

MASALIN BİÇİMBİLİMİ BAĞLAMINDA SİNEMA ANLATISI: 47 RONİN FİLMİ ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME

Esra BAŞER

Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Türkiye

24281012@stu.omu.edu.tr

<https://orcid.org/0009-0003-5629-7464>

<i>Atıf</i>	Başer, E. (2026). Masalın Biçimbilimi Bağlamında Sinema Anlatısı: 47 Ronin Filmi Üzerine Bir Çözümleme, <i>Yeni Medya Elektronik Dergisi</i> , 10 (3), 520-545.
-------------	---

ÖZ

Bu çalışmada Rus halkbilimci Vladimir Propp'un *Morfologiya Skazki (Masalın Biçimbilimi)* adlı eserinde ortaya koyduğu biçimbilimsel çözümleme yöntemi temel alınarak, 2013 yapımı *47 Ronin* (Carl Rinsch, 2013) filmi incelenmiştir. Propp'un masalları çözümlemek için geliştirdiği model, anlatı yapısını oluşturan 31 işlev ve anlatı kişilerine ait 7 eylem alanı üzerinden değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı; Propp'un masal çözümleme modelinin sinema anlatılarına uygulanabilirliğini ortaya koymak ve filmdeki olay örgüsünün bu modelle ne ölçüde örtüştüğünü analiz etmektir. Araştırmada nitel yöntem benimsenmiş, filmde yer alan sahneler Propp'un işlevleri doğrultusunda sınıflandırılarak betimsel analiz yapılmıştır. Elde edilen bulgular, filmde Propp'un belirlediği 31 işlevin büyük ölçüde karşılık bulduğunu ve 7 eylem alanının izlenebilir biçimde yer aldığını göstermektedir. Bununla birlikte, Propp'un masallarda vurguladığı işlevlerin sabit sıralaması, incelenen filmin anlatısını oluşturan dramatik yapıda aynı şekilde korunmamış; işlevlerin sıralamalarında değişiklikler olduğu görülmüştür. Bu film özelinde, Propp'un modelinin sinema anlatılarına uygulanabilirliğini desteklerken, işlevlerin kronolojik olarak sabit bir dizilim içinde ilerlemediğini ortaya koymaktadır. Çalışma, Propp'un masal biçimbilimi yaklaşımının yalnızca klasik masallarla sınırlı kalmayıp, fantastik ve tarihsel öğeler içeren modern sinema anlatıları için de geçerli olduğunu göstermesi açısından önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Vladimir Propp, Masalın Biçimbilimi, Biçimbilimsel Çözümleme, Sinema Anlatısı, 47 Ronin.

CINEMA NARRATIVE IN THE CONTEXT OF MORPHOLOGY OF THE FOLKTALE: AN ANALYSIS OF THE FILM 47 RONIN

ABSTRACT

This study examines the 2013 film *47 Ronin* (Carl Rinsch, 2013), based on the morphological analysis method developed by Russian folklorist Vladimir Propp in his work *Morfologiya Skazki (Morphology of the Folktale)*. Propp's model, developed to analyze folktales, is evaluated through the 31 functions constituting the narrative structure and the 7 spheres of action attributed to the narrative characters. The aim of the study is to demonstrate the applicability of Propp's folktale analysis model to cinematic narratives and to analyze the extent to which the plot of the film corresponds to this model. A qualitative method was adopted in the study, and the scenes in the film were classified according to Propp's functions and subjected to descriptive analysis. The findings indicate that the 31 functions identified by Propp are largely present in the film and that the 7 spheres of action can be discerned. However, the fixed sequence of functions emphasized by Propp in folktales was not preserved in the dramatic structure constituting the narrative of the analyzed film; changes were observed in the sequencing of the functions. In this specific case, the findings support the applicability of Propp's model to cinematic narratives while revealing that the functions do not proceed in a chronologically fixed sequence. The study is significant in demonstrating that Propp's morphology of the folktale approach is not limited to classical folktales but is also applicable to modern cinematic narratives containing fantastical and historical elements.

Keywords: *Vladimir Propp, Morphology of the Folktale, Morphological Analysis, Cinematic Narrative, 47 Ronin.*

GİRİŞ

Halkbilimi alanında önemli çalışmaları bulunan Rus halkbilimci Vladimir Propp, 1928 yılında yayımladığı *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde olağanüstü masalları yapısal açıdan inceleyerek anlatı çözümlemesi alanında günümüzde de geçerliliğini koruyan bir yöntem geliştirmiştir. Propp'a göre masalları yalnızca içeriklerine göre sınıflandırmak yetersizdir; çünkü masallarda kahramanlar ve olaylar değişse dahi anlatının temelini oluşturan eylemler, yani işlevler, belirli bir düzen içerisinde sabit kalmaktadır. Bu bağlamda Propp, masalların

çözümlemesinde kullanılmak üzere 31 işlev ve 7 eylem alanından oluşan bir model ortaya koymuştur.

Propp'un biçimbilimsel çözümleme yöntemi zaman içerisinde yalnızca masal incelemeleriyle sınırlı kalmamış; roman, hikâye, tiyatro, dizi ve sinema gibi farklı anlatı türlerinin yapısal çözümlemelerinde de kullanılmaya başlanmıştır. Bununla birlikte, Propp'un modeli olağanüstü masalların anlatı yapısı temelinde geliştirildiğinden, farklı anlatı türlerine uygulanması sırasında bu anlatıların yapısal özelliklerinin dikkate alınması gerekmektedir. Özellikle sinema anlatısında geri dönüş, paralel kurgu ve olayların kronolojik sırayı bozacak şekilde düzenlenmesi gibi anlatım olanakları, Propp'un işlevlerinin masallardaki sıralamasından farklı biçimlerde konumlandırılmasına neden olabilmektedir. Bu nedenle sinemaya yönelik çözümlemelerde yalnızca işlevlerin varlığı değil, anlatı içindeki konumları ve sıralanışları da önem taşımaktadır.

Bu çalışma kapsamında incelenen *47 Ronin* filmi, Propp'un biçimbilimsel çözümleme modelinin sinema anlatısına uygulanabilirliğini değerlendirmek açısından dikkat çekici bir örnek oluşturmaktadır. Bunun temel nedenlerinden biri, filmin Japon kültürel anlatı geleneğinde önemli bir yere sahip olan *Chūshingura* anlatısından hareketle oluşturulmasına karşın, bu anlatıyı Hollywood'un fantastik aksiyon ve kahraman merkezli anlatı yapısıyla yeniden biçimlendirmesidir. Böylece film, bir yandan sadakat, onur, fedakârlık ve efendiye bağlılık gibi Japon samuray anlatılarında öne çıkan temaları taşıırken, diğer yandan bireysel kahramanın mücadele ederek kendini kanıtlaması ve dönüşüm geçirmesi gibi Hollywood sinemasında yaygınlaşan anlatı kalıplarını kullanmaktadır. Bu yönüyle *47 Ronin*, farklı kültürel anlatı unsurlarının aynı sinema metni içerisinde bir araya geldiği ve olağanüstü unsurların anlatının temel bileşenlerinden biri olarak kullanıldığı bir yapıya sahiptir.

Filmin bu özellikleri, Propp'un olağanüstü masallar temelinde geliştirdiği işlevsel modelin farklı bir kültürel ve anlatısal bağlamda nasıl karşılık bulduğunun incelenmesine olanak sağlamaktadır. Filmde kahramanın yolculuğu, sınanması, çatışmaya girmesi, yardımcıları edinmesi, olağanüstü unsurlarla karşılaşması ve mücadele sonucunda dönüşüm geçirmesi gibi Propp'un işlevleriyle ilişkilendirilebilecek anlatı unsurlarının bulunması, filmin bu model çerçevesinde değerlendirilmesini anlamlı kılmaktadır. Bununla birlikte film anlatısının sinemaya özgü dramatik yapısı nedeniyle, Propp'un masallar için belirlediği işlevlerin aynı sırayla gerçekleşmesi beklenmemektedir.

Literatürde Propp'un biçimbilimsel modelinin farklı anlatı türlerine uygulandığı çalışmalar bulunmakla birlikte, modelin sinema anlatılarında işlevlerin yalnızca varlığı üzerinden değil, aynı zamanda işlevlerin anlatı içerisindeki sıralama ve konum değişiklikleri üzerinden ele alınması önem taşımaktadır. Bu çalışma, söz konusu noktadan hareketle *47 Ronin* filmindeki anlatı işlevlerinin Propp'un belirlediği yapı ile ne ölçüde örtüştüğünü ve film anlatısında bu işlevlerin nasıl bir sıralama içerisinde sunulduğunu incelemektedir. Böylece çalışma, Propp'un modelinin modern sinema anlatılarında doğrudan ve değişmez bir şema olarak mı, yoksa anlatının yapısal özelliklerine bağlı olarak dönüşebilen bir çözümleme aracı olarak mı değerlendirilebileceğini tartışmaktadır.

Bu çalışma kapsamında *47 Ronin* filmi, Propp'un biçimbilimsel çözümleme yöntemi çerçevesinde ele alınmış; filmdeki anlatı yapısının Propp'un belirlediği işlevler ve eylem alanları doğrultusunda nasıl karşılık bulduğu incelenmiştir. Ayrıca işlevlerin film anlatısındaki konumu ve sıralanışı değerlendirilerek, Propp'un modelinin modern sinema anlatılarındaki uygulanabilirliği tartışılmıştır.

VLADİMİR PROPP VE MASALIN BİÇİMBİLİMİ

Rus halkbilimci Vladimir Propp, 1928 yılında yayımladığı *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde olağanüstü masalları yapı bakımından incelemiş ve masal çözümlemelerinde uzun yıllar temel referans olarak kullanılan biçimbilimsel bir yöntem geliştirmiştir. Propp'a göre masalları yalnızca konu ya da içerik üzerinden sınıflandırmak yeterli değildir. Çünkü masalarda kişiler ve olaylar değişse bile, anlatının ilerleyişini oluşturan temel eylemler büyük ölçüde sabit kalmaktadır. Bu nedenle Propp, masalları anlatıdaki işlevler üzerinden ele almış ve masal yapısının değişmeyen bir iskeleti olduğunu savunmuştur (Propp, 2001; Yel, 2025; Tarakçı, 2022).

Propp'un çalışması, yalnızca Rus masallarıyla sınırlı bir sınıflandırma denemesi olmanın ötesinde, anlatı çözümleme alanında yapısalcı yaklaşımın en önemli örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Bu yönüyle Propp'un yöntemi, sonraki dönemlerde anlatı incelemeleri, göstergebilim ve anlatıbilim alanlarında geliştirilen birçok yaklaşım için öncül bir çerçeve sunmuştur. Özellikle masalın parçalanabilir bir yapıya sahip olduğu düşüncesi, anlatı çözümlemelerinde metni küçük birimlere ayırarak inceleme geleneğini güçlendirmiştir (Yaylagül & Soygüder-Baturlar, 2019; Dogra, 2017).

Propp'un biçimbilimsel çözümleme yöntemi, masallarda anlatının ilerleyişini oluşturan 31 işlev ve bu işlevleri yerine getiren karakter rollerini açıklayan 7 eylem alanı üzerinden kurulmuştur (Teng, 2021). Propp'a göre işlev, masadaki karakterlerin kim olduğundan bağımsız biçimde, anlatıdaki eylemin anlamını belirleyen temel birimdir. Başka bir ifadeyle masalda "kahramanın kim olduğu" değişebilir; ancak "kahramanın ne yaptığı" işlev olarak aynı kalabilir. Bu nedenle Propp'un çözümleme modeli, anlatı yapısını kişilerden bağımsız olarak inceleme olanağı sağlamaktadır (Propp, 2001).

Propp'un belirlediği 31 işlev, masal anlatısında belli bir düzen içinde ortaya çıkmakta ve anlatının dramatik akışını oluşturmaktadır. Bunun yanında 7 eylem alanı ise anlatı kişilerinin üstlendiği rollerin sınıflandırılmasını mümkün kılmaktadır. Bu eylem alanları; saldırgan (kötü kişi), başışçı (sağlayıcı), yardımcı, prenses (aranan kişi) ve babası, gönderen (görevlendiren), kahraman ve düzmece kahraman olarak belirlenmiştir (Dündar, 2002). Propp'un yaklaşımı, karakterlerin psikolojik derinliklerinden ziyade, anlatı içindeki işlevsel rollerine odaklanması bakımından yapısalcı anlatı çözümlemesinin temel örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Suwarno & Suparto, 2023).

Tablo 1.

Propp'un Masal Biçimi Yöntemi ve İşlevleri

Numara	Sembol	Tanım	Açıklama
1	B	Uzaklaşma	Aileden biri evden uzaklaşır.
2	Γ	Yasaklama	Kahraman bir yasakla karşılaşır.
3	Δ	Yasağı Çiğneme	Yasak çiğnenir.
4	E	Soruşturma	Saldırgan bilgi edinmeye çalışır.
5	Z	Bilgi Toplama	Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar.
6	∩	Aldatma	Saldırgan, kurbanını ya da servetini ele geçirmek için aldatmayı dener.
7	Θ	Suç Katılma	Kurban aldanır ve istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur.
8	A	Kötülük	Saldırgan aileden birine zarar verir.

8A	A	Eksiklik		Aileden birinin bir eksiği vardır; bir şeyi elde etmek ister.
9	B	Aracılık, Geçiş Anı		Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır, bir dilek ya da buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider.
10	C	Karşıt Eylemin Başlangıcı		Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder ya da karar verir.
11	↑	Gidiş		Kahraman evinden ayrılır.
12	D	Bağışçının İlk İşlevi		Kahraman büyülü bir nesne ya da yardımcı edinmesini sağlayan bir sinama, sorgulama veya saldırı ile karşılaşır.
13	E	Kahramanın Tepkisi		Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir.
14	F	Büyülü Nesnenin Alınması		Büyülü nesne kahramana verilir.
15	G	Bir Kılavuz Eşliğinde Yolculuk		Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır veya kendisine kılavuzluk edilir.
16	H	Çatışma		Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir.
17	I	Özel İşaret		Kahraman özel bir işaret edinir.
18	J	Zafer		Saldırgan yenik düşer.
19	K	Giderme		Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiklik karşılanır.
20	↓	Geri Dönüş		Kahraman geri döner.
21	Pr	İzleme		Kahraman izlenir.
22	Rs	Yardım		Kahramanın yardımına koşulur.

23	O	Kimliğini Gizleyerek Gelme	Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine veya başka bir ülkeye varır.
24	L	Asılsız Savlar	Düzmece kahraman asılsız savlar ileri sürer.
25	M	Güç	Kahramana güç bir iş önerilir.
26	N	Güç İşi Yerine Getirme	Güç iş yerine getirilir.
27	Q	Tanıma	Kahraman tanınır.
28	Ex	Ortaya Çıkarma	Düzmece kahraman, saldırgan veya kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar.
29	T	Biçim Değiştirme	Kahraman yeni bir görünüm kazanır.
30	U	Cezalandırma	Düzmece kahraman veya saldırgan cezalandırılır.
31	W°o	Evlenme	Kahraman evlenir ve tahta çıkar.

Tablo 1: Propp'un 31 işlevinin sembollerle gösterilerek görselleştirilmiş hâlidir. Bu işlevler, sinema anlatısında da analiz edilecek temel yapısal bir çerçeve sunmaktadır.

Propp'un 31 işlevinden sonra, anlatıdaki karakter rollerini sınıflandıran 7 eylem alanı literatürde öne çıkmaktadır. Bu eylem alanları, masaldaki veya sinemadaki karakterlerin işlevsel rollerini anlamayı kolaylaştırır ve anlatının yapısal çözümlemesine olanak sağlar. Eylem alanları aşağıdaki gibi özetlenebilir:

Tablo 2.

Propp'un 7 Eylem Alanı

Eylem Alanı	Tanım
Saldırgan / Kötü	Kahramana veya ailesine zarar veren karakter
Bağışçı / Sağlayıcı	Kahramana büyümlü nesne veya yardım sağlayan karakter
Yardımcı	Kahramana destek olan karakterler
Prenses ve Babası	Genellikle korunacak veya kurtarılacak karakterler
Gönderen / Görevlendiren	Kahramanı göreve yollayan karakter
Kahraman	Hikâyenin ana karakteri
Düzmece Kahraman	Başta iyi görünen ama niyeti farklı karakter

Propp'un yöntemi ilk olarak olağanüstü masallar üzerinden geliştirilmiş olsa da zaman içerisinde roman, hikâye, tiyatro, dizi ve film gibi farklı anlatı türlerine uygulanmıştır. Özellikle sinema anlatısında, olay örgüsünün belirli bir dramatik yapı içinde ilerlemesi, Propp'un işlev temelli modelinin film çözümlemelerinde de kullanılabilir olmasına zemin hazırlamıştır. Ancak sinema anlatısı, masal anlatısından farklı olarak geri dönüş, paralel kurgu ve olayların kronolojik sırayı bozacak şekilde düzenlenmesi gibi anlatı tekniklerine daha sık başvurmaktadır. Bu durum, Propp'un işlevlerinin filmde bulunmasına rağmen, işlevlerin görünüm sırasının masaldaki klasik dizilimle birebir örtüşmemesine neden olabilmektedir (Patan, 2021; Gülsün, 2019).

Bu bağlamda Propp'un modelinin sinemaya uygulanması, işlevlerin varlığı ile sıralaması arasındaki ayrımı görünür kılmaktadır. Propp'un modelinde işlevlerin belirli bir düzen içinde sıralanması temel bir ölçüt olarak kabul edilmekle birlikte, sinema anlatılarında dramatik etkiyi artırmak amacıyla olayların sunuluş biçiminin yeniden düzenlenebildiği görülmektedir. Bu nedenle Propp'un yöntemi, sinema anlatılarında yalnızca masaldaki sırayı birebir tekrar eden bir yapı aramak yerine, film anlatısında hangi işlevlerin nasıl kullanıldığını ve anlatı içinde nasıl konumlandırıldığını göstermesi açısından işlevsel bir analiz aracı olarak değerlendirilebilir.

FİLME İLİŞKİN TEKNİK BİLGİLER

Tablo 3.

47 Ronin Filminin Künyesi

Özellik	Bilgi
Film Adı	<i>47 Ronin</i>
Yönetmen	Carl Rinsch
Senaryo	Chris Morgan, Hossein Amini
Yapım Yılı	2013
Ülke	ABD
Tür	Fantastik/Aksiyon/Macera/Drama
Süre	1 saat 59 dakika
Yapım Şirketi	Universal Pictures
Başlıca Oyuncular	Keanu Reeves (Kai), Hiroyuki Sanada (Ōishi), Min Tanaka (Lord Asano), Ko Shibasaki (Mika), Tadanobu Asano (Lord Kira), Rinko Kikuchi (Mizuki), Cary-Hiroyuki Tagawa (Shogun Tsunayoshi)

BAŞLICA KARAKTERLER VE FİLMDEKİ ROLLERİ

Kai (Keanu Reeves): Melez olduğu için dışlanan ancak üstün dövüş yeteneklerine sahip gizemli bir savaşçıdır. Lord Asano'ya sadakati ve Mika'ya olan aşkı nedeniyle roninlerle birlikte savaşır.

Ōishi (Hiroyuki Sanada): Lord Asano'nun baş samurayı ve sağ koludur. Efendisinin ölümünden sonra intikam planını kurar ve 47 ronine liderlik eder.

Lord Asano (Min Tanaka): Ako bölgesinin lideri ve Mika'nın babasıdır. Büyüyle tuzağa düşürülerek seppuku yapmaya zorlanması, intikam sürecinin başlamasına neden olur.

Mika (Ko Shibasaki): Lord Asano'nun kızı ve Kai'nin sevdiği kişidir. Efendisinin ölümünden sonra Lord Kira ile zorla evlendirilmek istenir. Bu durum, roninlerin intikam planının yanı sıra Mika'yı kurtarma amacını da beraberinde getirir.

Lord Kira (Tadanobu Asano): Lord Asano'yu tuzağa düşüren ve onun topraklarını ele geçiren baş düşmandır. Mika ile evlenmek ister.

Mizuki (Rinko Kikuchi): Lord Kira'ya hizmet eden, şekil değiştirebilen ve tılsımlar kullanan bir cadıdır. Lord Asano'yu etkisi altına alan büyüü yaparak onun Kira'ya saldırmasına neden olur.

Shogun Tsunayoshi (Cary-Hiroyuki Tagawa): Japonya'nın siyasi ve askerî otoritesini temsil eden shogundur. Lord Asano'nun ölüm hükmünü verir ve Asano'nun ölümünün ardından Ako'nun yönetimini Lord Kira'ya bırakır. Bu kararı, roninlerin efendisiz kalmasına ve intikam sürecinin başlamasına neden olur.

47 RONİN FİLMİNİN KONUSU

47 Ronin filmi, 18. yüzyıl Japonya'sında geçmektedir. Hikâye, İngiliz bir denizci ile Japon bir köylü kadının evlilik dışı çocuğu olan Kai ile efendileri öldürülen ve ustasız kalan 47 samurayın (ronin) Lord Kira'dan intikam alma sürecini konu edinmektedir.

Japon kültüründe “ronin” kavramı, efendisiz kalmış samuray savaşçıları ifade etmektedir. Lord Asano'nun himayesinde huzurlu bir yaşam süren Ako halkı ve onların koruyucu savaşçıları olan samurayların düzeni, Shogun Tsunayoshi'nin Lord Kira eşliğinde bölgeye gerçekleştirdiği ziyaretle bozulur. Bu ziyaret sırasında Lord Kira'nın Asano'ya yönelik hain planlarının olduğu anlaşılır. Öte yandan Kai, Lord Asano'nun kızı Mika'ya karşılıksız ve imkânsız bir aşk beslemektedir. Ancak Lord Kira'nın amacı yalnızca Ako'yu ele geçirmek değil, aynı zamanda Mika'yı da kendi kontrolü altına almaktır. Bu gelişmeler sonucunda efendilerini kaybeden samuraylar intikam almak üzere yeniden bir araya gelir ve Kai de bu mücadelede onlara katılır.

Film, Japon kültüründe önemli bir yere sahip olan *Chūshingura* anlatısından esinlenmesi bakımından dikkat çekmektedir. *Chūshingura* anlatısının, 18. yüzyılda yaşanan Akō Olayı'ndan hareketle oluştuğu ve zaman içerisinde tiyatro,

edebiyat, sinema ve televizyon uyarlamaları aracılığıyla Japon kültürel belleğinde güçlü bir yer edindiği belirtilmektedir (Daliot-Bul, 2024). Akō Olayı, Lord Asano'nun cezalandırılması ve ardından efendisiz kalan samurayların Lord Kira'dan intikam alma süreci etrafında şekillenen tarihsel bir olaydır. Bu olayın farklı dönemlerde ve farklı anlatı biçimlerinde yeniden ele alınmasıyla 47 ronin hikâyesi zaman içerisinde genişleyen bir anlatı geleneğine dönüşmüştür (Smith, 2006). Ayrıca bu anlatının sadakat, onur, fedakârlık ve efendiye bağlılık gibi samuray değerlerinin sembolik temsil alanlarından biri olarak değerlendirildiği ifade edilmektedir (Yau, 2011). Dolayısıyla *Chūshingura*, yalnızca tarihsel bir olayın aktarımını değil, bu olayın farklı dönemlerde yeniden yorumlanmasıyla oluşan kültürel ve anlatısal bir birikimi ifade etmektedir (Smith, 2006).

2013 yapımı *47 Ronin* filmi, *Chūshingura* anlatısının temel olay örgüsünden bazı unsurları korurken, bu anlatıyı yeni karakterler ve fantastik unsurlarla yeniden biçimlendirmektedir. Filmde Lord Asano'nun cezalandırılması, ölümünün ardından samurayların ronin hâline gelmesi, Ōishi'nin intikam planı oluşturması ve roninlerin Lord Kira'ya karşı harekete geçmesi, *Chūshingura* anlatısıyla kurulan temel bağlantıları oluşturmaktadır. Bununla birlikte film, tarihsel anlatının merkezinde yer almayan Kai karakterini hikâyeye dâhil ederek onun roninlerin mücadelesinde önemli bir rol üstlenmesini sağlamaktadır. Kai'nin Lord Asano'nun kızı Mika'ya duyduğu aşkın yanı sıra Mizuki karakteri, doğaüstü güçler ve fantastik yaratıkların anlatıya eklenmesi, tarihsel temelli hikâyenin fantastik aksiyon türünün özellikleriyle yeniden yapılandırıldığını göstermektedir. Böylece film, *Chūshingura* anlatısındaki intikam örgüsünü ve temel karakter ilişkilerini korurken, bunları bireysel kahramanlık ve fantastik macera unsurlarıyla genişletmektedir.

Filmde sadakat, onur, fedakârlık, arkadaşlık ve intikam gibi temaların belirgin biçimde işlendiği görülmektedir. Bu temalar, Japon samuray anlatılarında sık karşılaşılan dramatik unsurlar arasında yer almakta; aynı zamanda Hollywood sinemasında kahramanın ahlaki sınavlardan geçerek dönüşüm yaşadığı anlatı yapılarıyla da ilişkilendirilebilmektedir. Hollywood'da Japon kültürüne ait anlatı unsurlarının yeniden yorumlanması üzerine yapılan çalışmalarda, samuraylık ve Japon savaşçı ethosunun Batılı anlatı kalıpları içerisinde dönüştürülebileceği belirtilmektedir (Matano, 2020).

Hollywood'un Japon kültürel anlatılarını yeniden yorumlama biçimi, *47 Ronin* filminin yalnızca anlatısal yapısı açısından değil, aynı zamanda küresel sinema endüstrisindeki konumu ve farklı kültürel bağlamlarda aldığı tepkiler açısından da dikkat çekici bir örnek olarak değerlendirilmesine yol açmaktadır. Yaklaşık 175–225 milyon dolarlık devasa bütçesine karşılık küresel çapta yalnızca 151,8

milyon dolar hasılat elde eden yapım, stüdyoya pazarlama giderleriyle birlikte 120–150 milyon dolar zarar ettirerek sinema tarihinin önemli finansal başarısızlıklarından biri olmuştur (Box Office Mojo, 2026).

Filmin Amerika ve Batı dünyasındaki algısı incelendiğinde, eleştirmenlerden genel olarak olumsuz yorumlar aldığı görülmektedir; bu tepkilerin temel nedeni, saf bir Asya anlatısının merkezine kurgusal ve melez bir karakter yerleştirilerek klasik “Beyaz Kurtarıcı” (*White Savior*) motifinin ve oryantalist klişelerin yeniden üretilmesi olarak değerlendirilmektedir (Oh, 2021; Becerikli, 2020). Yapımın Japonya’daki algısı ve aldığı tepkiler ise daha sert olmuştur. Japon ulusal kimliğinin ve samuray ahlak kodunun (*Bushido*) kurucu mitlerinden biri sayılan tarihsel *Chūshingura* anlatısı (Daliot-Bul, 2024), Hollywood tarafından mistik yaratıklar, cadılar ve Batılı aksiyon formülleriyle yeniden yorumlanmıştır. Nitekim Hadamová (2020), filmde Japon kültürü ve tarihine ilişkin unsurların Batılı izleyicinin beklentilerine göre yeniden düzenlendiğini ve bu durumun tarihsel anlatının çarpıtılmış bir temsilini ortaya çıkardığını belirtmektedir. Bu bağlamda *47 Ronin*, tarihsel ve kültürel bir anlatının Hollywood’un fantastik aksiyon estetiği içerisinde yeniden yapılandırılarak özgün anlatıdan uzaklaştırılmasının çarpıcı bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

ÇALIŞMANIN AMACI

Bu çalışma, Vladimir Propp’un *Masalın Biçimbilimi* adlı eserinde ortaya koyduğu biçimbilimsel çözümleme yönteminin sinema anlatısına uygulanabilirliğini incelemeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda *47 Ronin* filminin olay örgüsü, karakterlerin üstlendiği anlatısal roller ve işlevlerin film anlatısındaki dağılımı Propp’un 31 işlevi ve 7 eylem alanı çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Çalışmanın temel amacı, Propp’un olağanüstü masallar için geliştirdiği modelin fantastik ve olağanüstü unsurlar içeren bir sinema anlatısında nasıl karşılık bulduğunu ortaya koymaktır. Bu kapsamda filmde Propp’un belirlediği işlevlerin bulunup bulunmadığı, bu işlevlerin anlatı içerisindeki sıralanışı ve 7 eylem alanının karakterler üzerinden nasıl karşılık bulduğu incelenmiştir. Böylece Propp’un modelinin sinema anlatısında doğrudan ve değişmez bir yapı olarak mı, yoksa anlatının özelliklerine bağlı olarak dönüşebilen bir çözümleme aracı olarak mı değerlendirilebileceği tartışılmıştır.

Bu bağlamda araştırmanın temel sorusu, *47 Ronin* filmindeki anlatı yapısının Propp’un biçimbilimsel çözümleme modeli çerçevesinde ne ölçüde

açıklanabileceği ve filmdeki işlevlerin Propp’un öngördüğü dizilimle ne ölçüde örtüştüğüdür.

ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

Araştırmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiş ve çözümleme yöntemi olarak Vladimir Propp’un biçimbilimsel modeli kullanılmıştır. Nitel yaklaşım, film anlatısının olay örgüsü, karakter rolleri ve anlatı işlevlerinin ayrıntılı biçimde incelenmesine olanak sağlaması nedeniyle tercih edilmiştir.

Çalışmada 47 *Ronin* filmi, Propp’un belirlediği 31 işlev ve 7 eylem alanı doğrultusunda sahne düzeyinde analiz edilmiştir. Analiz sürecinde film kronolojik olarak izlenmiş, olay örgüsü adım adım değerlendirilmiş ve sahneler Propp’un işlevleriyle karşılaştırılarak her bir işlevin filmdeki karşılığı belirlenmiştir. İşlevlerin filmdeki gerçekleşme sırası ayrıca kaydedilerek Propp’un önerdiği sıralama ile karşılaştırılmıştır.

Karakterlerin üstlendiği anlatısal roller ise Propp’un 7 eylem alanı çerçevesinde sınıflandırılmış; kahraman, saldırgan, başışçı, yardımcı, gönderen, prenses ve babası ile düzmece kahraman eylem alanlarının filmdeki karşılıkları değerlendirilmiştir. Elde edilen veriler betimsel olarak yorumlanmış; işlevlerin film anlatısındaki varlığı, konumu ve sıralaması ile eylem alanlarının karakterler üzerinden nasıl kurulduğu incelenmiştir.

Bu doğrultuda araştırmada Propp’un modelinin film anlatısına uygulanması sırasında işlevlerin varlığı ile Propp tarafından belirlenen sıralama arasındaki ilişki temel çözümleme noktalarından biri olarak ele alınmıştır.

EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evrenini, Vladimir Propp’un biçimbilimsel çözümleme yönteminin uygulanabileceği sinema anlatıları oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Carl Rinsch tarafından yönetilen 2013 yapımı 47 *Ronin* filmidir.

Filmin örneklem olarak seçilmesinde öncelikle olağanüstü ve fantastik anlatı unsurlarını yoğun biçimde içermesi etkili olmuştur. Filmde büyüülü yaratıklar, cadı figürü, sınav, yolculuk, çatışma, büyüülü nesne edinimi ve kahramanın dönüşümü gibi Propp’un işlevleriyle ilişkilendirilebilecek anlatı öğeleri belirgin biçimde yer almaktadır. Bu özellikler, filmin Propp’un olağanüstü masallar temelinde geliştirdiği modelin sinema anlatısındaki karşılıklarını incelemek açısından uygun bir örnek oluşturmasını sağlamaktadır.

Filmin seçiminde ikinci önemli unsur, *47 Ronin* anlatısının Japon kültürel anlatı geleneği ile Hollywood sinemasının anlatı kalıplarını aynı yapı içerisinde bir araya getirmesidir. Film, Japon kültüründe önemli bir yere sahip olan *Chūshingura* anlatısından beslenirken, bu anlatıyı fantastik aksiyon unsurları ve bireysel kahramanın mücadele ve dönüşüm süreci üzerinden yeniden yapılandırmaktadır. Böylece kolektif sadakat, onur, fedakârlık ve efendiye bağlılık gibi Japon samuray anlatılarında öne çıkan temalar ile Hollywood sinemasında sık karşılaşılan kahraman merkezli anlatı yapısı aynı film içerisinde bir araya gelmektedir.

Bu özellikleriyle *47 Ronin*, yalnızca olağanüstü anlatı unsurlarını barındıran bir film olması bakımından değil, farklı kültürel anlatı unsurlarının modern sinema içerisinde yeniden yapılandırıldığı bir yapım olması bakımından da dikkat çekmektedir. Dolayısıyla filmin örneklem olarak seçilmesi, hem Propp'un işlevsel modelinin sinema anlatısındaki uygulanabilirliğinin hem de bu işlevlerin farklı bir kültürel anlatı bağlamında nasıl konumlandığının incelenmesine olanak sağlamaktadır.

SINIRLILIKLAR

Bu çalışma yalnızca *47 Ronin* filmi üzerinden yürütülmüştür. Bu nedenle elde edilen bulguların Propp'un biçimbilimsel çözümleme yönteminin tüm sinema anlatılarına genellenmesi mümkün değildir. Araştırma, tek bir film örneği üzerinden gerçekleştirildiği için ulaşılan sonuçlar, incelenen filmin anlatı yapısı ve içerdiği olağanüstü unsurlar çerçevesinde değerlendirilmelidir.

Çalışmada filmin anlatı yapısı Propp'un 31 işlevi ve 7 eylem alanı doğrultusunda incelenmiş; filmin görsel dili, sinematografik anlatım teknikleri, kurgu yapısı, oyunculuk performansları, karakter psikolojileri, izleyici alımlaması ve ideolojik okumalar kapsam dışında bırakılmıştır. Bu nedenle araştırma, filmin anlatısal yapısına odaklanmakta; görsel, estetik ve alımlama temelli çözümlemeleri içermemektedir. Ayrıca Propp'un biçimbilimsel modeli, olağanüstü masallar temel alınarak geliştirilmiş bir çözümleme yaklaşımıdır. Sinema anlatıları ise dramatik yapı, karakter merkezli kurgu ve görsel anlatım olanakları nedeniyle masallardaki doğrusal işleyişten farklı özellikler gösterebilmektedir. Bununla birlikte, seçilen film örneğinin olağanüstü anlatı özellikleri taşıması, Propp'un modelinin sinemada uygulanabilirliğini incelemek açısından uygun bir zemin sunmaktadır.

BULGULAR

Propp'un İşlevleri ve Film Anlatısının Karşılaştırmalı Analizi

Tablo 4.

Propp'un İşlev Dizilimi ile 47 Ronin Filmindeki İşlev Diziliminin Karşılaştırılması

Propp'un Sırası	Sembol	Propp'un İşlevleri	Filmdeki Karşılığı	Filmdeki Sırası
1	B	Uzaklaşma	Filmde birden çok uzaklaşma sahnesi yer alır: Kai iblislerden kaçır; Kai, samuraylar ve Asano ava çıkar.	1
2	Γ	Yasaklama	Kai bir melezdır, samuray olmadığı için müdahale etmemesi gereken bir düzen vardır.	2
3	Δ	Yasağı Çiğneme	Kai samuray olmamasına rağmen canavarı öldürür.	3
4	E	Soruşturma	Tilki görünümündeki cadı, av sırasında dolaşır ve bilgi toplar.	4
5	Z	Bilgi Toplama	Cadı avda gördüklerini Lord Kira'ya anlatır.	5
6	Đ	Aldatma	Cadı gösteri alanına çıkacak samuraya büyü yapar, Ōishi'nin oğlu bunu görür ve Kai olaya dahil olur.	6
7	Θ	Suç Katılma	Kai zırhı giyer, dövüş esnasında kaskı düşer; Shogun Tsunayoshi, Kai'nin samuray olmadığını fark ederek	7

			onun öldürülmesi emrini verir. Mika ve Asano diz çökerek Kai'nin bağışlanmasını ister.	
8	A	Kötülük	Cadı Lord Asano'ya büyü yapar ve onu tuzağa çeker.	8
8A	A	Eksiklik	Büyü nedeniyle Asano halüsinasyon görür, kızı Mika'yı tehlikede sanır ve Kira'ya saldırır.	8A
9	B	Aracılık (Geçiş)	Asano'nun saldırısı duyulur; Shogun Tsunayoshi, Asano'nun kendi topraklarında misafirine saldırdığı gerekçesiyle Asano hakkında ölüm hükmü verir. Asano, onurunu korumak için seppuku yapar. Asano'nun seppuku yaparak yaşamına son vermesi, filmde onur temasının nasıl işlendiğini gösteren önemli bir örnektir. Karakterin ölüm karşısında kendi onurunu korumayı tercih etmesi, samuray değerlerinin anlatı içerisinde bireysel yaşamın önüne yerleştirildiğini göstermektedir.	9

10	C	Karşıt Eylemin Başlangıcı	Öishi ve samuraylar intikam kararı alır (ama Öishi “şimdi savaşırsak ölürüz” der). Öishi ve samurayların bu kararı, filmde intikam temasının temel hareket noktasıdır. Efendileri Asano’nun ölümünün ardından intikam almak için yeniden bir araya gelmeleri, samurayların efendilerine bağlılıklarını eyleme dönüştürdüklerini göstermektedir.	10
11	↑	Gidiş	Roninler dağılır, Kai Hollanda adalarına köle olarak satılır.	11
12	D	Bağışçının İlk İşlevi	Öishi bir yıl çukura atılır, sonra çıkarılır ve ailesinden ayrılarak samurayları ve Kai’yi bulmak için harekete geçer.	12
13	E	Kahramanın Tepkisi	Kai Öishi’yi tanımayıp ona saldırır. Öishi vazgeçmez ve Kai’yi kurtarır.	13
14	F	Büyülü Nesnenin Alınması	Büyülü kılıç alınır.	21
15	G	Kılavuz Eşliğinde Yolculuk	Kai ve roninler tengu mabedine doğru yolculuğa çıkar.	17
16	H	Çatışma	Kai iblis ustasıyla savaşır.	18

17	I	Özel İşaret	Kai'nin “melez” kimliği ve savaş becerisi belirginleşir.	19
18	J	Zafer	Kai iblisleri yener ve kılıcı kazanır.	20
19	K	Giderme	Roninlerin eksik olan “güç/araç” (kılıç) sorunu çözülür.	22
20	↓	Geri Dönüş	Kai ve Ōishi roninlerle yeniden birleşir.	15
21	Pr	İzleme	Cadı roninleri takip eder.	14
22	Rs	Yardım	Roninler pusudan kurtulur ve birbirlerine destek olur. Roninlerin tehlike karşısında birbirlerine destek olmaları, filmde arkadaşlık ve dayanışma temasının nasıl işlendiğini göstermektedir. Bu destek, bireysel mücadeleden ziyade grubun birlikte hareket etmesini öne çıkarmaktadır.	23
23	O	Kimliğini Gizleyerek Gelme	Gösteri grubu kılığında düğüne sızarlar.	26
24	L	Asılsız Savlar	Cadı Kira'ya yanlış kehanet ve yanıltıcı bilgi verir.	25
25	M	Güç	Ōishi: “başarsak bile öleceğiz” der, intikam	16

			görevi kabul edilir. Roninlerin başarılı olmaları hâlinde öleceklerini bilmelerine rağmen intikam görevini kabul etmeleri, filmde fedakârlık temasının belirgin biçimde işlendiğini göstermektedir. Bu durum, karakterlerin kendi yaşamlarını geri plana bırakarak efendilerinin intikamını alma görevini yerine getirmeye yöneldiklerini ortaya koymaktadır.	
26	N	Güç İşi Yerine Getirme	Roninler planı uygular ve düğün baskını gerçekleştirir.	27
27	Q	Tanıma	Kai roninler tarafından kabul edilir (listeye dahil edilir).	24
28	Ex	Ortaya Çıkarma	Cadı gerçek formuna, ejderhaya benzer bir şeye dönüşür ve Kira'nın kötülüğü netleşir.	28
29	T	Biçim Değiştirme	Kai yeteneklerini kullanarak biçim değiştirir.	29
30	U	Cezalandırma	Öishi Kira'yı öldürür, Kai cadıyı öldürür.	30
31	W°o	Evlenme	Düzen yeniden kurulur: roninler intikamını alır ve onurlu ölüm ister, Öishi'nin oğlu hariç	31

herkes ölür, Mika tahta
çıkart.

Tablo 4’te görüldüğü üzere, 47 *Ronin* filminde Propp’un biçimbilimsel çözümleme modelinde yer alan işlevlerin büyük ölçüde karşılık bulduğu görülmektedir. Bununla birlikte, film anlatısının sinemaya özgü yapısı, işlevlerin Propp’un önerdiği sabit dizilimle birebir örtüşmemesine neden olmaktadır. Bazı işlevlerin yer değiştirdiği görülmektedir. Bu durum, Propp’un modelinin sinema anlatılarına uygulanabilirliğini desteklemekle birlikte, işlevlerin sıralı ilerleyişinin masaldaki gibi sabit kalmadığını göstermektedir.

Örneğin, 14. işlev olan “Büyülü Nesnenin Alınması” filmde 21. sırada gerçekleşmektedir. “Kılavuz Eşliğinde Yolculuk”, “Çatışma”, “Özel İşaret”, “Zafer”, “İzleme”, “Güç” ve “Geri Dönüş” gibi işlevlerin ardından büyüğü nesnenin elde edilmesi, anlatının dramatik kuruluşuyla ilişkilidir. Filmde bunun gibi birkaç örneğe daha rastlamak mümkündür. Bu durum, film anlatısında işlevlerin varlığının korunduğunu ancak kronolojik dizilimin sinema anlatısının gereklilikleri doğrultusunda yeniden düzenlenebildiğini göstermektedir. Dolayısıyla film, Propp’un masal işlevlerini büyük ölçüde barındırmakta ancak bu işlevler masaldaki sabit dizilimden farklı bir akış içinde yer almaktadır.

Tabloda yer alan işlevlerin film anlatısındaki karşılıkları incelendiğinde ise, bu işlevlerin yalnızca olayların ilerlemesini sağlayan anlatısal aşamalar olmadığı, aynı zamanda filmin temel temalarının kurulmasına da katkı sağladığı görülmektedir. Örneğin, “Aracılık (Geçiş)” işlevinde Asano’nun onurunu korumak amacıyla kendi yaşamına son vermesi, onur temasının anlatı içerisinde somutlaşmasını sağlamaktadır. “Karşıt Eylemin Başlangıcı” işlevinde Ōishi ve roninlerin Asano’nun intikamını alma kararı, intikam temasını olay örgüsünün merkezine taşımaktadır. Bunun yanı sıra, Ōishi ve roninlerin efendileri Asano’ya bağlılıklarını sürdürmeleri, filmde sadakat temasının görünür hâle gelmesini sağlamaktadır. “Yardım” işlevinde roninlerin tehlike karşısında birbirlerine destek olmaları, arkadaşlık ve dayanışmanın grup içerisindeki önemini ortaya koymaktadır. “Güç” işlevinde ise roninlerin başarılı olmaları hâlinde öleceklerini bilmelerine rağmen intikam görevini kabul etmeleri, fedakârlık temasını belirginleştirmektedir. Bu örnekler, Propp’un işlevlerinin filmde yalnızca olay örgüsünün ilerlemesini sağlayan yapısal unsurlar olarak değil, aynı zamanda sadakat, onur, fedakârlık, arkadaşlık ve intikam gibi temaların anlatı içerisinde görünür hâle gelmesini sağlayan işlevsel unsurlar olarak da kullanıldığını göstermektedir.

Tablo 5.

Propp'un 7 Eylem Alanı ve Filmdeki Karşılıkları

Propp'un Eylem Alanı	Filmdeki Karakter/Karşılık	Filmdeki İşlevi
1. Saldırganın (ya da kötü kişinin) eylem alanı	Lord Kira	Filmde Kai karakterine karşı kötülük besleyen Lord Kira'dır. Lord Kira'nın Kai dışında Lord Asano için de hain planları vardır. Cadı aracılığıyla bilgi toplar ve cadı ile planlar yapar.
2. Bağışçının (ya da sağlayıcının) eylem alanı	Büyülü nesne: kılıç	Kai için büyülü nesne kılıçtır. Kai ve samurayların kendilerini savunabilmeleri ve savaşabilmeleri için kılıçlara ihtiyaçları vardır. Kai kılıçları almak için iblislerin mabedine gider. Mabedde Ōishi bir sınavdan geçer, o esnada Kai iblisle savaşır ve kılıcı alır.
3. Yardımcının eylem alanı	Ōishi / samuraylar	Filmde birden fazla yardımcının eylem alanı bulunmaktadır. Ōishi'nin Kai'ye yardım etmesi, samurayların birbirlerine yardım etmesi ve lordlarının intikamını almaya çalışmaları.
4. Prensesin (aranan kişinin) ve babasının eylem alanı	Mika / Lord Asano	Filmde prensesin eylem alanı Mika üzerinden kurulmaktadır. Lord Asano ise Ako'nun düzenini temsil eden kişidir. Lord Kira'nın planlarında hem Ako'yu hem Mika'yı ele geçirmek vardır.
5. Gönderenin (görevlendirenin) eylem alanı	Ōishi	Ōishi çukurdan çıkartılınca Kai'yi bulmaya gitmek ister. Gitmeden oğluna diğer samurayları bulmasını söyler.

6. Kahramanın Kai eylem alanı	Film Kai karakteri üzerine kurgulanmıştır. Bir samuray olmadığı için melez olarak adlandırılıp diğer samuraylar tarafından dışlanmıştır. Ancak daha sonra samuraylar Kai'yi kabul edip kendilerinden biri olarak görmeye başlar.
7. Düzmece kahramanın eylem alanı	Filmde düzmece kahraman işlevi net bir şekilde kurulmamaktadır. Lord Kira, başlangıçta iyi niyetli görünerek Shogun Tsunayoshi'ye ve Lord Asano'ya yaklaşıp da, anlatı ilerledikçe gerçek niyetleri ortaya çıkar; diğer imparatorlukları ele geçirme ve kendi çıkarına planlar yapma amacıyla hareket eder. Kahramanın başarısını sahiplenme veya ödül alma gibi klasik işlevleri ise üstlenmemektedir.

Propp'un 7 eylem alanına göre hazırlanan tablo incelendiğinde, 47 *Ronin* filminde anlatı kişilerine ait rollerin büyük ölçüde kurulabildiği görülmektedir. Filmde saldırgan rolü Lord Kira üzerinden açık biçimde şekillenmekte, kahraman rolü ise Kai karakteri üzerinden ilerlemektedir. Bununla birlikte Ōishi ve samuraylar, anlatı boyunca hem kahramanın desteklenmesi hem de intikam planının yürütülmesi açısından yardımcı eylem alanında konumlandırılmaktadır.

Bağışçı eylem alanı ise filmde büyülü nesne olan kılıç üzerinden kurulmakta; kılıcın elde edilmesi süreci, kahramanın sınanması ve güç kazanmasıyla ilişkilendirilmektedir. Prenses ve baba eylem alanında Mika ve Lord Asano'nun anlatıdaki konumu belirginleşmekte, özellikle Lord Kira'nın planlarının hem Ako düzenini hem de Mika'yı hedef alması bu rol dağılımını desteklemektedir.

Ancak tablo genel olarak değerlendirildiğinde filmde düzmece kahraman işlevinin net bir şekilde kurulmadığı görülmektedir. Bu durum, filmin Propp'un masal modeline büyük ölçüde yaklaşmasına rağmen, modern sinema anlatısı

içerisinde bazı eylem alanlarının tamamen karşılanamayabileceğini göstermektedir.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında 47 *Ronin* filmi, Vladimir Propp'un *Masalın Biçimbilimi* yaklaşımı çerçevesinde çözümlenmiştir. Yapılan inceleme sonucunda filmde Propp'un belirlediği otuz bir işlevin büyük bölümünün anlatı içerisinde karşılık bulduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte, bu işlevlerin filmdeki gerçekleşme sırasının Propp'un masallar için ortaya koyduğu sabit dizilimle birebir örtüşmediği görülmüştür. Özellikle “Büyülü Nesnenin Alınması”, “Geri Dönüş”, “İzleme”, “Güç” ve diğer bazı işlevlerin farklı konumlarda ortaya çıkması, sinema anlatısının olayları dramatik gereklilikler doğrultusunda yeniden düzenleyebildiğini göstermektedir.

Propp'un simgesel gösterimi ve filmin simgesel gösterimi aşağıdaki gibidir:

Propp'un simgesel gösterimi: “B Γ Δ E Z D Θ A A B C ↑ D E F G H I J K ↓ Pr Rs O L M N Q Ex T U W°o”

Filmin simgesel gösterimi: “B Γ Δ E Z D Θ A A B C ↑ D E Pr ↓ M G H I J F K Rs Q L O N Ex T U W°o”

Bu gösterimler, film anlatısında Propp'un işlevlerinin büyük ölçüde korunduğunu; ancak işlevlerin sıralamasında çeşitli sapmalar meydana geldiğini açık biçimde ortaya koymaktadır. İşlevlerin sıralamasındaki bu sapmalar, modelin geçersizliğine işaret etmekten ziyade anlatı ortamındaki dönüşüme işaret etmektedir. Masal anlatısında olaylar daha doğrusal ve nedensel bir ilerleyiş gösterirken, sinema anlatısı gerilim kurma, karakter gelişimini destekleme ve dramatik etkiyi artırma gibi unsurlar nedeniyle işlevleri farklı noktalarda konumlandırabilmektedir. Bu durum, işlevlerin ortadan kalkmadığını, yalnızca anlatı yapısı içerisinde yeniden düzenlendiğini göstermektedir.

Eylem alanları incelendiğinde, filmde saldırgan, kahraman, yardımcı, bağışçı ve gönderen rollerinin belirgin biçimde kurulduğu; ancak düzmece kahraman işlevinin net bir karşılık bulmadığı görülmektedir. Bu durum, modern sinema anlatısının klasik masal şemasını bütünüyle tekrar etmek yerine, bazı yapısal unsurları seçerek kullandığını göstermektedir.

Dolayısıyla modern sinema anlatısı, Propp'un modelini doğrudan uygulamak yerine onu dönüştürmektedir. İşlevler büyük ölçüde korunmakla birlikte, dramatik yapı, görsel anlatım ve karakter merkezli kurgu nedeniyle sıralama esneyebilmekte ve bazı eylem alanları zayıflayabilmektedir. Bu bağlamda

Propp'un modeli, modern film anlatılarını katı bir şemaya yerleştirmekten ziyade, anlatı yapısındaki dönüşümleri görünür kılan bir çözümleme aracı olarak değerlendirilebilir.

Bunun yanında *47 Ronin* filmi, Japon kültüründe önemli yer tutan sadakat, onur, fedakârlık, arkadaşlık, intikam ve efendiye bağlılık gibi temaları Hollywood'un kahraman merkezli dramatik anlatı yapısıyla birlikte sunması bakımından da dikkat çekmektedir. Özellikle Kai karakterinin dışlanmış bir figürden mücadele süreci içerisinde belirleyici bir kahramana dönüşmesi, Japon anlatı geleneğine ait kolektif görev anlayışı ile Hollywood sinemasında sık karşılaşılan bireysel kahraman dönüşümünün aynı anlatı yapısı içerisinde bir araya getirildiğini göstermektedir. Bu yönüyle film, yalnızca Propp'un işlevsel yapısının sinema anlatısındaki karşılıklarını ortaya koymakla kalmamakta, aynı zamanda farklı kültürel anlatı geleneklerinin modern sinema içerisinde nasıl yeniden yorumlanabildiğine de işaret etmektedir.

Sonuç olarak bu çalışma, Propp'un masal biçimbilimi yaklaşımının yalnızca geleneksel anlatılarla sınırlı kalmadığını; fantastik ve tarihsel öğeler barındıran modern sinema anlatıları için de uygulanabilir olduğunu ortaya koymaktadır. İşlevlerin sıralamasındaki esnemeyi ve bazı eylem alanlarının zayıflamasını ortaya koyarak, Propp modelinin modern anlatı yapıları bağlamında nasıl dönüştüğüne dair literatüre katkı sunmaktadır. Ayrıca çalışma, Japon kültürel anlatı unsurlarının Hollywood'un popüler sinema anlatısıyla birlikte ele alındığı bir film örneği üzerinden, Propp'un işlevsel yapısının farklı kültürel anlatı geleneklerini içeren çağdaş sinema anlatılarında nasıl görünür hâle geldiğini göstermesi bakımından da önem taşımaktadır. Bu yönüyle çalışma, anlatı kuramının çağdaş film uygulamalarında yeniden değerlendirilmesine katkı sunmakta ve Propp modelinin modern sinema anlatıları bağlamında nasıl dönüştüğünü somut bir örnek üzerinden tartışmaktadır.

KAYNAKÇA

- Becerikli, R. (2020). Wolverine (2013) filminin tekno-oryantalizm bağlamında incelenmesi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 7(2), 1055–1076.
- Box Office Mojo. (2026). *47 Ronin*.
- Daliot-Bul, M. (2024). The legacy of Chūshingura: Cinematic adaptations and myth-making in Japan. *Japanese Studies*, 44(3), 339–358.
- Dogra, S. (2017). Vladimir Propp'un halk masalı morfolojisindeki otuz bir fonksiyon: Bir taslak ve Propp'un taksonomik modelinin uygulanabilirliğindeki son eğilimler. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 9(2), 1–15.
- Dündar, H. (2002). Vladimir Propp ve Masalın Biçimbilimi. *Milli Folklor*, 7(55), 115–118.
- Gülsün, M. (2019). *Mel Gibson filmlerinde savaş konusunun Propp'un işlevsel yaklaşımı çerçevesinde kullanımı: Cesur Yürek, Vatansever ve Kıyamet filmlerine yönelik bir inceleme* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hadamová, K. (2020). Orientalismus ve filmovém snímku 47 róninů (2013). *Dálný východ*, 10(1), 48–55.
- Matano, Y. (2020). Imperfect samurai: Representations of samurai-ization by non-Japanese in contemporary Hollywood films. *The Setsudai Review of Humanities and Social Sciences*, 27, 19–37.
- Oh, D. C. (Ed.). (2021). *Whitewashing the movies: Asian erasure and white subjectivity in U.S. film culture*. Rutgers University Press.
- Patan, İ. (2021). Vladimir Propp ve biçimbilimsel çözümleme yöntemi: *Being There* filmi üzerine bir analiz. *İletişim ve Diplomasi*, 6, 51–77.
- Propp, V. (2001). *Morfologiya skazki [Masalın biçimbilimi: Olağanüstü masalların yapısı]* (M. Rifat & S. Rifat, Çev.). Om. (Özgün eser 1928).
- Rinsch, C. (Yönetmen). (2013). *47 Ronin* [Film]. Universal Pictures.
- Smith, H. D. (2006). The media and politics of Japanese popular history: The case of the Akō Gishi. In J. C. Baxter (Ed.), *Historical consciousness, historiography, and modern Japanese values* (pp. 75–97). International Research Center for Japanese Studies.

Suwarno, A. B., & Suparto. (2023). An analysis of Vladimir Propp's narrative functions on *The Northman* movie. *Journal of Education Research and Evaluation*, 3(1), 46–56.

Tarakçı, G. (2022). Vladimir Propp'un yapısal anlatı çözümleme yöntemine göre *Forsa* hikâyesinin incelenmesi. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 6(4), 1395–1415.

Teng, P. (2021). A morphological reading of *The Lion, the Witch and the Wardrobe* based on Vladimir Propp's narrative theory. *International Journal of New Developments in Education*, 3(3), 18–21.

Yau, S.-T. K. (2011). The loyal 47 Rōnin never die: Influence of Chūshingura on Japanese war films. In S.-T. K. Yau (Ed.), *East Asian cinema and cultural heritage: From China, Hong Kong, Taiwan to Japan and South Korea* (pp. 125–149). Palgrave Macmillan.

Yaylagül, L., & Soygüder-Baturlar, Ş. (2019). Süreyya Duru'nun *Keloğlan* (1971) filminin Vladimir Propp'un Masalın biçimbilimindeki dizimsel çözümleme yöntemine göre incelenmesi. *İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli Dergisi*, 27(1), 60–80.

Yel, A. N. (2025). *Yeşim Ustaoglu sinemasında anlatı-biçim ilişkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Atıf İçin: Başer, E. (2026). Masalın Biçimbilimi Bağlamında Sinema Anlatısı: 47 Ronin Filmi Üzerine Bir Çözümleme, *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 10 (3), 520-545.