailesini kurtarır. Ama kendisi mal varlığından uzaklaşır. Bu hikâyede, Ceylan'ın hikâyesi anlatılırken Avcı'nın hikâyesi **karşıt program**dır. Avcı'nın hikâyesi anlatılırken Ceylan'ın hikâyesi **karşıt program**dır. Mecnûn'un bütün malını vererek hem Ceylan'ı hem Avcı'nın ailesini kurtarması ise ayrı bir program oluşturur.