

T.C.

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



AKİRA KUROSAWA'NIN SHAKESPEARE UYARLAMASI  
FİLMLERİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ:  
KANLI TAHT VE RAN FİMLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ümit YILMAZ

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

EYLÜL, 2022



T.C.

İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



AKİRA KUROSAWA'NIN SHAKESPEARE UYARLAMASI  
FİLMLERİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ:  
KANLI TAHT VE RAN FİMLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ümit YILMAZ

(Y1912.21008)

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul KARANFİL

EYLÜL, 2022



## **ONAY SAYFASI**



## ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Akira Kurosawa’nın Shakespeare Uyarlaması filmlerinin metinlerarasılık bağlamında incelenmesi: Kanlı Taht ve Ran filmlerinin karşılaştırmalı analizi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve etik geleneklere aykırı düşecek bir davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla beyan ederim.

Ümit YILMAZ





## ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimime vesile olan değerli ağabeyim Sn. Mete CANTEKİN'e, bu süreç boyunca arkadaşlığını ve yardımlarını hiç esirgemeyen Sn. Adem SESLİ'ye, değerli katkılarından dolayı Sn. Bekir AŞÇI'ya, Sn. Özlem KAHVECİ'ye ve Sn. Zafer MENEK'e yürekten teşekkür ederim.

Lisansüstü öğrenimim boyunca katkılarını benden esirgemeyen bölüm başkanımız Sn. Prof. Mehmet BİRKİYE'ye, bölüm hocalarımız Sn. Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE'ye, Sn. Doç. Dr. M. Melih KORUKÇU'ya, Sn. Öğr.Gör. Emrah EREN'e, Sn. Öğr.Gör. Mehmet ERGEN'e, Sn. Öğr.Gör. Ayşe Nil ŞAMLIOĞLU'na, Sn. Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN'a, Sn. Dr. Öğretim Üyesi Sündüz HAŞAR'a ve tez danışmanım Sn.Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul KARANFİL'e teşekkür ederim.

Son olarak öğrenim hayatım boyunca desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen canım aileme ve her şeyden önce beni yüksek lisans yapmam için cesaretlendirip, sonuna kadar destekleyen, bu süreçte gücümü ve kendime inancımı yitirdiğim her an desteği ve sevgisiyle yanımda olan sevgili eşim Şahika'ya sonsuz teşekkür ederim. Bu çalışmayı sevgili oğlum Ilgaz Deniz'e ithaf ediyorum.

Eylül 2022

Ümit YILMAZ



# AKİRA KUROSAWA’NIN SHAKESPEARE UYARLAMASI FİLMLERİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ: KANLI TAHT VE RAN FİMLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

## ÖZET

Tiyatro ve sinema kendi arasında belli ölçülerde benzerlikler gösterse de birbirinden farklı oldukları ve her birinin kendi disiplinlerine ait biçimsel dinamikleri barındırdığı süregelen bir tartışma konusudur. Öte yandan, sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte tiyatro ile çift yönlü bir etkileşim içinde olduğu görülmektedir. Birçok film yönetmeni, sinemanın ilk dönemlerinden başlayarak tiyatro metinlerini sinema diline dönüştürerek beyaz perdeye aktarmıştır. İki sanat formu arasındaki bu ilişki analiz edilirken filmlerin çözümlenmesi adına sıklıkla uyarlama ve metinlerarasılık kavramları kullanılmaktadır. En genel anlamıyla metinlerarasılık kavramı, daha önce yazılmış, söylenmiş, inşa edilmiş anlam süreçlerinden yola çıkarak başka bir metnin özümsemesi ve yeni metinler elde edilmesidir. Uyarlama kavramı ise var olan bir eseri farklı bir sanatın yaratım süreci içerisinde uygun duruma getirme ve yeniden düzenleme işlemidir. Tiyatro için yazılmış eserleri sinemaya uyarlama üzerine odaklanan bu çalışma, Akira Kurosawa’nın *Kanlı Taht* ve *Ran* filmleri ile William Shakespeare’in *Macbeth* ve *Kral Lear* oyunları arasındaki ilişkileri metinlerarasılık bağlamında çözümlmeyi ve yorumlamayı hedefler. Bu ilişkiyi çözümlenebilmek için oyunlar M. Melih Korukçu’nun *Dramatik Oyun Analizi* adlı kitabında önerdiği yöntemler doğrultusunda analiz edilmiş ve kaynak metin ile uyarlama arasındaki yapısal değişiklikler belirlenmiştir. Ayrıca uyarlamalar, John Desmond ve Peter Hawkes’in *Adaptation: Studying Film and Literature* adlı kitabında önerdiği karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi doğrultusunda incelenmiştir. Eserler, yöntemin basamakları gereği anlatı öğeleri açısından karşılaştırılmış ve filmlerin metinlere getirdiği yorumlama sinematik öğelerin de çözümlenmesi ile incelenmiştir. Akira Kurosawa, beyaz perdeye uyarladığı kaynak metinlerle özgür bir ilişki kurar ve

tiyatro oyununun dilini sinema diline etkili bir biçimde dönüştürür. Nitel bir durum çalışması olan bu araştırma ayrıca, uyarlamanın yalnızca araçlar arası değil kültürler arası bir aktarım olma özelliğine de dikkat çeker.

**Anahtar Kelimeler:** Tiyatro, Sinema, Uyarlama, William Shakespeare, Akira Kurosawa.

**AN INTERTEXTUAL ANALYSIS OF AKIRA KUROSAWA'S  
MOVIES ADAPTED FROM SHAKESPEARE: A  
COMPARATIVE ANALYSIS OF THRONE OF BLOOD AND  
RAN MOVIES**

**ABSTRACT**

Even if theater and cinema display some similarities to a certain extent, there is an ongoing debate that they are different arts and each of them has formal dynamics proper to their own disciplines. On the other hand, with the emergence of cinema, it is seen that there is a two-sided interaction between these two. Many film directors have translated plays into the language of cinema, starting from the first periods of cinema, and transferred them to the big screen. While analyzing this relationship between the two art forms, the concepts of adaptation and intertextuality are often used in order to analyze films. The concept of intertextuality, in general sense, is the assimilation of another text and the production of new texts based on the meaning processes that have been written, said and constructed before. And the concept of adaptation signifies the process of adapting and rearranging an existing work in the creation process of a different art form. Focusing on adapting works written for the theater to the cinema, this study aims to analyze and interpret the relations between the films of Akira Kurosawa (*Throne of Blood* and *Ran*) and the theater plays of William Shakespeare (*The Tragedy of Macbeth* and *King Lear*) in the context of intertextuality. In order to analyze this relationship, the plays were analyzed in line with the methods suggested by M. Melih Korukçu in his book, *Dramatic Game Analysis*, and the structural changes between the source text and the adaptation were determined with reference to it. Adaptations, at the same time, were examined in line with the comparative adaptation study method suggested by John Desmond and Peter Hawkes in their book *Adaptation: Studying Film and Literature*. The works were compared in terms of narrative elements as required by the structure of the method, and the way of interpretation brought by the films to the texts was analyzed by analyzing the cinematic elements.

Akira Kurosawa establishes a free relationship with the source texts he adapted for the big screen and effectively transforms the language of the plays into the language of cinema. This research, which is a qualitative case study, also emphasizes that adaptation is not only a matter of instrumental transfer, but also an intercultural transfer.

**Keywords:** Theatre, Cinema, Adaptation, William Shakespeare, Akira Kurosawa.

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT .....	ix
İÇİNDEKİLER .....	xi
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvii
I. GİRİŞ.....	1
II. WILLIAM SHAKESPEARE VE AKIRA KUROSAWA'NIN BİYOGRAFİSİNE GENEL BİR BAKIŞ.....	9
A. William Shakespeare .....	9
B. Akira Kurosawa .....	10
III. SİNEMADA METİNLERARASILIK VE UYARLAMA TEKNİĞİ.....	17
A. Metinlerarasılık Kavramı.....	17
B. Sinemada Metinlerarasılık Yöntemleri.....	32
C. Uyarlama Kavramı ve Çeşitleri .....	40
D. Sinemada Uyarlamaların Sınıflandırılması .....	42
E. Tiyatro ve Sinema .....	50
IV. MACBETH TİYATRO METNİNİN DRAMATİK OYUN ANALİZİ .....	65
A. Oyunun Öyküsü.....	65
B. Zaman ve Mekân .....	75
C. Olay ve Durum Dizisi .....	75
D. Atmosfer ve Tartım .....	76
E. Aksiyon Planı.....	76
F. Kişileştirme ve Karakter Analizi.....	77
G. Önerme/Mesaj .....	78
H. Çatışma Unsurları.....	79
İ. Anlatım Araçları/Sembol, Motif, Leit-Motif vb. ....	79
J. Oyununa Dair Bilgiler .....	85

<b>V. AKİRA KUROSAWA'NIN KANLI TAHT FİLMİNİN ANALİZİ .....</b>	<b>87</b>
A. Filmin Künyesi .....	87
B. Filmin Yapım Süreci.....	88
C. Filmin Öyküsü .....	89
D. Mekân ve Zaman Kullanımı .....	92
E. Anlatım Araçları/ Sembol, Motif, Leit-Motif vb. ....	93
F. Uyarılmanın Sinematografik İzdüşümü.....	95
1. Kurgu.....	95
2. Sinematografi .....	96
3. Ses .....	97
4. Yapım Tasarım, Kostüm ve Makyaj .....	98
<b>VI. KANLI TAHT FİLMİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE YAPISAL DEĞİŞİKLİKLERİN KARŞILAŞTIRILMASI.....</b>	<b>101</b>
<b>VII. KRAL LEAR TİYATRO METNİNİN DRAMATİK OYUN ANALİZİ ..</b>	<b>121</b>
A. Oyunun Öyküsü .....	121
B. Olay ve Durum Dizisi .....	131
C. Zaman ve Mekân Kullanımı .....	131
D. Atmosfer ve Tartım .....	131
E. Aksiyon Planı .....	131
F. Kişileştirme ve Karakter Analizi.....	133
G. Önerme/Mesaj .....	135
H. Çatışma Unsurları .....	136
İ. Anlatım Araçları/Sembol, Motif, Leit-Motif vb. ....	136
J. Oyununa Dair Bilgiler.....	139
<b>VIII. AKİRA KUROSAWA'NIN RAN FİLMİNİN ANALİZİ .....</b>	<b>141</b>
A. Filmin Künyesi .....	142
B. Filmin Yapım Süreci.....	144
C. Filmin Öyküsü .....	145
D. Mekân ve Zaman Kullanımı .....	147
E. Anlatım Araçları/ Sembol, Motif, Leit-Motif vb. ....	148
F. Uyarılmanın Sinematografik İzdüşümü.....	149
1. Kurgu.....	149
2. Sinematografi .....	150



3. Ses Tasarımı ve Müzik Kullanımı .....	153
4. Yapım Tasarım, Kostüm ve Makyaj .....	153
<b>IX. RAN FİLMİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE YAPISAL DEĞİŞİKLİKLERİN KARŞILAŞTIRILMASI .....</b>	<b>157</b>
<b>X. SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>187</b>
<b>XI. KAYNAKÇA .....</b>	<b>199</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>211</b>



## ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1: Çağdaş arařtırmacıların uyarlama yöntemi üzerine gerçekleřtirdikleri sınıflandırma biçimleri. ....	43
Çizelge 2: Tiyatro ve sinema arasındaki farklılıklar. ....	59
Çizelge 3: Kişileřtirme ve karakter analizi.....	77
Çizelge 4: Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminin künyesi .....	87
Çizelge 5: Film ve oyundaki karakterlerin karşılařtırılması.....	103
Çizelge 6: Kişileřtirme ve karakter analizi.....	133
Çizelge 7: Ran (1985) filminin künyesi .....	142
Çizelge 8: Film ve oyundaki karakterlerin karşılařtırılması.....	160



## ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1: Filmin Afişi ..... 88
- Şekil 2: Askerleri tarafından ok yağmuruna tutulan Washizu..... 92
- Şekil 3: Terfi edildiklerini öğrenen Miki (solda) ve Washizu'nun (sağda) şaşkınlıkları. Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957). ..... 93
- Şekil 4: Washizu'nun ölümü Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957). ..... 96
- Şekil 5: Kuzey Garnizonu iç mekân tasarımı. .... 98
- Şekil 6: Filmdeki başlıca karakterlerin No maskesi karşılıkları..... 99
- Şekil 7: Tokyo Ulusal Müzesi'nde sergilenen Kamakura dönemi samuray ö-yoroi zırhı (solda) ve Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminden bir sahne (sağda). ..... 108
- Şekil 8: Yamanba maskı (solda) ve Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminde dokuma tezgâhının başında kehanette bulunan cadının makyajı, saç ve yüz ifadesi (sağda)..... 109
- Şekil 9: Kurozuka adlı No oyunundaki çıkırıla ağ örme sahnesi (solda) ve Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminde yaşlı cadının çıkırıla ağ örme sahnesi. .... 110
- Şekil 10: Resim: Heida Maskı (solda) ve Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminde Asaji tarafından efendisini öldürmeye ikna edilen Washizu'nun yüz ifadesi (sağda)..... 111
- Şekil 11: Shakumi Maskı (solda) ve Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminde Asaji'nin, Washizu'yu kanlı eylemlere ikna ederken ortaya çıkardığı yüz ifadesi (sağda). .... 112
- Şekil 12: Çocuğunu kaybeden kadının üzüntüsünü ifade eden Fukai maskı (solda), Kumonosu-jô / Kanlı Taht (1957) filminde Asaji'nin üzüntüsü (sağda). ..... 112
- Şekil 13: Filmin Afişi ..... 143
- Şekil 14: Ottan bir başlık giymiş Hidetora. 405 × 325 mm. Desen kâğıdı üstüne kurşunkalem, suluboya ve pastel..... 151
- Şekil 15: Ottan bir başlık giymiş Hidetora ..... 151
- Şekil 16: Üçüncü kalenin düşüşü sırasında kolunu kaybeden bir asker. 250 × 336 mm. Desen kâğıdı üstüne kurşunkalem, suluboya ve pastel ..... 152

Şekil 17:	Kolunu kaybeden bir asker.....	152
Şekil 18:	Yanan kaleden çıkan Hidetora .....	154
Şekil 19:	Birinci kale iç mekân tasarımı.....	154
Şekil 20:	Kostüm tasarımı .....	155
Şekil 21:	Hidetora'nın makyaj tasarımı.....	156
Şekil 22:	No tiyatrosundaki akujo (solda) ve shiwajo (sağda) maskesi. ....	167
Şekil 23:	Hidetora'nın saç ve makyaj tasarımı .....	168
Şekil 24:	Lady Kaede'nin, kocasını öldürten Jiro'ya suçunu itiraf ettirme sahnesi .....	170

## I. GİRİŞ

Tarihsel süreç açısından irdelendiğinde sinema sanatının, diğer sanat dallarını kaynak olarak kullandığı ve melez bir sanat formu olduğu yaygın bir kabuldür. Andre Bazin'in belirttiği üzere "sinema gençtir, fakat edebiyat, tiyatro, resim ve müzik sanat dalları tarih kadar eskidirler" (Bazin, 2011: 65). Diğer sanat dallarıyla kurduğu ilişki ve etkileşim henüz genç bir sanat dalı olan sinemanın gelişiminde oldukça etkili olduğu görülür. Bu doğrultuda bakıldığında sinema ortaya çıktığından günümüze kadar yaratımlarında, diğer sanat formlarının geleneklerini ve birikimlerini kendisine kaynak olarak kullanmıştır. Bu etkileşim özellikle sinemanın konu tabanına kaynaklık eden edebiyat sanatı arasında gerçekleşmiştir. Dolayısıyla romanlar, tiyatro oyunları, öyküler, denemeler vb. gibi edebi eserler, kuşkusuz sinemanın kaynağını oluşturduğu gibi kendine özgü araçları olan sinema sanatının içerisinde dönüşüme girmiştir.

Sinema kuramcıları senaryosu özgün olmayan ve farklı edebi türlerden sinemaya aktarılan filmleri uyarılama sınıfında değerlendirmektedir. Andre Bazin, Bela Balazs, George Bluestone, Sergei Eisenstein, Geoffrey Wagner, Dudley Andrew, Louis Gianetti, John M. Desmond ve Peter Hawkes gibi film kuramcılarının eleştirel yazıları, edebiyat ve film arasındaki göreceli bir şey olarak uyarılamanın doğasını ve yöntemini etraflıca inceler. Balazs'a göre, edebi eserler, senaryo yazarı tarafından istendiğinde dönüştürülebilecek potansiyel bir ham madde olarak görülmelidir. Senaryonun gerçeğe, edebi modelin tematik ve biçimsel tasarımına yaklaşma, onu yeni bir estetik tasarım ve teknoloji içeren bir bakış açısıyla temsil etme ve böylece yeni bir sanatsal versiyon yaratma kapasitesine sahip olduğunu söylemektedir. Ona göre, "edebiyat, yeni görsel biçimler ve tematik içerikler yaratmak için film uyarlaması için ham madde sağlar [...] Oyunu uyarlayan bir film senaryosu yazarı, mevcut sanat eserini yalnızca ham madde olarak kullanabilir, onu kendi sanat formunun bakış açısından ham gerçeklik olarak görebilir ve bir zamanlar malzemeye verilmiş olan forma hiç dikkat etmeyebilir" (Balazs, 1953: 246-263). Balazs'ın edebi eserler ile onların beyaz perdeye aktarılma aşamasında getirdiği bu yorumlar 20. yüzyıl boyunca birçok kuramcı tarafından yeni bir tartışma konusu olarak ele alınmıştır. Uyarılama filmlerinin

niceliği ve niteliği konusunda kendisine yeni bir kimlik kazanması ise, Andre Bazin'in 20. yüzyılın ortasında ikincil konumda olan ve eleştirilen uyarlama filmlerini olumlu yönde eleştirmesi üzerine gerçekleşmiştir. Fransız eleştirmen Bazin'e göre, sinema uyarlaması, edebi kaynağının nüanslarını ve ayrıntılarını yoğunlaştırır ve ortaya çıkarır. Uyarlayıcıyı, kaynak metinden farklı ama ona paralel yeni bir yapı yaratmak için tüm icat güçlerine ihtiyaç duyan bilinçli bir zanaatkâr olarak kabul eden Bazin; iyi bir uyarlamanın, "olayın özünün ve ruhun düzenlemesi" olduğunu savunur (Bazin, 2011: 75). Edebiyat ve film, özellikle de roman ve film arasındaki karşılıklı ilişki sürecini değerlendirmek için Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan kapsamlı çalışmalardan biri George Bluestone'un *Novels into Film* (1957) kitabıdır. Uyarlama eleştirilerinin bakış açısını değiştiren Bluestone göre, uyarlama, tematik içeriği başka sözcüklerle ifade eden bir tür ham maddeydi. Karakterler, önemli olaylar ve tematik noktalar, film için öncü nitelikler taşımaktadır. Bluestone ise film uyarlamasının kaçınılmaz olarak dayandığı edebi eserden farklı bir sanatsal varlık haline geleceğini söyler: "Kesişen iki çizgi gibi, roman ve film bir noktada buluşur ve sonra ayrılır" (Bluestone, 1957: 211).

Uyarlama filmler üzerine gerçekleştirilen ilk akademik çalışmalar dil, yapısalılık, post-yapısalcılık, kültürel çalışmalar gibi farklı alanlardaki kuramlar üzerinden değerlendirilmiş ve eleştirel yaklaşımlar sınırlı kalmıştır. Ayrıca uzun yıllar boyunca uyarlama filmler sadakat kavramıyla ilişkilendirildiği için tartışma alanı oldukça sınırlı kalmıştır. Uyarlama filmleri sadakat kavramı kıstasından kurtaran ve bir sınıflandırma çabası içine giren Geoffrey Wagner, Dudley Andrew, Louis Gianetti, John M. Desmond ve Peter Hawkes gibi kuramcılar, ayrıca uyarlama filmlerin analizleri üzerine çeşitli yöntemler ileri sürmüşlerdir. Özellikle Desmond ve Hawkes'in *Adaptation: Studying Film and Literature* adlı kitabında her iki sanat formuna yönelik çeşitli özellikleri saptayarak, "karşılaştırmalı uyarlama yöntemi"ni geliştirmişlerdir. Uyarlamacının kaynak olarak kullandığı metin ile film arasında ayrıntılı bir karşılaştırma yöntemi sunan Desmond ve Hawkes, kaynak metnin yeni bağlam içerisine taşınırken; sinemaya özgü araçların sağladığı çeşitli özgürlükler ve anlatı kavramları (dil, imge, bakış açısı, zaman, mekân, oyuncu-seyirci ilişkisi vb.), sinematik öğeler (kurgu, ses, sinematografi, mizansen), taşındığı kültürel ortam, oyunculuk ve üretim tarzları çevresinde çözümlenmesini önermektedir.



Tiyatro ve sinema, kendilerine özgü dili yaratırken kullandıkları araçlar farklı olsa da birçok ortak noktaya sahiptirler ve bunun en somut göstergesi iki sanat arasındaki alış-veriştir. 20. yüzyıl boyunca karşılıklı olarak birbirlerini besleyen bu iki sanat dalının, aynı zamanda geleneklerini, birikimlerini ve araçlarını anlatım olanaklarını zenginleştirmek için değiş-tokuş ettikleri görülür. Bu çerçevede sinema, sahnelenmek için yazılmış tiyatro metinlerini; senaryosuna temel bir malzeme ve tema oluşturduğu için her dönem kullanmıştır. Dolayısıyla uyarlanan film ile ona kaynak oluşturan tiyatro metinlerinin karşılaştırılması adına; tiyatro metinlerinin dramaturjik analizi de belirli yöntem ve metodolojiyi içinde barındırması gerekmektedir. Bu doğrultuda M. Melih Korukçu'nun *Oyun Analizi* (2016) adlı kitabında, tiyatro metinlerinin farklı analiz yöntemlerinin geliştirildiği ve birer eleştiri yöntemi olarak ele alındığı çerçeveden merkeze katman soyma yaklaşımı içermektedir. Korukçu, katman soyma yaklaşımı ile metnin öyküsü, zaman ve mekân kullanımı, olay dizisi (perde, sahne, durum ve olay, atmosfer ve olay dizisi, tartım / ritim), aksiyon planı (hedef, engel, sonuç, çatışma, kişileştirme), önerme / mesaj (bireysel, toplumsal ve evrensel karşılıklar), öz, anlatım araçları (sembol, motif, leit-motif), dış eleştiri ile sağlama (yazara ilişkin bilgiler, ortama ilişkin bilgiler, oyunla ilişkili diğer kavramlar) başlıklarını içeren derin bir oyun analizi yöntemi önerir.

Sahnelenmek için yazılan tiyatro metinlerinin (sahnelenme aşamasında), sahneleme geleneklerinden ve tiyatroya özgü araçlardan kaynaklı olarak dil, imge, bakış açısı, zaman, mekân ve oyuncu-seyirci ilişkisi bakımından sınırlılıkları vardır. Tiyatro metinleri imgeler yoluyla anlatırken kelimeleri araç olarak kullanır, sinema ise görüntüler ve seslerle bir dil kurmaktadır. Bu nedenle tiyatro metinlerini uyarlama yoluna giden kişiler, sahnenin sınırlılıklarından kurtulmak için çeşitli yapısal değişiklikler gerçekleştirerek metni sinema uzamı için elverişli hale getirirler. Uyarlamayı gerçekleştiren kişinin, uyarlama yöntemi aynı zamanda kaynak metin ile kurduğu metinlerarası ilişkiyi de ortaya çıkarır. Kaynak metnin öyküsü, olay dizisi, zaman ve mekân kullanımı, aksiyon planı, karakterlerin kişileştirilmesi ve sayısı, önermesi, özü ve anlatım araçları üzerinde gerçekleştirdiği yapısal değişiklikler ve kurduğu ilişki metinlerarası ilişkileri belirler. Çünkü, yazıya özgü bir iç devinime sahip olan metin, anıştırma, parodi, pastiş, alıntı, anımsama vb. yöntemlerle başka bir metne gönderge yapılması metinlerarasılığı devinime geçirir. Julia Kristeva, Roland Barthes, Michael Riffaterre, Laurent Jenny, Gerard Genette, Umberto Eco vb. birçok dilbilimci

ve göstergebilimci metinlerarasılık üzerine arařtırmalarda ve çeřitli saptamalarda bulunmuřtur. 1960'lı yılların ortasında yazın eleřtirisinde, metni tanımlamak adına gerekleřtirilen alıřmalarda metinlerarasılık kavramı en genel anlamıyla yeniden-yazma iřlemi olarak algılanmaktadır. Kristeva'ya gre, "her metin bařka bir metnin zmsenmesi ve dnřtrlmesidir" (Kristeva, 1969: 85). Kristeva'nın metin ve metinlerarası tanımından, "nceki ve aędař szcelerinin oęu zaman biim deęiřtirerek, yani dnřme uęrayarak bir konumdan bařka bir konuma getięi, eski metinlerin bir btn oluřturacak biimde bir araya getirilerek yeniden yazıldıęı sonucu ıkar" (Aktulum, 1999: 45). Genette ise *Palimpsestes* adlı kitabında, metinlerarası iliřkileri ana-metinsellik baęlamında beř kategoriye indirgeyerek kavramın alanını sınırlandırma ve kuramsal tanımlama abası iine girer. Genette'in alıřmaları sonucu metinlerarası kavramı bir dzene kavuřur. Metinlerin nasıl algılanabileceęi, kavranabileceęi ve yorumlanabileceęi zerine saęlam bir zemin hazırlayan beř kategori řu řekildedir; "metinlerarasılık (intertextuality, ana-metinsellik (hypertextuality), st-metinsellik (metatextuality), yan-metinsellik (paratextuality) ve n-metinsellik (arcitextuality)" (Genette, 1997: 1-5). Genette'in kavramsal olarak ereveledięi bu sınıflandırma sadece metinlerarası iliřkiler iin deęil birok sanat formunun ierisinde gerekleřen gnderge sistemi iin zemin oluřturmuřtur.

Kubilay Aktulum *Metinlerarası İliřkiler* adlı kitabında, ortakbirliktelik ve trev iliřkisine dayanan iki tr metinlerarası iliřkiden sz eder. Ayrıca metinlerarası yntemler aık ve kapalı olmak zere iki biim altında deęerlendirir. Kubilay Aktulum, metinlerarası yntemleri řu řekilde sınıflandırmaktadır: "Alıntı, gnderge, aık; gizli alıntı ve anıřtırma ortakbirliktelik iliřkilerine dayanan kapalı metinlerarası iliřkiler; yanılısama (parodi), alaycı dnřtrm (travestissement burlesque), yknme (pastiř) ise trev iliřkilerine dayanan ve aık metinlerarası biimler"dir (Aktulum, 1999: 94). Aktulum'un nerdięi metinlerarası yntemler, bir veya birden fazla metin ile iliřki ierisinde olan yazınsal metinlerin iliřki biimlerini ortaya ıkarır.

Ayrıca gnmzde metinlerarasılık kavramı sadece yazınsal metinleri incelenmesi konusunda sınırlı kalmamıřtır. Kavram farklı disiplinleri iine alan geniř bir alana yayılmıřtır. Gnmzde yazılı, grsel ve iřitsel gsterge evrenine sahip her yapı artık metin olarak kabul grmeye bařlamıřtır. Filmlerarasılık (i-filmsel), giysilerarasılık, mziklerarasılık, resimlerarasılık gibi birok alanda kavram evrilerek kendine yer bulmuřtur. Dolayısıyla bir uyarılama filmin analiz srecinde, kaynak

metinle kurduđu metinlerarası iliřkinin yanı sıra, kendinden önce gelen filmler, giysiler, müzikler ve resimler arasında kurduđu iliřkinin analizi de filmin çözümlenebilmesi ařamasında önem arz eder. Sinema kuramı ve film çözümlenmesi bařlıđı altında yapılan çalıřmalarda metinlerarasılık olgularının çok fazla dikkate alınmadıđı söyleyen Kubilay Aktulum, *Sinema ve Metinlerarasılık* adlı kitabında řu ifadeleri kullanmaktadır: “Sinema bir dil, bir biçimdir (sözce). Biçimin ise bir üretilme süreci vardır (dolayısıyla sinema- her film- özel bir söylem biçimidir- sözceleme). Söz konusu süreçte anlam üretiminin çođu zaman belli bir bağlamda, ikinci elden gereçlerin yeniden kullanılmasıyla gerçekleştiđi yadsınamaz bir gerçekliktir. Göreceğimiz gibi, bu varsayımı doğrulayan yüzlerce örnek bulmak olasıdır” (Aktulum, 2018: 10). Bu konuda en etkili çalıřmalardan birini Christian Metz *L’Enonciation impersonnelle ou le site du film* adlı kitabında, Gerard Genette’in *Palimpsestes* adlı kitabına atıfta bulunarak sinemada “yansıtma boyutuna el atar” (Aktulum, 2018: 11). Metz, sinemasal alıntılar ve sinemada metinlerarasılıđın biçimleri üzerinde durarak, Genette’in yapıtındaki kavramları sinema sanatı alanında değerlendirir. Thomas F. Broden’in *Le Tissue comme Texte: l’Intertextualité de la Mode Vestimentaire* adlı çalıřmasında ise, Genette bařta olmak üzere, Kristeva ve Barthes’in metinlerarasılık üzerinde gerçekleřtirdiđi tanımlamaları, giysilerin kendi aralarındaki alışveriş biçimlerini tanımlamak amacıyla kullanmaktadır.

Uyarlaması gerçekleştirilen filmlerde rastlanan bir diđer önemli nokta ise, farklı kültürlere ait metinlerin uyarlamacı tarafından yerelleřtirerek kendi kültürüne entegre etmesidir. Bu süreç içerisinde uyarlamayı gerçekleřtiren kiřiler, kültür içi kaynaklarla iliřki kurar. Dolayısıyla kaynak metnin geçtiđi mekânı ve zamanı kendi kültürüne ait kaynaklarla deđiřtirerek, tarihine, toplumsal olaylarına, hikayelerine ya da kiřilerine göndermede bulunur ve izleyicisinin zihninde sezdirme ve çağrıřım yaratır. Bu durum uyarlamacının kültürlerarası malzemeyi, kültür içi malzemeyle beraber kullanmasına yol açar. 20.yüzyılın ikinci yarısından sonra Batı dünyasında kullanılmaya bařlanan kültürlerarası etkileřim kavramı, sanat, reklamcılık, felsefe, ekonomi gibi birçok alanda kendine yer bulmuřtur. Kültürlerarası etkileřim “farklı kültürlerin ya da bir kültür içerisinde yer alan farklı alt-kültürlerin üyeleri arasında gerçekleşen iletiřim” demektir (Özdemir, 2011: 29). Kültürlerarası tiyatronun özelliklerini Selen Korad Birkiye, Ian Watson’ın görüşlerinden yola çıkarak řöyle ifade etmektedir: “Yeni ifade biçimleri olarak, farklı kültürlerin oyunculuk üsluplarına yer verme, geleneksel

dramatik biçimlerle deneysel formları bir arada kullanma, ussal kontrolün çekilerek, kopuk, nasıl bir araya geldiği ilk bakışta anlaşılmayan olaylar, belirsiz ve karmaşayı içeren dil kullanımı, enstallasyon ya da söz diline alternatif ışıkla, sesle, hareketle tasarlanmış teatral alanlar ya da boş uzam ve zaman kodları oluşturma gibi pek çok tekniğin yer aldığı, en az iki kültürün birbirinin içinde eriyerek kaynaştığı melez bir tiyatro biçimidir” (Birkiye, 2006: 19). Tiyatroda Peter Brook, Eugenio Barba, Robert Wilson bu bağlamda önemli örnekler verirken, sinemada ise batılı metinleri kültürlerarası bakış açısı ve kültüriçi kaynaklarla biçimlendiren Japon sinemasının önemli yönetmenlerinden Akira Kurosawa örnek gösterilebilir. Stephen Prince’ye göre Akira Kurosawa’nın sinema anlayışı “Doğu’yla Batı kültürlerinin özgün bir bileşimidir” (Prince, 2013: 21).

Birçok film yönetmeni ve yapımcısı, sahnelenmek adına yazılmış tiyatro oyunlarını, metinlerarası yöntemler kullanarak beyaz perdeye uyarlamışlardır. Özellikle dünya tiyatro tarihinin en önemli yazarlarından biri olan William Shakespeare’in eserlerinden uyarlanan ilk filmler, sinemanın icadı kadar eskidir. Tarihte bilinen ilk Shakespeare uyarlamaları olarak: Sir Birbom Three tarafından 1899 yılında bazı sahneleri beyaz perdeye taşınan *Kral John*, 1900 yılında Clement Maurice tarafından çekilen ve Paris sergisinde gösterilen *Hamlet*, icat ettiği görüntü oyunları ve kamera hileleriyle tanınan Fransız yönetmen George Melies’in *Julius Caesar* oyunundan bir sahneyi kullanarak çektiği *La mort de Jules César / Julius Caesar’ın Ölümü* (1907) filmleri gösterilebilir (Arslantepe, 2007: 13-14). Sesli döneme geçildiğinde ise Shakespeare uyarlamaları günümüze kadar artarak devam etmektedir. Laurence Olivier (*Hamlet*-1948), Orson Welles (*The Tragedya of Othello*-1951), Franco Zeffirelli (*Romeo and Juliet* -1968), Grigoriy Kozintsev (*Korol Lir*-1970), Roman Polonski (*Macbeth*-1971), Kenneth Branagh (*V. Henry*-1989), Joel Coen (*The Tragedy of Macbeth*-2021) sinema tarihinin başarılı olarak gösterilen bazı Shakespeare uyarlamalarıdır. Birçok eleştirmen tarafından en iyi Shakespeare uyarlaması olarak nitelendirilen filmler ise hiç kuşkusuz Japon yönetmen Akira Kurosawa’nın *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) ve *Ran* (1985) filmleridir. Çektiği Shakespeare uyarlamaları ile bilinen Amerikalı yapımcı, yönetmen, yazar ve oyuncu Orson Welles Kurosawa’nın uyarlamalarını “büyük Akira dünyada Shakespeare’e el sürme hakkına sahip tek sinemacıdır” diyerek yorumlar (Aktaran Tassone 2009: 18). İngiliz Film Akademisi’nin ilk yönetmeni olan Roger Manvell ise *Kanlı Taht* filmi için “görsel

açından Shakespeare trajedisinin en başarılı yorumlarından biri” olduğunu ifade eder (Manvell, 1971: 37). Desmond ve Hawkes ise Akira Kurosawa’nın yönettiği *Kanlı Taht* filminin, “Shakespeare’in evrensel olarak kabul edilen en başarılı uyarlaması” olduğunu dile getirir (Desmond and Hawkes, 2006: 178).

Bu sebeple tez çalışmasının temel amacı, William Shakespeare’in *Macbeth* ve *Kral Lear* oyunlarını ve bu oyunlardan Akira Kurosawa tarafından uyarlanan *Kanlı Taht* ve *Ran* filmlerinin derinlemesine analizi gerçekleştirilerek; filmler ve tiyatro metinleri arasındaki ilişkilerin değerlendirilmesi üzerine nitel bir durum çalışması yapmaktır. Bu doğrultuda *Macbeth* ve *Kral Lear* oyunları katman soyma yaklaşımı ile analiz edilerek çözümlenmiş ve anlatı öğeleri belirlenmiştir; *Kanlı Taht* ve *Ran* filmleri sinematik öğeler bakımından analiz edilmiş ve filmlerde yapısal değişikliğe uğrayan anlatı öğeleri saptanmıştır. İfade edilen sınırlamalar çerçevesinde, kaynak metin ile uyarlanan film arasındaki ilişkiye yönelik aşağıda belirtilen altı sorunun cevaplarının izi sürülmüştür:

1. *Kanlı Taht* filmi ile ona kaynaklık eden *Macbeth* oyununun ayrıntılı karşılaştırılmasında elde edilen veriler sonucu, hangi uyarlama ve metinlerarasılık yöntemi kullanılmaktadır?

2. *Ran* filmi ile ona kaynaklık eden *Kral Lear* oyununun ayrıntılı karşılaştırılmasında elde edilen veriler sonucu, hangi uyarlama ve metinlerarasılık yöntemi kullanılmaktadır?

3. Batılı bir metni Japon kültürüne uyarlayan Akira Kurosawa’nın, kültürüçi kaynaklarla kurduğu ilişkilerin filme etkisi nedir?

4. Sahnelenmek için yazılmış tiyatro metninin beyaz perdeye aktarılma sürecinde, Akira Kurosawa’nın metni sinema uzamına elverişli hale getirmesinin filme etkisi nedir?

5. Tiyatro ve sinema arasındaki farklılıklar nelerdir ve bu farklılıkların Akira Kurosawa’nın sinematik yaklaşımı çerçevesinde uyarladığı tiyatro metinlerinin filmlerin üretimine etkisi nedir?

6. Desmond ve Hawkes tarafından önerilen oyunun açılması kavramı doğrultusunda; Akira Kurosawa’nın sinematik öğeleri kullanarak, tiyatro metninin sahneleme geleneğinden kaynaklı sınırlamalardan kurtarmak adına izlediği stratejiler nelerdir?



## II. WILLIAM SHAKESPEARE VE AKİRA KUROSAWA'NIN BİYOGRAFİSİNE GENEL BİR BAKIŞ

### A. William Shakespeare

İngiliz edebiyatında olduğu kadar dünya edebiyatında da yeri kuşkusuz çok önemli olan William Shakespeare'in hayatına dair bilgiler sınırlıdır. Yazdıkları bugünlere gelebilmiş ve derin etkiler bırakmış olsa da hayatı ile ilgili mutlak verilere erişebileceğimiz resmî belge sayısı kısıtlıdır. Shakespeare ile aynı dönemde yaşamını sürdüren Robert Greene'in kendi hayatına dair derlemelerinden oluşan bir kitabında Shakespeare'e karşı bazı kızgınlıklarını yazıya dökmüştür. Bu durum özellikle Shakespeare'in varlığına dair daha kesin bir yargıya varmamıza neden olmuştur. Aynı zamanda da Robert Greene'in yazıları Shakespeare'in yaşamına ilişkin kimi bulgulara ulaşmamızı da kolaylaştırmıştır (Urgan, 2014: 19). Shakespeare yaşarken olduğu gibi ölümünün akabinde de araştırma için pek merak konusu olmamıştır. Fakat ölümünden yaklaşık bir asır geçtikten sonra eserlerinin öneminin anlaşılmaya başlaması ile beraber hayatı da merak edilmeye başlanmıştır. Fakat bu süre zarfında Shakespeare'i tanıyan insanların da artık hayatta olmaması nedeniyle güvenilir bilgilere kısmen ulaşılabilmiştir. Bu muğlak bilgilerin yanında onunla ilgili üç önemli resmî kayıt mevcuttur. Bunlar, Shakespeare'in vaftiz edildiği, evlendiği ve çocuklarının doğduğu günlerdir (Urgan, 2014: 14).

Vaftiz edildiği tarih resmî kaynaklara göre 26 Nisan 1564'tir. Bebeklerin vaftiz edilmesinin genellikle doğumlarını takip eden birkaç gün içerisinde yapıldığı bilgisine dayanarak Shakespeare'in doğum gününün 23 Nisan olduğu düşünülmektedir. Yani, Shakespeare 23 Nisan 1564'te İngiltere'de bir kent olan Stratford'ta doğmuştur Babası John Shakespeare, ticaret ile uğraşan ekonomik durumu iyi olarak tanımlanabilecek bir iş adamıdır (Honan, 2018: 49). Shakespeare'in annesinin ise varlıklı bir çiftçinin kızı olduğu düşünülmektedir. Vaftizinin ardından resmî kayıtlarda yer alan ikinci tarih ise evlilik tarihidir. 1582 yılında Anna Hathaway ile evlendiği kayıtlara geçmiştir. Aralarında yaş farkı olduğu bilinen kendisinden büyük olan eşi ile bu evliliklerinde üç

çocuk sahibi olmuşlardır. Shakespeare ve Anna Hathaway'ın iki kız bir erkek olan bu üç çocuklarından biri olan oğullarının çok küçük bir yaşta öldüğü bilinmektedir (Urgan, 2014: 17).

Shakespeare'in hayatına dair kaynaklar incelendiğinde özellikle 1585'den 1596 senesine kadar epey bir bilgi boşluğu olduğu görülmektedir. Bu dönemle ilgili elde edilen veriler Shakespeare'in Londra'da bulunduğuna işaret etmektedir. Hatta yaşamının oldukça uzun bir dönemini Londra'da geçirdiği düşünülmektedir (Urgan, 2014: 19). Burada oyunlar yazıp aynı zamanda bir aktör olarak çalıştığı bilinmektedir. Kuşkusuz Londra'da tiyatro ile yakın ilişkili geçen hayatının bu dönemi onun külliyatını zenginleştirmesini sağlamıştır.

Londra'da geçirdiği bu dönem ve bütün yazın hayatı düşünüldüğünde geride oldukça fazla eser bırakmıştır. Ulaşılabilen eserlerine bakıldığında otuz sekiz oyunun, yüz elli dört sonenin ve iki uzun öyküsünün olduğu bilinmektedir Yaşamının son dönemlerinde doğduğu yer olan Stanford'da yaşamıştır. Bu durumun, tiyatroların bir süreliğine faaliyetlerini durdurmasıyla ilişkili olduğu düşünülmektedir (Wels, 1995: 26).

Pek çok oyunu Globe Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. 1609 yılında sonelerini yayınlamıştır Kendisi 1613 yılına kadar yazarlığa devam etmiş, bu süreçten ölümüne kadar olan üç yıllık zaman diliminde yazarlığa bırakıp yalnızca aktörlük yapmıştır (Dağıstanlı, 2014: 9). Shakespeare 1616 yılında elli iki yaşında vefat etmiştir. Ölümünün sebebi net olmasa da alkol aldığı bir gün ateşlenip öldüğü düşünülmektedir (Bevington and Jay, 1978: 199).

## **B. Akira Kurosawa**

Samuray soyundan gelen Kurosawa, Meiji dönemi (1867-1912) Japonya'sında doğmuş ve çocukluğu, derebeylikten modernliğe, kapalı bir dünyadan dışarıdan her şeyin inanılmaz bir hızla geldiği bir döneme denk gelmiştir (Prince, 2013: 31). Çocukluğu boyunca hiç kuşkusuz içinde bulunduğu özel ortam ve yakın çevresi, Batı sanatına duyduğu ilgiyi daha genç yaşlarından başlayarak kamçulamıştır. Aslında onun yapıtları Doğu'yla Batı kültürlerinin özgün bir bileşimidir (Prince, 2013: 21).

1910 yılında Tokyo'da, altı çocuğun en küçüğü olarak dünyaya gelen Akira Kurosawa'nın çocukluğu erkeklerle çevrili olarak geçer. Babası, ağabeyi Heigo ve



öğretmeni Tachikawa temel bir etki bırakacaklardır onun üstünde. Çabuk hastalanan bir çocuk olan Akira, bu yüzden bir hayli çekingendir. Ancak usta saydığı insanlar, kendi deyimiyle birçok “gizli güç” çevirmiştir etrafını. Öte yandan bu usta-çırak ilişkisi filmlerinin birçoğunun ana izleği oluşturacaktır (Kurosawa, 2006: 13). Savaş sanatları eğitimi veren ve köklü bir samuray soyundan gelen babası, çok katı biri olmasına karşın, Batı kültürüne açıktır ve çocuklarını sık sık sinemaya götürür. Kurosawa, öğretmeni Taçikava Seici sayesinde, resime olan tutkusunu keşfeder ve o dönem için fazlasıyla ileri görüşlü olan bu eğitimciden cesaret alıp kendine güvenmeye başlar. Rus klasiklerine düşkün bir okur ve bir sinema aşığı olan ağabeyi Heigo Kurosawa ise Tokyo’da bir sinema salonunda benshi (sessiz film anlatıcısı)’dir (Wild, 2020: 23). Heigo kardeşi Akira’yı, Dostoyevski, Tolstoy ve Shakespeare’le, özellikle de Amerikan sessiz sinemasının önde gelen yönetmenleriyle (Erich Von Stroheim, Josef von Sternberg, Hanry Ford, Ernst Lubitsch); dışavurumcu Alman yönetmenlerle (Fritx Lang, Friedrich Wilhelm Murnau, Robert Wiene), Sovyet sinema yönetmeni ve kuramcılarıyla (Segei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin) ve Fransız yönetmenlerle (Jacques Feyder, René Clair, Jean Renoir) tanıştırır. “Çocukluğumda izlediğim ve sinema tarihine damgasını vuran filmlerin sayısı karşısında ben bile şaşırıp kalıyorum ve bunu ağabeyime borçluyum” (Kurosawa 1984: 85). Kurosawa 1928’de, Dushuka Güzel Sanatlar Akademisi’ne kaydolur. Okulda Urozu, Tessai, Taiga gibi klasik ressamlarla ve Van Gogh, Cezanne, Chagall gibi çağdaş ressamlarla ilgilenir. Eserleri arasından *Bir ölü doğa* Nika Ulusal Sergisi’ne seçilir (Tassone 2009: 13). Ressamlığı, meslek olarak seçecektir ancak 1933’te ağabeyi Heigo’nun intiharı ve diğer ağabeyinin ölümü üzerine kendini birden ailenin erkeği durumunda bulur. Stephen Prince’a göre “ağabeyi Heigo’nun normal toplumsal yaşamın sınırlarını parçalayan bir şekilde yaşadığı ve benzer şekilde yaşayan bütün Kurosawa kahramanları için bir kaynak teşkil ettiği gayet açık”tır (Prince, 2013: 116).

Hayatını kazanmak için çalışmak zorunda kalan Kurosawa, bu durumu şu şekilde açıklar: “Tehlikeli bir dönemeçti bu, herhangi bir işin bana uygun olduğunu düşünüyordum.” Ailesinin geçimini sağlamak için, aşk romanları ve yemek kitapları çizerliğine başlar. Ressamlığa kısıtlı bir zaman ayırabilen Kurosawa, izlediği yolu değiştirmek zorunda kalır: “Giderek yeteneklerime olan güvenimi bütünüyle yitirdim, resim yapmak bir angaryaya dönüştü” (Tassone 2009: 14).

1935'te gazetede bir sinema stüdyosunun (ileride Toho Yapım Şirketi olacak Photo Chemical Laboratory-PCL) yönetmen asistanı aradığını okur. Bu ilan, o güne değin sinema dünyasına girmeyi aklına hiç getirmeyen Kurosawa'nın dikkatini çeker. Açılan yarışmaya katılabilmek için “Japon sinemasının temel sorunları ile bunların sebepleriyle çözümleri” üstüne bir kompozisyon yazmak gerekmektedir. “Kendi sinemamız üstüne bir yargıya varabilecek kadar yabancı film incelemiştım” diyen Kurosawa, jüri üyeleri arasında bulunan yönetmen Kajiro Yamamoto sayesinde, asistanlığa kabul edilir (Kurosawa, 2006: 94-95). Kurosawa, o yıllardan şu şekilde bahseder: “Düşününce, o yıllar boyunca yaptığım her şeyin beni kaçınılmaz olarak sinemaya yönlendirdiğini görüyorum; farkında olmadan, bu konuda olabilecek en iyi şekilde yetiştirilmişim” (Tassone 2009: 14).

Kurosawa'nın sıra dışı yeteneği Yamamoto'yu derinden etkiler ve çok kısa süre içinde, girişimci ruha sahip, genç ve dinamik Kajiro Yamamoto, Mikio Naruse ve Senkichi Taniguchi grubuna katılma fırsatı elde eder (Wild, 2020: 61). Yamamoto sayesinde birçok ünlü oyuncuyla çalışma fırsatı yakalayan Kurosawa, bu dönemde birçok film çeker. Ünlü bir senarist ve kurgucu, aksiyon filmlerinin başarılı yönetmeni olan Yamamoto, Kurosawa'yla ilgili şunları söyleyecektir: “Senaryo yazımında olsun, kurguda olsun, Kurosawa'nın doğuştan olağandışı bir yeteneği vardı ve herkese kendini kabul ettiriyordu” (Tassone 2009: 14).

Kurosawa, *Uma / Atlar* (1941)'in filme çekilme sürecine kendisini ortak eden Yamamoto'dan cesaret alıp, aralarından bazılarının başkaları tarafından filme çekildiği birçok senaryo yazar. Kozmopolit bir kültürel ortamda yetişen ve kendisini her zaman bir dünya yurttaşı olarak tanımlayan Kurosawa, ilk senaryolarını her ne kadar batı kültürünü örnek alarak oluşturmuşsa da kendisini besleyen Batı, ilerde özgün biçimde onun yapıtlarından beslenecektir. Filmlerinden birçoğu, Amerika'da olduğu gibi, Avrupa'da da model alınacaktır (Prince, 2013: 26-28). Fakat Kurosawa'nın ilk filmini çekerken içinde bulunduğu dönem, kültürel alışverişlere elverişli değildir. *Sugata Sanshirô / Büyük Judo Efsanesi* (1943)'nde, iktidardaki “militaristlerin” hoşuna gitmeyecek bir konu seçmek istemeyen yönetmen, 1900'lü yıllardan ünlü bir şampiyonun savaş sanatlarına adım atarken yaşadığı bedensel serüvenini anlatır ve kısa sürede aksiyon sineması konusunda bir uzman olarak görülür. *Sugata*'nın sayısız düşmanıya karşı karşıya geldiği düellolar özün biçimde çekilmiştir ve Kurosawa'nın sinemaya şaşırtıcı derecede hâkim olduğunu gösterir

(Prince, 2013: 48). Kurosawa, sipariş üzerine çektiği *Ichiban utsukushiku / Güzeller Güzeli* (1944) filminin kadın kahramanı Yagu Çi Yoko (gerçek adı Kato Kiyo) ile hava saldırısı sirenlerinin çaldığı ve herkesin büyük bir panik içerisinde olduğu bir günde evlenir (Kurosawa, 2006: 143).

Kurosawa, “küçük burjuva aile öyküleri konusunda uzman Yasujiro Ozu gibi özel bir tür ya da izlemekle çalışan bir yönetmen değildir. Onun filmleri, tersine, sürekli bir yenilenme isteğini yansıtır. Şaşırtıcı bir rahatlıkla bir türden diğerine, macera filminden siyasal nitelik taşıyan tarihsel kompozisyonlara geçer” (Tassone, 1985: 30-32). Örneğin, olanaksızlıklar içinde bir kabuki oyunundan uyarlanan ve Amerikan bombardımanı sırasında çektiği ilk samuray filmi olan *Tora no o wo fumu otokotachi / Kaplanın Kuyruğuna Basanlar* (1945)’in ardından, militarist rejimin karanlık yıllarını gözü kara biçimde ele alan *Waga seishun ni kuinashi / Gençliğime Hayıflanmıyorum* (1946) gelecektir. Kurosawa, lirik ve toplumsal melodramda da kendini sınırlar. Kurban edilen bir kuşağın düş kırıklıkları üstüne, “acı dolu ve neredeyse “Cesare Zavattini’ci” bir masal olan *Subarashiki nichiyôbi / Harika Pazar* (1947) İtalyan yeni gerçekçiliğine bir saygı duruşu niteliğindedir” (Tassone 2009: 15). *Shûbun / Skandal* (1950) ise ahlaki gerilimin es geçilmediği, magazin gazetelerdeki sansasyonel haberciliği eleştiren bir yergidir (Prince, 2013: 75). *Yoidore tenshi / Sarhoş Melek* (1948), yakuzaların (Japon mafyası) insanlıktan uzak dünyasındaki şiddeti gözler önüne serer. (Prince, 2013: 80). Bu filmde sonra, şiddeti temsil eden Toshiro Mifune’yle, bilgeliği temsil eden Takashi Shimura artık onun vazgeçilmez oyuncularına haline gelecektir. Kurosawa’nın ikinci büyük kara filmi *Nora inu / Kuduz Köpek* (1949)’te, Tokyo’nun ayaktakımı arasında bir silah hırsızlığını araştıran iki polis memurunun öyküsünde de rastlarız onlara. Bu filmde “etkileyici bir ‘görsel senfoni’ sunar bize; başkentten iç yüzü o zamana dek asla öylesi bir gerçeklikle, öylesine çılgın bir enerjiyle yansıtılmamıştır” (Tassone 2009: 15).

1950’de Kurosawa adı bir efsaneye dönüşecek olan on birinci filmi *Rashômon / Rashomon*’u çeker. 1951’de Venedik Film Festivali’nde, yönetmenin kabul edildiğinden haberi olmadan gösterilen film, Altın Aslan Ödülü’nü alır ve o dönemde Avrupa’da pek bilinmeyen Japon sinemasının tarihinde çok önemli bir rol üstlenir. Aynı zamanda filmin başarısı Hollywood sistemini model alan Japon sineması için kesin bir kopuş sağlamıştır (Smith, 2008: 811). Sadece anlatının ‘hakikat’ini resmetmekle kalmayan, aynı olayla ilgili çok sayıda çatışan görüş sunarak birçok

yorumu da olanaklı kılan film, izleyicinin etkin yorumlamasını istemektedir. *Dünya Sinema Tarihi* adlı kitabın yazarı Geoffrey Nowell Smith'e göre *Rashomon*, Japon sinemasına modern kavramını sokan ilk filmidir (Smith, 2008: 480). Satyajit Ray'e göre ise "gerçek bir sarsıntı"dır ve Michelangelo Antonioni "bu yüce yapıtın her planı deha izleri taşıyor" diyerek yorumlar filmi (Aktaran Tassone 2009: 16).

Yaşlı, yalnız bir adamın ölüm ve sürekli başarısızlık karşısındaki içsel serüvenini, yaşam üstüne iç parçalayıcı bir derin düşünmeyi işleyen *Ikiru / Yaşamak* (1952) filmini, ünlü sinema eleştirmeni Andre Bazin *Cahiers du Cinéma* dergisinde şöyle yorumlar: "Belki de Japon filmleri arasında en güzeli, en bilgilisi ve en dokunaklısı; anlatı yapılarındaki zekâ karşısında dilim tutuldu" (Aktaran Tassone 2009: 17). Kurosawa, üç filmi tek bir filmde toplamıştır: *Umberto D.* (1952) (yalnız bir adamın trajedisi), *Citizen Kane / Yurttaş Kane* (1941) ("yurttaş" Watanabe'nin kimlik arayışı), *8½ / Sekiz Buçuk* (1963) (varoluşsal bilanço) (Tassone 2009: 13).

İki romandan (Budala ve Yaşamak) sonra çekilen *Shichinin no samurai / Yedi Samuray* (1954), Kurosawa'nın filmografisinde ayrı bir yere sahip, çağdaş bir epik sinema anlatısı ve sınıflar arası dayanışmaya adanmış bir ağıt niteliğindedir. Sadece bu filmin yeni sürümünü çeken John Sturges değil (büyük başarı kazanan *The Magnificent Seven / Yedi Silahşorlar*-1960), Sam Peckinpah *The Wild Bunch / Vahşi Belde* (1969) filminde, George Lucas ve Francis Ford Coppola da özellikle *Apocalypse Now / Kıyamet* (1979) filmindeki savaş sahnelerinde Kurosawa'dan çok etkilenmişlerdir (Tassone 2009: 17). Benzer şekilde Sergio Leone'nin "spagetti western" in temel taşlarından biri olan *Per un pugno di dollari / Bir Avuç Dolar İçin* (1964) adlı filmi, "sinsice iz süren kameradan tutun da dramatik gerilimin göstergesi olarak rüzgâr ve tozun kullanılmasına kadar" *Yôjinbô / Yojimbo* (1961)'nin yeniden çevrimidir (Prince, 2013: 30). Smith'e göre *Bir Avuç Dolar İçin* (1964) ve *Muhteşem Yedili* (1960) filmlerine esin kaynağı olan *Yojimbo* (1961) ve *Yedi Samuray* (1954) gibi "samuray filmleri, Amerikan tür filmleriyle Avrupa sanat çevresi ve Kurosawa arasındaki çapraz döllemenin kanıtıdır" (Smith, 2008: 814). George Lucas, Kurosawa'ya olan borcunu dile getirirken "Kurosawa'nın filmleri öylesine enerji dolu ki, insana film çekme isteği veriyor" der. Öyle ki *Star Wars / Yıldız Savaşları* (1977) filminin iki kahramanı (C3PO ve R2D2) *Kakushi-toride no san-akunin / Gizli Kale* (1958)'ye (Tahei ve Matashichi) çok şey borçludurlar (Wild, 2020: 137).

1950’li yıllarda Kurosawa, Batı yazınından iki klasiğin serbest bir biçimde sinemaya uyarlar: *Macbeth*’ten hareketle *Kumonosu-jô / Örümeğin Kalesi* (1957) ve Gorki’den hareketle *Donzoko / Ayaktakımı Arasında* (1957). Sözün şiirselliğini bırakıp hareketin ve görselliğin şiirselliğine yer veren Kurosawa, geometrik bir kesinliğe sahip görüntülerle ifade ettiği Shakespeare dramının derin anlamına işaret eder. Orson Welles filmi, “Büyük Akira dünyada Shakespeare’e el sürme hakkına sahip tek sinemacıdır”, diyerek yorumlar (Aktaran Tassone 2009: 18). Kurosawa, son kara filmi *Tengoku to jigoku / Cennet ve Cehennem* (1963)’de serbestçe Evan Hunter’dan esinlenmiştir. Filmde bir çocuk kaçırma öyküsü anlatılır: Modern bir Raskolnikov, önemli bir sanayiciyi cezalandırmak için onun oğlunu kaçıtır. Martin Scorsese, filmin tekrar çekimini yapma fikri üzerinde uzun zamandır durmaktadır (Wild, 2020: 7).

Kurosawa’nın ilk renkli filmi olan *Dodesukaden / Dodeskaden* (1970) modern bir gecekondu mahallesindeki gündelik yaşamı sergiler. Şiddetli dışavurumcu renklerle biçem kazandırılmış dekorlar arasında çekilen bu deneysel film az daha sanatçının son eseri olacaktır. Filmin gişedeki başarısızlığı karşısında, ilerleyen yıllarda film çekemeyeceği ihtimaline katlanamayan Kurosawa, 1971’de intihara teşebbüs eder (Wild, 2020: 10). Ancak Sovyet hükûmetinin çağrısıyla, Sibirya’da, bir Moğol avcısının maceralı yaşamının anlatısı olan *Dersu Uzala* (1975)’yi çeker; bu özgün ekolojik westernin dünya çapında kazandığı başarı ve kendisinin Amerikalı dostları ve hayranları, Francis Ford Coppola’yla George Lucas’ın desteği, başlangıçtan beri onu büyüleyen 16. yüzyılda geçecek iki tarihsel kompozisyon tasarlamasını ve bunları hayata geçirmesini sağlar: *Kagemusha / Gölge Savaşçı* (1980) ve *Ran* (1985). “İnsani temastan mahrum bırakılmış bir dünyanın barındırdığı dehşetler”, *Gölge Savaşçı*’da açığa vurulan iktidar ikircikliğine ilişkin bir düşünceyi yansıtır (Prince, 2013: 239). Kurosawa, filmi çekmeden önce, (Prodüksiyonlar arasındaki boşluklar uzamaya başladığında) bir kez daha bir ressam olarak yeteneğini ortaya koyarak, kişilerin ve planların çizimlerini özenle yapar. Film, Cannes Film Festivali’nde Altın Palmiye’yi kazanır (Prince, 2013: 295). Kurosawa *Ran*’da, yine Shakespeare’in yapıtından yararlanır. Serbest biçimde *Kral Lear*’dan uyarlanan *Ran*, “aşağılık iktidar arzusunun, her yere yayılmış savaş ve cinayetlerin amansız bir kayıdır”. “İnsanlar neden biraz daha fazla karşılıklı anlayışla gül gibi geçinip gidemezler?” sorusuna cevap arayan Kurosawa, Sengoku-Jidai (1467-1615) dönemini tarihsel bir mecaz olarak kullanır (Prince, 2013: 248-249). *Yume / Düşler* (1990)’de ise Kurosawa,

senaryoyu ilk defa tek başına yazar ve takip eden filmlerde bu adetini sürdürür (Prince, 2013: 273). Bütünüyle rüyayı andıran, birbirine bağlı sekiz kısa filmde oluşan *Düşler*'in bir sahnesinde genç Kurosawa, Van Gogh'la (Martin Scorsese canlandırmıştır) karşılaştığını, Hollandalı sanatçının resmini yaptığı görünüm arasında dolaştığını görür düşünde. Kurosawa filmin bu sahnesini şöyle açıklar: “Güzel Sanatlarda, özellikle Van Gogh’un resimleri üstünde çalışmışım; baş döndürücü bir yaşamı olan, kesinlikle hayranlık uyandırıcı bu varlığa delicesine hayrandım; sanatının doruğuna varmak için izlediği yol inanılmaz bir acı gerektiriyordu. Kuşkusuz bu yüzden, onunla karşılaştığımı düşledim” (Tassone 2009: 20). Önceki filmlerinden farklı olarak daha kişisel bir bakış açısına yöneldiği son filmi *Mâdadayo / Madadayo* (1993), 1950’li yıllarda çok gözde olan ünlü bir profesörün sevgi dolu ve gülünç yaşam öyküsü hakkındadır.

6 Eylül 1998’de hayata gözlerini yuman Kurosawa, insan doğasını dramatik bir biçimde incelemek için Japon ve batılı etkilerin oluşturduğu bir inşa tarzını benimsemiş ve sadece Japon sinemasında değil uluslararası alanda da büyük bir etki yaratmıştır. Kurosawa’nın görüntülerle öykü anlatma yönteminin dinamizmi, konulara hümanist bir yaklaşımı da her zaman içinde barındırmıştır. “Toplumsal sorunlar ve insan doğasından etkileniş, Kurosawa’nın evreninin takımyıldızını oluştururken onun şiddet içeren feodal epikleriyle modern zaman dramaları arasındaki bağlantıyı kurar” (Smith, 2008: 814). Yoğun kurgusal dünyalar yaratmak için eşsiz bir yönetmenlik gücü sergileyen Kurosawa, çağdaş sinema yönetmenleri arasında pek azının cesaret edebildiği birçok farklı türe sinemasında yer vermiş ve filmlerinin ilgi odağı her zaman insan olmuştur. Kurosawa sinemasının özelliklerinden biri de çeşitliliğidir. “Beyazperdede kendilerini unutulmaz kılan bir yaşamla ve sıcaklıkla bezenmiş tamamen simgesel insan türleri yaratmayı başarmıştır: *Yaşamak, Rashomon, Budala, Ayaktakımı Arasında, Dersu Uzala*’nın kahramanları, *Ran*’daki tilki kadın. Bunların hiçbiri üstinsan değildir, onlar sadece ‘sarhoş melek’lerdir, zamanımızın geniş insanlık güldürüsünü oluştururlar” (Tassone 2009: 21).

### III. SİNEMADA METİNLERARASILIK VE UYARLAMA TEKNİĞİ

#### A. Metinlerarasılık Kavramı

Bu bölüm içerisinde metinlerarasılık (intertextuality) kavramı üzerine farklı araştırmacıların çalışmaları ve tanımlamaları aktarılmıştır. Metinlerarasılık (intertextuality) kavramı üzerine, 1960'larda birçok araştırmacı çeşitli çalışmalar gerçekleştirmiştir. Intertextuality kelimesi etimolojik açıdan, Latince inter öneki değiş tokuş, ara bağlantı, iç içe geçme anlamı taşımaktadır; latince texere kelimesinden türeyen textuality ise, örmek, dokuma, yazı örgüsü anlamına gelmektedir. Cesare Segre, etimolojik açıdan “örülmüş kumaş anlamına geldiğini ifade etmektedir” (Aktaran Bedin, 2018: 73). Buradan yola çıkarak metinlerarasılık; metnin meydana getirilme sürecinde, dışsal ve önceden var olan ifadeler tarafından üretilen ve iki veya daha fazla metin arasındaki etkileşimin yazmayı karakterize ettiği anlamını taşımaktadır. Bu ilk gözlemin ötesinde, sözlü iletişimin temel bir boyutu olarak kabul edildiği için, metinlerarasılık her şeyden önce bilişsel konulara, şu anda yaygın olarak kullanılan edebi analiz yöntemlerinin geliştirilmesine atıfta bulunmaktadır.

Bu geniş araştırma alanının yaygınlaşması, değişken yorumlara, terminolojide değişikliklere ve karşılaştırmalara yol açmıştır. Rus Biçimci'lerinin tohumlarını attığı bu teori ilerleyen dönemlerde postmodern kuramcılarının (Julia Kristeva, Roland Barthes, Micheal Riffaterre, Laurent Jenny, Gerard Genette, Umberto Eco vb.); “kurmaca metinlerde ana-metin ile alt-metin (gönderge metin) arasındaki ilişkilerin yazı merkezli (Kristeva, Barthes) veya okuma merkezli (Riffaterre) olarak ele alınması gerektiği yönünde görüş ayrılığına düşmelerine ve Genette'in metinlerarası ilişkileri ana-metinsellik bağlamında beş kategoriye indirgeyerek kavramın alanını sınırlandırma çabalarına rağmen; bir metnin önceki metinlerden aldığı parçaları yeni bir dağılım işleminden geçirip, dönüştürerek üretildiği konusunda bir tanımlamanın genel kabul gördüğü söylenebilir” (Türkdoğan, 2007: 169). Bir metin ile öteki metin

arasındaki iletişimsel bağlantıları aydınlatan evrensel bir fenomen olarak var olan metinlerarası ilişkiler, zengin açılımlar ve derin anlam katmanları sunmaktadır.

Günümüzde metinlerin yazımında ve analizinde yaygın olarak kullanılan metinlerarasılık, postyapısalcı bir kavram olarak ortaya çıksa da aslında geçmiş dönemlerde de sıklıkça kullanılan bir yöntemdir. “İlk kez Rus kuramcı Mikhail Bahktin tarafından kullanılmış olan söyleşim kuramından yola çıkılarak Julia Kristeva tarafından ortaya atılmıştır” (Korukçu, 2016: 38). Kristeva, Bahktin’in çoksesli roman ve söyleşimcilik üzerine gerçekleştirdiği çalışmaları, metinlerin üretim dinamiklerini kuramsallaştırmak adına geliştirir. Tüm bu düşüncelerin temelinde özellikle Bahktin’in yaklaşımını Fransa’da yaymak amaçlı katıldığı *Tel Quel* dergisi yazarları arasında araştırma, yazma ve düşünme ortamı elde eder. Kristeva, metin ve metinsellik üzerine düşüncelerini Bahktin’in söyleşimcilik kuramı üzerinden tanımlamaya girişir. Ayrıca Rus biçimleri ve gösteren ile gösterge arasındaki ilişkiden kaynaklı metni tutarlı bir yapı olarak nitelendiren Ferdinand de Saussure’in dilbilim üzerine çalışmalarından etkilenir. Bu doğrultuda yazdığı doktora tezinde “metni bir öznelarasılık (intersubjectivity) olarak gören kuramını geliştirir” (Taş, 2015: 56). Daha sonrasında gerçekleştirdiği çalışmalarında öznelarasılık kavramı üzerinde çeşitli düzenlemeler getirerek alıcı ve özneyi söylemin bir parçası olarak gördüğü metinlerarasılık kavramını göstergebilimsel bir yaklaşım üzerine kurar.

Postmodern eleştiri alanında, söylemin konumu (Bahktin’in tanımına göre) ve metnin konumu arasında benzerlik kuran Kristeva, nasıl ki herhangi bir söylem kendinden önce gelen veya çağdaş sözcüğe göndermede bulunuyorsa, metnin de daima öteki metinlerin kesiştiği düzlemde bulunduğu ilkesini benimsemektedir. Ayrıca, Saussure’in dil kavramını, bir tözden farklı olarak bir süreç olarak mutlaklaştırır ve bunun sonucunda metni de bir ürün değil, bir süreç olarak görür. Göstergebilim açısından bu süreci, göstergelerin metinde sürekli olarak yok edildiği ve yeniden kurulduğu, dolayısıyla dönüştürücü işlevselliği içerdiği ve dili yeniden düzenleyen dil-ötesi bir aygıt olarak nitelendirmektedir. Çağdaş göstergebilim, bir söylemden ziyade, dilötesi olarak değerlendirdiği çeşitli göstergebilimsel uygulamaları nesne olarak almaktadır; yani, halihazırda atandıkları gibi kendi kategorilerine indirgenemez kalırken, dil aracılığıyla ve dil boyunca işlenmektedir. Bu perspektifte metin, doğrudan bilgilendirmeyi amaçlayan iletişimsel konuşmayı farklı ön veya eşzamanlı sözcükle ilişkilendirerek dilin düzenini yeniden dağıtmaktadır. Bu



nedenle Kristeva'ya göre metin bir üretkenliktir ve şu anlama gelir: “ilk olarak, içinde yer aldığı dille ilişkisinin yeniden dağıtıcı (yıkıcı-yapıcı) olduğu ve bu nedenle dilsel kategorilerden ziyade mantıksal kategoriler yoluyla daha iyi ele alınabileceği ve ikincisi, metinlerin bir permütasyonu, bir metinlerarasılık olmasıdır: belirli bir metnin uzamında, diğer metinlerden alınan birkaç sözce, kesişir ve birbirini nötrleştirir” (Kristeva, 1980: 36). Bu doğrultuda dilin bir ögesi olarak kelimeler, metinlerin karşılıklı ilişkilerine köprü görevi görmekte, metinlerin dönüşüm geçirmesini sağlamakta ve onları tekrardan düzenlemektedir. Böylece metinlerarasılık eleştirel bir kavram işlevi üstlenmektedir. Kristeva, eserin kaynağı için denetleyici özne olan yazarın yerine, dilsel materyalin sürekli yeniden dağıtımını ve yeniden kullanımını sunmaktadır. Kısacası dil üretici bir işlev barındırmaktadır; dil yolu ile, metin gösterenleri yan yana getirir, onları bir bağlamdan alarak yeni bir bağlam içerisine sokar ve karşılıklı ilişkiler içerisinde belli değişiklikler meydana getirir. Bu ilişkileri metinlerarası ilişkiler olarak tanımlar. Kristeva formülasyonunda, edebiyat dünyasını yatay ve dikey eksen açısından detaylandırmaktadır. Yatay boyutta, yazar ve okuyucu arasındaki iletişim gerçekleşir ve dikey boyutta metin, önceki ve eşzamanlı bir edebi metin ile iletişim kurmaktadır. Bakhtin'in romandaki diyalojikleştirilmiş sözcük (söyleşimcilik/diyalojizm) kavramından metinlerarasılığa geçiş, Kristeva'nın şu formülasyonunda görülebilir:

“[...] yatay eksen (konu-alıcı) ve dikey eksen (metin-bağlam) büyük bir gerçeği ortaya çıkarmak için çakışır: her bir sözcük (metin) en az bir başka sözcüğün (metnin) okunabileceği sözcüklerin (metinlerin) kesişimidir. Ayrıca Bakhtin'de sırasıyla diyalog ve bulanıklık olarak adlandırdığı bu iki eksen açıkça ayırt edilmez. Ancak bu titizlik eksikliği daha çok Bakhtin'in edebiyat teorisine ilk soktuğu bir keşiftir: her metin bir alıntılar mozaïği gibi inşa edilir, her metin başka bir metnin özümsemesi ve dönüştürülmesidir. Öznelerarasılık kavramının yerini metinlerarasılık kavramı alır” (Kristeva, 1969: 85).

Metinlerarasılık yönteminin teorik anlamda çerçevesini oluşturan Kristeva, 1960'ların sonundan itibaren herhangi bir edebi/yazımsal analizin gerekli bir aşaması olarak kabul edilen kavramı “kabaca iki ya da daha fazla metin arasında bir alışveriş, bir tür konuşma ya da söyleşim biçimi olarak” tanımlamaktadır (Aktulum, 1999: 17). Metinlerarasılık kavramı, farklı disiplinlerin iç içe geçtiği ve tekanlamlılık yerine

çokanlamlılığı veya çoksesliliği barındırmasından ötürü sınırsız bir alana işaret etmektedir. Hiçbir metnin kendinden önceki metinlerden bağımsız olarak yazılamayacağını iddia eden Kristeva'ya göre, bir anlamda her metin geçmiş ile bugün arasında köprü niteliği taşımaktadır. Kendinden önceki bir yazarın metni ile ilişki içerisine girerek, o yapıya göndermeler, alıntılar, anımsatmalara ya da aktarımlar yoluyla organik bir bağ oluşturmaktadır. Ancak metinlerarasılık kavramı, yazarın sadece bilinçli bir biçimde, daha önceki metinleri taklit etmesi değil “daha önce yazılmış, söylenmiş, en genel anlamda, inşa edilmiş anlam süreçlerinden yola çıkarak yeni metinler elde etmeleridir” (Çolak, 2006: 37). Kristeva, bir metnin oluşum sürecinde, metinlerarasılığı metnin en belirgin özelliği olduğunu vurgular ve metnin yazınsallığı açısından temel ölçüt olarak belirlemektedir. Bu doğrultuda kavram, yeniden yazma süreci olarak da algılanabilmektedir. Herhangi bir yazar, başka bir yazara ait metnin parçalarını kendine malzeme edinerek yeniden yazma sürecine girmektedir. Bu anlamda yazınsallık çokanlamlılık, çokseslilik niteliği taşımaktadır: “çokanlamlılık, göstergebilimsel (semiyotik) çok yönlülüğün, çeşitli göstergebilimsel (semiyotik) sistemlere ait olmanın sonucu olarak da ortaya çıkar” (Kristeva, 1974: 60).

Metni kuşatan göstergebilimsel pratikler, anlamı üreten kodlara göre artık sabit bir dilsel yapı değildir. Öznenin bir söylem içinde konumlandırılması, bir aktarım, yer değiştirme, transpozisyon süreciyle önem kazanmaktadır. Göstergelerin bir anlamlandırma sistemi içindeki karşılıklı bağlantısı ve hareketi, bir metnin yinelenmesinden öte, sonsuz bir süreç ve yeni bir bağlama yerleştirme işlemidir. Kristeva, ilk çalışmalarında bir göstergeler dizgesinin bir başka dizgeyi oluşturmasını ya da geçişini ve böylece eski gösteren dizgesinden yola çıkıp yeni bir gösteren dizgesinin oluşum sürecini metinlerarası olarak tanımlarken, *La Révolution du langage poétique* adlı eserinde, kaynak eleştirisi olarak anlaşıldığını ifade ederek, “yer-bağlam değiştirme (verschiebung)” sözcüğünü kullanmaktadır (Kristeva, 1974: 60). Kristeva'nın, metin ve metinlerarası tanımına yönelik yaklaşımını sadeleştirmek gerekirse, metinlerarası metinlerin yoğunlaştırılması ve yer değiştirmesi, metin bir sözdiziminin birleşimi ve yazının, yeniden dağıttığı parçaların sürekli yıkıcı-yapıcı alışveriş yeri olarak tanımlamak mümkündür.

Kristeva, metnin yeniden dağıtıcı (yıkıcı-yapıcı) bu işlevselliği ile herhangi bir metnin tarihsel bir bağlama ve sosyo-kültürel belirlenimlere dayalı bir metinlerarasılık

içinde işlediğinin altını çizer. Farklı metin düzenlemelerinin özgünlüğünü, sırayla onların parçası olan genel metin (kültür) içine yerleştirerek farklı bir dönüşümsel yöntem önermektedir. “Kristeva’nın önerdiği dönüşümsel yöntem yazınsal yapıyı, artık bir metin gibi okuduğu toplumsal ve tarihsel bütün içerisine ve dönüşüm sonucu, önceki sözcenin yeni bağlamda aldığı biçimsel ve anlamsal dönüşümü bulmaya dayanır” (Aktulum, 1999: 46). Antoine de la Sale’nin *Little John of Saintre* adlı biyografik kurgu kitabını bu doğrultuda inceleyen Kristeva, metnin kendi içinde var olan dönüşümleri eşsüremliler olarak inceledikten sonra, artsüremliler bir çizgiye yerleştirerek, öteki metinlerle var olabilecek ilişkilerini, tarihsel ve toplumsal konumunu belirlemeye çalışır. Bu işlemi ideogeleme (düşünyapıbirim) olarak tanımlar. “İdeogeme, verili bir metinsel düzenlemenin (göstergesel bir pratik) ya kendi uzamı içinde özümlediği ya da dış metinler uzamında (göstergesel pratikler) atıfta bulunduğu sözcüler (diziler) ile kesişimidir” (Kristeva, 1980: 37). İdeogeme, her metnin farklı yapısal düzeylerinde maddileşmiş olarak okunan ve ona tarihsel ve toplumsal konumunu veren, yörüngesinin tüm uzunluğu boyunca uzanan metinlerarası işlemdir. Bu, önce dilsel olarak algılanan şeyi ideolojik olarak açıklamak için analizden sonra gelen yorumlayıcı bir adım değildir. İdeogeme olarak metin kavramı, metni metinlerarasılık olarak inceleyerek, onu toplum ve tarih metni içinde bu şekilde ele alan bir göstergebilimin prosedürünü belirlemektedir. Bir metnin ideogemi, bilgili rasyonalitenin (metnin indirgenemez olduğu) sözcülerin bir bütünlüğe (metne) dönüşümünü ve ayrıca bu bütünlüğün tarihsel ve toplumsal metne eklemelerini kavradığı odak noktasıdır. Metin, kendi içinde, aynı zamanda dilin kendisinin, süregelen ideolojik mücadelelerinin ve gerilimlerinin bir parçası olan yankılanma sürecini beraberinden taşımaktadır. “Metnin içerdiği anlam sabit ve belirgin değildir, çünkü metin toplumun kelimelerin anlamı üzerindeki çatışmasını sembolize etmektedir” (Raj, 2015: 78). Metinlerarasılık, bir metnin toplumsal metinden somutlaşması ve onun toplum ve tarih içindeki sürekli varlığıyla ilgilenmektedir. Metin kendi başına bir birliğe veya birleşik bir anlama sahip değildir, ancak süregiden sosyo-kültürel süreçlerin bir parçasıdır. Kristeva, metni veya bileşenlerini ideogelem olarak görmektedir. İdeogelem, bir metni toplum ve tarih metni içinde konumlandırılan bir göstergebilimin dinamiklerini çözümlemektedir. Bir metnin ideogemi, metnin tarihsel ve toplumsal metni kapsayan bir bütünlük hâline geldiği ifadelerin değişimini kavrayan rasyonalitenin boğuştuğu merkezdir. Bu doğrultuda metinlerarasılık, çağdaş

ya da kendinden önceki toplumsal, kültürel ve ideolojik bağlamlar ve alıcılar arasındaki söyleşimin yansıması olarak nitelendirilebilir.

Kristeva'nın metinlerarasılığı, diyalogun bilişsel ve değerlendirci bir perspektif oluşturduğunu açarak, insanlar arasındaki bir etkileşim olarak Bakhtin'in diyalizmini ortadan kaldırmaktadır. Ayrıca, sosyo-kültürel bakış açılarından bir metin içindeki özne ve söylem arasında bir karşılıklı bağlantı olduğunu varsaymaktadır. Kristeva ayrıca metnin, halihazırda var olan metinlerin külliyatı arasındaki ilişkilerle tanımlanabilen eşzamanlı bir düzeyde anlam doğurduğunu vurgulamaktadır. Bu nedenle anlam metin içinde esnek ve öznelerarası hâle gelmektedir. Metnin üretkenlik olarak, metnin ve anlamın üretilmesine izin veren bir özne varsayıp taşımadığı, Kristeva'nın metinlerarasılık kavramı içinde tartışmalıdır (Aktulum, 1999: 57). Yalnızca metinlerin kültürel birikimlerinden ipucunu alan bir metin, dizilim yoluyla özne konumlarına izin veren dilsel düzenlemeleri vurgulamaktadır. Yazıya özgü bir iç devinime sahip olan metin, sadece bir anıştırma, paradi, pastiş, kolaj, alıntı metinlerarasılığı devinime geçirmemektedir. Her türlü anımsama ve yeniden-yazma biçimi metinlerarasılıkla ilişkilidir. Çeşitli teorilerin ortaya çıkmasıyla birlikte, metinlerarasılık, Kristeva'nın çığır açan çalışması *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* (1980)'da açıkladığından daha geniş bir anlam yelpazesi kazanmıştır.

Roland Barthes, Kristeva ile temel alarak yorumladığı metinlerarasılık kavramının sözcüsü olduğu görülmektedir. 1974 yılında yayınlanan *Le Plaisir du Texte* (Metnin Hazzı) adlı kitabında bu kavramı, hipoloji (dokuma, örümceğin ağı), değiş-tokuş, çözümleme, yazılı metnin örgüsü, imge bankaları, metin üretimi, yazılabilir ve okunabilir metin gibi olgularla metne yeni ve farklı bir bakış açısı getirmektedir. Örneğin, Marcel Proust'u okurken Stendhal ya da Gustave Flaubert izlerini gördüğünü şu sözlerle aktarmaktadır:

“Formüllerin saltanatının, kökenlerin tersine çevrilmesinin, önceki metni sonraki metne getiren gelişigüzeğin tadını çıkarıyorum. Proust'un eserinin, en azından benim için, referans eseri, genel mathesis olduğunu, tüm edebi kozmogonisinin mandala'sı olduğunu anlıyorum [...] Ve bu, gerçekten metinler arasındır: sonsuz metnin dışında yaşamının imkânsızlığı bu metin ister Proust, ister günlük gazete, ister televizyon ekranı olsun: kitap anlamı, anlam da yaşamı yaratır” (Barthes, 1973: 59).

Bir metnin bağımsız olma durumunun olamayacağını ifade eden Barthes, Kristeva'nın düşünceleriyle paralellik gösterecek şekilde metnin tümüyle çeşitli alıntılar, yansılar, göndergeler barındırdığını savunmaktadır. Bir metnin bitmiş bir ürün olmaktan ziyade, başka metinler ile örülen, başka kodlarla/düğülerle bağlantılı bir üretim olarak görmektedir. “Metin demek, dokuma demektir; ama bugüne kadar bu dokuma, bir ürün, yapıp bitmiş bir kumaş olarak ele alınmış, arkasında, iyice gizlenmiş ya da hafifçe örtülmüş bir anlamın (gerçekliğin) bulunduğu düşünölmüş olduđu hâlde bugün dokumanın kendisine odaklanıyoruz, metnin kendini üretmesi, yaratması, harfleri sürekli olarak birbirlerinin arasına, içine karması düşüncesi üzerinde duruyoruz; bu dokumanın (bu dokunun) içinde kaybolan özne, kendini çözüyor, bir örümceğin, ağını yapmakta kullandığı salgılarının içinde kendi kendini eritmesi gibi” (Barthes, 2007: 140). Bu doğrultuda metnin üretkenliğini vurgulayan Barthes için “Metin her an ve hangi taraftan alınırsa alınsın işler; yazıldıktan sonra bile işlemeye ve bir üretim süreci sürdürmeye devam etmektedir” (Aktaran Aktulum, 1999: 56). Yani metnin yapıcı-yıkıcı özelliğini vurgulayan Barthes'e göre, metin, sözceleri sürekli dağıtır ve yeniden kurulumuna izin verir.

Barthes'in özellikle *From Work to Text* (Yapıttan Metne) adlı makalesinde konu edindiği metin ve yapıt arasındaki farkı tanımlarken metnin üretimselliğini vurgulamaktadır: “Yapıt bir töz parçasıdır, kitapların bulunduğu bir uzamda (örneğin, bir kütüphanede) bir yer işgal eder; metin ise yöntembilimsel bir alandır” (Barthes, 2013: 71). Dolayısıyla yapıt, var olan düşünce kalıplarının uygulaması iken, metin, bu düşünce pratiklerinin eleştirildiği, değerlendirildiği ve yeni yollara, yeni yönlere gidebilme becerisine atıfta bulunur. Ya da başka bir ifade ile metin yalnızca bir çalışmada, bir üretimde kendisini sunmaktadır. Yapıt bir tüketim nesnesi iken, metin ise hem tüketim hem de üretimi içinde barındırmaktadır. Metin, yapıtı bir kaba aktarır ve yapıtı kabın dibine bir oyun, çalışma, üretim ve uygulamaya dönüşmüş olarak yeniden ele geçirir (Barthes, 2013: 76). Bu nedenle metin çoğulcudur ve sabitlenemeyen metnin çoğulculuğu “aslında içeriğinin belirsizliğinden değil, metni dokuyan (metin sözcüğünün kökeninde kumaş sözcüğü vardır) gösterenlerin, stereografik çoğulluk olarak adalandırabileceğimiz niteliğinden kaynaklıdır” (Barthes, 2013: 73).

Barthes'in birbirine karşıt olarak ileri sürdüğü yazılabilir/yazdıran metin (writeryl text) ve okunabilir/okutan metin (readerly text) iki metin türünden söz

etmektedir. 1973 tarihinde kaleme aldığı *S/Z* denemesinde kategorize ettiği bu iki metin türünden, okunabilir metin: “kapalı ve kesin, sınırları belli ve değiştirilemez olan bir metindir” (Bedin, 2018: 76). Hiçbir çelişkiyi barındırmayan bu tarz metin, karşıtlık yaratmadan, metin içerisinde yer alan tüm öğeler bütünlük sağlamaktadır ve okurun tüm beklentilerini karşılamaktadır. “Tahmin edebileceğimiz üzere, okunabilirlik, çelişki olmama ilkesi tarafından kontrol edilir” (Barthes, 1974: 156). Her şeyin birbirini desteklediği bu tarz metinler okuru pasifleştiren, yorumlama yetisine ve kendi anlamını üretmesine olanak tanımamaktadır. Barthes, içerik ve biçim açısından değişmeyen, statükoya ayak uyduran, hazır anlamlardan oluşan genellikle klasik olarak adlandırılan yazarların metinlerini bu kapsamda değerlendirmektedir.

Yazılabilir metin ise, açık ve dinamik metindir. Barthes’in yazılabilir metin türüne dair Seda Taş şu ifadeleri kullanmaktadır: “klasik metnin saydamlığını kaybetmesi ve parçalanması sonucu, yazarın anlam buyurganlığını, metnin mantıksallığını, kapalılığını ve döngüsellliğini yadsıyan yazılabilir metin kavramını geliştirir” (Taş, 2015: 61). Bu tür metinler okura yorum olanağı sunmakta ve anlamların üretilmesine izin vermektedir. Her an üretilmeye açık olan bu metinler, okurun özne konumunu sorgulamakta ve onu aktif bir üretici konumuna getirmektedir. Böylece tüm kodlar (ideolojik, toplumsal ve kültürel) okurun onu yorumlamasına, anlamı inşa etmesine ve yeniden kurmasına olanak sağlamaktadır. Dolayısıyla tüketim nesnesi olmaktan çok üretim nesnesine dönüşürler ve okuru metin üretiminin bir parçasına dönüştürürler. Hiç kuşkusuz sınırları açık olan yazılabilir metin, metinlerarasılık analizi için en uygun metin olarak nitelendirilmektedir.

Barthes *S/Z* denemesinde ayrıca, yapısal ve metinsel analiz arasında ayrım yapmaktadır: “ilki bir yapı, bir dilbilgisi veya anlatı modeli oluştururken, ikincisi ise metnin hareketli bir yapılanmasını üreterek okuyucunun sembolik anlam ve metnin çoksesliliği içinde kalmasına izin verir” (Barthes, 1981: 133). Kapalı yapısal analiz sistemi yerine, metin analizi, tek bir metnin uzamını kateden kodlar veya sesler ve metinlerarası ilişkiler dokusunu ikame etmektedir. Katı bir metodolojiyi reddeden Barthes, bunun yerine, pozitivistten kaçınmak için bir dizi yöntem savunmaktadır. En etkili strateji, hikâyenin bütünlüğünü veya birliğini reddetmek ve bunun yerine, metnin anlarını takip etmeyi savunmaktadır. Barthes’e göre bu adım adım yöntem, yazılabilir bir metnin metinlerarasılık bağlamında çözümlenmesi ve okuma işinin ayrışması kodların/düğümlerin oynanması yoluyla yapılandırıldığını savunmaktadır.

“Kod” kelimesi burada bilimsel anlamında almayan Barthes, kavramı, basitçe çağrışım alanları, çokanlamlılık ve belirli bir yapı fikrini empoze eden notasyonların metin üstü bir organizasyon olduğunu ifade etmektedir:

“Burada ‘kod’u bir dizelge anlamında değil, yeniden yapılandırılması gereken bir paradigma anlamında kullanıyoruz. Kod, alıntuların bir perspektifi, yapıların bir serabıdır; sadece gidişlerini ve dönüşlerini biliyoruz; bunun sonucunda ortaya çıkan birimler (envanterimiz) kendileridir, her zaman metinden çıkarlar, işaretler, bir kataloğun geri kalanına doğru sanal bir sapmanın işaretidir (-Kapıp Götürme- şimdiye kadar yazılmış her kapıp götürmelere gönderme yapma anlamına gelir); bunlar hep daha önce okunmuş, görülmüş, yapılmış, yaşanmış bir şeyin o kadar çok parçası ki; kod bunun habercisi, izidir zaten. [...] Her kod (metnin bir ağ olduğu) metni ele geçirebilecek güçlerden biridir, metnin içinden örüldüğü seslerden biridir. Her sözcenin yanı sıra, sahne dışı seslerin duyulabileceği söylenebilir: bunlar kodlardır: iç içe geçmelerinde, (önceden yazılmış olanın engin perspektifinde kökeni ‘kaybolmuş’ olan) bu sesler sözcenin kökenini değiştirir” (Barthes, 1974: 20).

Barthes, tıpkı Kristeva gibi metinlerarasılık kavramını ele alır: “Her metin bir başka metnin bir metinlerarası olduğu için, metinlerarası sıradan bir metin kökeniyle karıştırılmamalıdır ve çözümlemesi de metnin anlamını ortaya koyan bir kod kesişmesi tarafından gerçekleştirilmesini ifade etmektedir” (Aktaran Aktulum, 1999: 56). Örneğin, Barthes, Edgar Allen Poe’nun *The Facts in the Case of M. Valdemar* hikayesini metinlerarası çözümleme yöntemi ile incelerken, hepsini kültürel kod çatısında topladığı sekiz kod tespit etmektedir: “Bilimsel kod, retorik kod, kronolojik kod, sosyo-tarihsel kod, sembolik kod, iletişim kodu, eylem kodu ve anlaşılma kodu” (Barthes, 1981: 155-156). Barthes’in, metinsellik ve metinlerarasılık açısından kodlarla/düzgülerle örülmüş ve okuyucu-yazar ilişkisinde metnin üretimselliğine vurgu yaptığı yazılabilir metin; sonsuz bir kurma ve süreklilik gösteren yer değiştirmelere imkân tanımaktadır. Bu doğrultuda bir metnin çözümlenmesi için öne sürdüğü kodlar, aynı zamanda metnin, kendinden önce gelen ve onu içine alan parçalardan oluştuğu anlamı taşımaktadır.

Barthes, metinlerarası ilişkileri metinlerin çözümlenmesi için önemli bir olgu ve yapısalcılık sonrası bir yaklaşım olarak kabul etmesi, postmodern metinleri seslerin örgüsü olarak nitelendirmesine olanak tanımaktadır. Kristeva gibi, metinlerarasılığı yazınsallığın temel ölçütü olarak görmekte ve metnin dilin yeniden dağıtıcı (yıkıcı-yapıcı) bir uzama sahip olduğunu dile getirmektedir. “Metin hiçbir dilin bir başka dil üzerinde egemenlik kurmadığı, tüm dillerin dolaşım (sözcüğün dairesel hareketini vurgulayarak) içinde olduğu bir alandır [...] Metin, hiçbir dili kendi dışında, korunaklı bir yerde tutmayan [...] toplumsal bir alandır” (Barthes, 2013: 78-79). Barthes’in metin bir dolaşıma ve dairesel harekete sahip olduğuna dair sözler aynı zamanda “dairese hafıza” (Barthes, 1973: 59) olarak nitelendirmesine ve böylece metinlerarasılığın tanımını da gerçekleştirmesine olanak tanımaktadır. Barthes’in ardından, ampirik ayırmalara dayalı olarak başka uzantılar ve terminolojik düzenlemeler önerilmeye devam etmektedir. Bu çerçevede Tzvetan Todorov, metinlerarasılık kavramını, *Symbolisme et Interprétation* ve *Mikhail Bakhtine Le Principe Dialogique* adlı çalışmalarıyla tanımları netleştirmeye çalışır. İki komşu kavramın ilgili kullanımını belirlemek için Bakhtin, diyalojizminin kaynaklarına geri döner; “bununla birlikte, dilbilimden ödünç alınan bazı açıklayıcı modelleri korur” (Letellier and Ollagnier 2019: 14).

Kristeva ve Barthes’in metinsellik ve metinlerarasılığın bir dil (yazı) olgusu olarak görmesinin ötesine geçiren ve bu alanda yaptığı araştırmalarla önemli katkılarda bulunan Michael Riffaterre’i, kuramını okuma etkisi ya da okuma eylemi üzerine kurmaktadır. Kristeva gibi, çok sayıda makale (*La Trace del’intertexte*-1980, *L’intertexte inconnu*-1981 gibi) ve kitaplarında (*Semiotique de la Poise*-1978, *La Production du Texte*-1979 gibi) metinlerarası konusunu işleyen Riffaterre, çalışmalarının merkezine bu kavramı yerleştirmektedir. Kendisinden önce gelen kuramcılarının göstergebilimsel ve biçimbilimsel bakış açısını takip eden Riffaterre, onlardan ayrı olarak kendi metinlerarası versiyonunu okur üzerine inşa etmektedir. Kristeva ve Barthes’in metinlerarası kavramı üzerine önerdiği tanımlardan bazı yönlerden ayrıldığını Kubilay Aktulum şöyle ifade etmektedir:

“En önemli ayırım, metin karşısında okurun rolüne hiç değinmeyen Kristeva’nın tersine, Riffaterre’in metinlerarasını büyük ölçüde okur-metin arasındaki ilişkiye göre tanımlamasıdır. Bir yapıt ile ondan önce ve/ya ondan sonra gelen yapıtlar arasındaki ilişkiyi okur kavrar. Böylelikle



Riffaterre tanımlamalarını bir alımlama kuramı çerçevesine oturtur”  
(Aktulum, 1999: 60).

Riffarterre göre, metinlerarası, belli bir metni okurken hafızamızda var olan ve onu karşılaştırabildiğimiz metinler kümesine işaret etmektedir. Bir metin ile metinlerarası ilişkiyi okur kurmakta ve algılamaktadır. Bu nedenle, metinlerarasını belirsiz bir bütün olarak nitelendirmektedir: “Okumaya başlar başlamaz bellek çağrışımlarını tetikleyen metindir [...] Bu çağrışımlar, okuyucunun kültürüne bağlı olarak az ya da çok kapsamlı, az ya da çok zengindir” (Riffarterre, 1981: 4). Dolayısıyla metinlerarasını, okuma eylemi içinde olan okurun algılamasına dayandırmakta ve okuyucuya göre değiştiğini savunmaktadır.

Şiir, Riffaterre için incelemelerini gerçekleştireceği en geniş ve açık alanları oluşturmaktadır. Michael Warton’a göre, “Riffaterre, projesini en açık şekilde metinlerarasılığın keşfi olarak tanımlamıştır ve kendi teorisini geliştirdiğinde, metinlerin okunabilirliğine odaklanan ve okuyucuların şiirleri nasıl yorumladığını açıklamaya çalışan bir şiir göstergebilimi geliştirmek içindir” (Worton, 1986: 14). Riffaterre’nin tek tek şiirleri metinlerarası okumaları açısından önemli analizlerdir, ancak bunlar çoğu zaman okurun bilgi birikimine, edebi kanonun engin bilgisine dayanmaktadır. Sonuç olarak, onun okuma pratiği biraz seçkin olarak görülebilir ancak, Riffaterre, yazma ve okuma arasındaki bir etkileşim olarak çok sayıda örnek üzerinde çalıştığı metinlerarasılığın bilişsel ve estetik yönleriyle ilgilenmektedir. Bilişsel düzeyde okur, metnin göndergesel düzlemini, metinsel bir gerçeklik veya metin-dışı bir gerçeklik ile ilişki içinde tanımlamaya çalışmaktadır. Estetik düzeyde ise, bilgi dâhilindeki metinlerden yola çıkarak okuduğu metni, belli bir tarz veya geleneğin çerçevesinde analiz eder ve metnin içinde başka biçimleri tanılamaya çabalamaktadır. (Aktulum, 1999: 61-62). Böylece okur, metnin yazınsallığını ve metinler arasındaki ilişkileri algılar ve kendisinin anlamlandırma gücü ile keşfetmektedir. Okuma sorununu temel alan, okurun algılamasına ve çözümlemesine ilişkin bilişsel ve estetik düzeyde gerçekleştiğini ifade eden Riffaterre, metinlerarasılığın tanımını şu sözlerle yapmaktadır:

“Metinlerarasılık, okuyucunun bir eser ile ondan önce veya sonra gelen diğerleri arasındaki ilişkileri algılamasıdır. Bu diğer metinler, ilkinin ara metnini (metinlerarası göndergesini) oluşturur. Dolayısıyla bu

ilişkilerin algılanması, bir eserin yazınsallığının temel bileşenlerinden biridir” (Riffaterre, 1980: 4).

Riffaterre, metinlerarasılığı edebi metinlerin özgünlüğüne, farklı özelliklerine yaklaştırmaktadır. Ancak gerçeklerin kesin bir tanımlanması önemlidir, çünkü metinlerarasının silinmez izi her zaman iletişim eyleminin bir veya daha fazla düzeyinde bir sapma biçimini almaktadır: sözcüksel, sözdizimsel, anlamsal, biçimsel olsun, her zaman bir normun çarpıtılması veya bağlamla ilgili bir uyumsuzluk olarak algılanmasıdır. Burada, Riffaterre’nin açıkladığı belirsizlikten biri rastgele veya zorunlu metinlerarasılıktır. Rastgele metinlerarasılık yalnızca kültürel bir arka plan, anlamı zenginleştiren, ancak kazara gizlenmesi anlamı etkilemeyen bir dairesel bellek oluşturmaktadır. Aksine, zorunlu metinlerarasılığın deşifre edilmesi, metnin ön varsayımlarını doğru bir şekilde okumak için bir beceri gerektirmesi anlamında kendini dayatmaktadır. Anlamın askıya alınabileceğini savunan Barthes’in aksine, Riffaterre, metinlerin metinler arası yoluyla deşifre edilmesine değer verdiğinde, yazınsal bilginin yararlılığı ve karlılığı üzerinde ısrar etmektedir (Aktulum, 1999: 64-65).

Riffaterre’in okurun, okuma eylemine ve hafızasına bağlayarak Umberto Eco’nun Alımlama Teorisi’ni andıran bir bakış açısı sunmaktadır. Okurun hafızası, birikimi ne kadar kuvvetli olursa olsun metinde var olan metinlerarası ilişkileri algılaması, kavraması ve çözmesi mümkün olmayabilir. “Yazınsal metin, işlevini bir dilsel düzenleme olarak ortaya çıktığı an değil, bir okuma sürecinde alımlandığı an bütünler. Bu bakımdan, ağırlık noktası okur olan bir alımlama-estetiğine dayalı bir yazın tarihi, yazın toplumbilimi ile somut yazınsal metinlerin yorumları arasında bir denge kurmak zorunluluğu vardır” (Göktürk, 1997: 23). Bu doğrultuda Riffaterre, okurun metni alımlama sürecinde, metnin çizgisel okunması sonucu ulaştığı anlam ile metinde yer alan bir göndergenin yeni bağlamındaki yeni anlamı bulgulmasına bir ayırım getirmektedir: “Anlamlama” (Riffaterre, 1978: 12). Yaptığı bu ayırım sonucu, metnin alımlanmasına dayanan iki okuma biçimi ortaya çıkartmaktadır: “lecture mimétique ve lecture sémiotique” (Riffaterre, 1978: 16). Lecture mimétique (mimetik okuma) çizgisel okumaya dayanır ve sözcüklerin metin-dışı bir göndergeyle doğrudan ilişkili olmasıdır. Mimetik okumada, okur metnin anlamını, metnin izin verdiği kadarı ile algılamaktadır. Lecture sémiotique (yorumbilimsel/göstergebilimsel

okuma)'da ise okur, geriye dönük bir okuma gerçekleştirmektedir. “Anlam göstergebilimsel bir yorumlama sürecinin sonucunda ortaya çıkar” (Taş, 2015: 64).

Yukarıda ifade edildiği gibi Riffaterre metinlerarasılığı, metin ile okur arasında geçen bir diyalektiği formüle etmek isteyen okurun bilgi ve birikimi ile doğrudan ilişkili olduğunu savunur. Yazarın diğer metinlerle kurduğu ilişkiyi, okurun formüle etme işlemi bazen doğru sonuçlar vermeyebilir. Çünkü metin bir bulmaca gibidir ve “kurulan her bir cümlenin arka planı düşünüldüğünde metin, kimi zaman yazarının bile çözemeyeceği karmaşık bir ilişkinin içindedir” (Gezeroğlu, 2016: 202). Bu durum okurun aşırı ya da keyfi yorumlama içine girmesine neden olabilmektedir. Yine de Riffaterre'in metinlerarasılığı bir okuma etkisi çerçevesinde değerlendirmesi ve metinlerarası çözümleme de okuru yetkin kılması, kavramın alanının geliştirilmesinde büyük etki yaratmıştır.

Metinlerarası kavramını yazınbilim çerçevesinde temellendiren Kristeva'dan sonra, kültürel bağlantısallık ve dizgesellik üzerinden araştırmalarını gerçekleştiren bir diğer önemli kuramcı Gerard Genette'tir. 1960'lı yıllardan sonra yapısalcılığın konumu sarsılsa da Genette, yapısalcı anlatıbilimci ve yazınbilimci tutumuna bağlı kaldığı görülmektedir. “Kurmaca bir metnin, metin-dışı herhangi bir gerçekliğe gönderme yapmadan, sadece gerçeklikten alıntılacağı şeyleri [...] kurmacanın bir ögesi durumuna getirdiğini” ifade etmektedir (Genette, 1991: 37). Genette'in yapısalcı kuramcılarının etkisiyle birlikte araştırmalarında metinlerin tanımlanma ve göstergelerin sistemlerine, işlevlerine, üretkenliğine, düzgülerine/kodlarına ve kültürel uygulamalarına odaklanmaktadır. Söylemin düzenlenişi üzerinde duran Genette, metinlerarasılığı yazınsallığın temel ölçütü olarak görmektedir. Bu doğrultuda yazınsal yapıtları başka yapıların birleşimi ya da seçimi doğrultusunda oluşturulduğunu ve özgün olmadığını savunmaktadır. Ayrıca Rus Biçimciler'e dayanan yaklaşımı ile pastiş ve parodi üzerine yoğunlaşmaktadır.

*Palimpsests: Literature in the Second Degree* adlı eserinde metinlerarası kavramını özgün bir şekilde kategorize eden Genette'i, diğer kuramcılardan ayıran en önemli özelliği, iki yapıt arasındaki her türlü ilişkiyi ve alışverişi metinlerarasılık olarak nitelendirmemektir: “metinlerarasılık konusunu ötemetinsellik (transtextuality) başlığı altında inceler ve bu çalışmanın odağına ilerimetinsellik (hypertextuality) kavramını yerleştirir” (Özay, 2007: 167). Genette'in oluşturduğu şablonda metinlerarasılık, soyut bir kavram olarak işlev görmekte olan öte-metinsellik

ya da aşkın-metinsellik kavramının alt kategorisinde yer vermektedir. Aşkın-metinsellik, ona göre, “metni diğer metinlerle açık ya da gizli bir şekilde ilişkiye girmesini sağlayan her şey” (Genette, 1997: 1) olarak tanımlamaktadır. Bu kavram, metin dinamiğinin tüm yönlerini kapsamakta ve beş ayrı kategoriye bölmektedir. Genette, *Palimpsests* eserinde bu kategorileri şu şekilde aktarmaktadır:

- Metinlerarasılık (intertextuality)
- Ana-metinsellik/ileri-metinsellik (hypertextuality)
- Üst-metinsellik (metatextuality)
- Yan-metinsellik (paratextuality)
- Ön-metinsellik (architextuality) (Genette, 1997: 1-5).

Metinlerarasılık alanında gerekli şablonu oluştururken, kendinden önce gelen kuramcılardan oldukça faydalanan Genette, bu doğrultuda tutarlı bir kuram oluşturmaktadır. Genette’in saptadığı beş tip aşkın-metinsellik, metinlerin nasıl algılanabileceği, kavranabileceği ve yorumlanabileceği üzerine sağlam bir zemin hazırlamaktadır. Alt kategorilerinden biri olan metinlerarasılığa daha kısıtlayıcı bir şekilde yaklaşmaktadır. Metinlerarasılığı, “iki metin veya birkaç metin arasındaki bir birliktelik ilişkisi olarak tanımlıyorum: başka bir deyişle tipik olarak metnin bir başkası içindeki gerçek mevcudiyeti olarak” ifade etmektedir (Genette, 1997: 1-2). Metinlerarasılığı oluşturan yer değiştirmeleri ya da ödünçleri üç farklı başlıkta değerlendirmektedir: alıntı, aşırma ya da intihal ve anıştırma.

*Palimpsestes* kitabının önemli bir bölümünde ele aldığı ana-metinsellik kavramı, “bir B metnini (hipermetin yani ana-metin) daha önceki bir A metniyle (gönderge-metin yani alt-metin) birleştiren herhangi bir ilişkiyi” kasteder (Genette, 1997: 5). Bu ilişkiyi, önceden var olan bir kaynak metinden türetilen bir başka metne öykünmesi veya dönüşmesi olarak tanımlamaktadır. Aslında Genette’in alt-metni, Kristeva’nın metinlerarasılık tanımıyla benzerlik göstermektedir. İki metin arasındaki dönüşümsel ilişkilere yol açan pastiş ve parodi gibi metinlerarası yöntemleri bu başlık üzerinden incelemektedir. Yan-metinsellik kavramını, “edebi eserin bütünü içinde ele aldığı anda, tam anlamıyla konuşan metni, onun yan metin olarak adlandırılabilir şeyeye bağlayan genellikle daha az açık ve daha uzak ilişki” olarak tanımlamaktadır (Genette, 1997: 3). Metnin dışında kalan başlık, alt başlık, ara başlıklar, önsöz, not, epigraflar,

çizimler, tanıtım yazıları, kitap kapakları, resimler vb. ikincil seviyedeki ancak metin ile sıkı ilişkileri olan tüm öğeleri kapsamaktadır. Yan metinler, metne bir ortam ve yorum sağlamaktadır. İster yazara ait olsun isterse yazar dışındaki dış bilgiler (yayıncı, editör vb.) olsun yan metinler, yazarın niyeti ile uyumlu ve onun amacına hizmet etmektedir.

Dördüncü tip aşkın-metinsellik olarak sınıflandırdığı üst-metinsellik (metatextuality) kavramını ise, çoğunlukla yorum olarak adlandırılan ilişkililerdir. “Verili bir metni, kendisinden zorunlu olarak alıntı yapmadan (çağırmadan), hatta bazen adlandırmadan bahsettiği bir başka metinle birleştirir” (Genette, 1997: 4). Okurun bir metni değerlendirirken, öteki metinler arasında kurduğu yorumsal ilişkidir. Beşinci tip, en soyut ve örtük olanı ön-metinsellik (architextuality), “tamamen sessiz bir ilişki barındırmaktadır” (Genette, 1997: 4). 1992 yılında yayınladığı *The Architext* adlı kitabında bu kavrama odaklanan Genette, “Plato ve Aristoteles’ten beri yazın tarihini yeniden gözden geçirdiği kapsamlı çalışmasında, üst metinselliği belli bir metin çeşidine ya da türe bağlı bütün özellikleri içine alan bir kavram olarak düşünür” (Taş, 2015: 70). Ona göre, her metin kendi içinde bir yazınsal üsluba (trajedi, dram, şiir, deneme, roman vb.) bağlıdır ve ön-metinsellik de söylem tipleri, sözcük biçimleri ya da yazınsal türleri kapsamaktadır. Bir metnin türsel olarak konumunu tespit etmek okurun yazınsal bilgi birikimiyle alakalıdır. Birbirinde kesin çizgilerle ayrılmayan bu kategorinin tüm başlıkları, metinlerarası ilişkilerin saptanması açısından bir düzen oluşturduğunu söylemek mümkündür. Genette’in geliştirdiği yöntem, metinlerarasılık kavramına açıklık getirdiği, yapısalcı bir bakış açısıyla kavramın uygulanabilirliğinin yaygınlaşmasını sağladığı ve bu bağlamda yazın dünyasına önemli bir katkı sağlamıştır.

Yazın tarihinin belki de en eski fenomenlerinden biri olan metinlerarasılık, metin üretiminin ayrılmaz bir parçası olduğu birçok kuramcı tarafından dile getirilmektedir. Genel olarak yapılan tanımlamalarda iki ya da daha çok metin arasında var olan ilişkileri kapsayan metinlerarasılık, bir metnin içinde birbirinden farklı yöntemlerle gerçekleşmektedir. Çalışmanın devamında bu yöntemlerin neler olduğu saptanmış ve yöntemler aracılığıyla nasıl bir ilişki kurulduğu analiz edilmiştir.

## B. Sinemada Metinlerarasılık Yöntemleri

Kubilay Aktulum, Genette'in görüşlerini benimseyerek *Metinlerarası İlişkiler* adlı kitabında iki tür metinlerarası ilişkiden söz etmektedir. Bunları, “iki ya da daha çok metin arasında kurulan ortakbirliktelik ilişkisine dayanan metinlerarası ilişkiler; türev ilişkisine dayanan metinlerarası ilişkiler” (Aktulum, 1999: 93) olarak sınıflandırmaktadır. Bu yöntemler belirlenirken, yapıtın ya da yazarın farklı bir metne yapılan göndergeyi açık bir şekilde belirtebilmekle (alıntılama gibi) birlikte, herhangi bir ipucu belirtmeden kapalı bir ilişki de kurabilmektedir. Bu doğrultuda kapalı ilişkileri algılamak, kavramak ve çözümlmek okura düşmektedir. Aktulum açık ve kapalı yöntemleri de şu şekilde sınıflandırmaktadır: “Alıntı, gönderge, açık; gizli alıntı ve anıştırma, kapalı metinlerarası ilişkiler; yansılama (parodi), alaycı dönüştürüm (travestissement burlesque), öykünme (pastiş) ise bir türev ilişkisine dayanan ve açık metinlerarası biçimler sayılırlar” (Aktulum, 1999: 94).

Alıntı, gizli alıntı, gönderge, anıştırma gibi açık ve örtük biçimdeki yöntemler ortak birliktelik ilişkileri kapsamına girmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre alıntı: “bir yazıya başka bir yazarın yazısından alınmış parça, aktarma, iktibas” (Parlatır, vd. 1998: 83) olarak tanımlamaktadır. Metinlerarası ilişkilerde en çok rastlanan, en belirgin ve açık biçimi olan alıntıyı Jacobson şu sözlerle açıklamaktadır: “bir sözce içinde sözce, bir ileti içinde ileti, bir sözce üzerine sözce” (Aktaran Aktulum, 1999: 94) olarak tanımlamaktadır. İleri sürülen herhangi bir ifadeyi, düşünceyi ya da deneyimi açıklamaya, desteklemeye ya da aktarmaya çalışmak adına bir yazardan, kabul görmüş birinden alınan bir kesitin/parçanın farklı bir yazar tarafından kullanılması metinler arası ilişkiyi doğurmaktadır. Böylece başka bir yapıta / yazara ait parçanın yeni bir yapıta aktarılması sonucu, ona yeni bir bağlam yüklenir. Günümüzde birçok yazınsal yapıtlar alıntılarla örülmekte ve kendinden önce yapıtlarla bu metinlerarası ilişkiler sayesinde yeni metnin anlam evreni oluşturur. Metinlerarası alıntı, metinlerarası tekrarın belirli bir biçimi olarak önerilmektedir. Metinlerarası alıntı, ancak önceki veya kaynak metinlerin bilgisi ile tanımlanabilmektedir.

Alıntılar metinde açık, örtük veya sözde alıntılar olabilir. Metinde açık bir alıntı olsa bile, bu yazarın bir oyunu olacaktır, çünkü açık alıntı edebi metinde sözde alıntı olabilir ve sözde alıntı gönderge metne yönelik bir ima edici (kinaye) gösterge içerir. Alıntılar bilimsel metinlerde zaman içinde değişmeden kalır, ancak şiirsel metinlerde,

iki metin düzeyini ayırt ederek değiştirilebilir ve yeni anlamlar yaratabilirler: ifade ve bağlam veya başka bir deyişle, metnin yüzey yapısı ve derin yapısı (Plett, 1988: 68). Alıntı, metnin yüzey seviyesinde, ifade edici bir anlam taşıyabilir ve aynı zamanda, okuyucunun alıntıyı yorumlamasının yarattığı çağrışımsal anlamları içeren metnin derin yapısına da bir işaret olabilir. Heinrich F. Plett kinaye ve alıntı arasındaki farkı şöyle açıklar: “Alıntı terimi kesinlikle metinlerarasılık ile sınırlı olsa da, kinaye terimi, biri gönderge-metne diğeri dış gerçekliğe iki yönlü bir gönderme anlamına gelir. Bununla birlikte, metinlerarasılık alanında, ilk terim, parçalı yeniden üretimin gerçekliği, gerçek olmama lehine azaldığında, ikinci terimin eşliğindedir. Başka bir deyişle, [...] alıntı, kinayeye dönüşür” (Plett 1988: 70-71). Bu nedenle bazı teorisyenler, kinayenin alıntıya yakın olduğu görüşündedir. Alıntı, yeni bir metinde, kaynak metinden bir parça olarak yer alır ve aynı zamanda alıntı yeni metne ve yeni bağlamda uyması gerekmektedir. Bu doğrultuda alıntı, metinlerarasılık ve şiirsel dil bağlamında devingen bir yapıya sahip dinamik bir olgudur. Alıntı yapmanın işlevi, bağlamı ve ne tür metinler (şiirsel, bilimsel, politik vb.) için kullandığımızı da bağlıdır. Her ne olursa olsun alıntının dinamik yapısı, yazınsal veya resimsel olan eski bilgiyi günceller ve hatırlatır. Dolayısıyla alıntının bir diğer önemli özelliği ortaya çıkmaktadır. Alıntılama yoluna giden metin yazarı, “kendi eserini daha inandırıcı kılma, görüşünü sağlamlaştırma ve pekiştirme imkânı sunmaktadır” (Aktulum, 2011: 44).

Genellikle alıntılanan klasik örnek Oidipus’tur. Sofokles’ten önce var olan bu mitte Oidipus, babasını öldürüp annesiyle evlenme kaderine sürüklenen kasvetli ve talihsiz bir yaratık olarak anılır. Sofokles’in oyununda Oidipus, dramatik gerçekliklerin ve zamanın poetikasının ihtiyacıyla bağlantılı yeni nitelikler kazanır. Oyundaki Oidipus, bir koca ve baba olarak erdemleri vurgulanan, kim olduğu konusundaki cehaletinin ve yaşadığı ilişkilerin utancının simgesi hâline gelen bir kahramandır. 20. yüzyıl psikolojisinde, Sigmund Freud’un Oidipus’a ima etmesi, Freud’un Oidipus örneğini, kişinin annesine olan cinsel bağlılığı nedeniyle bastırıldığı psikolojik sorunların bir kanıtı olarak gösterme arzusuyla ilgili nitelikler kazanır. Oidipus örneği, mitolojideki bir dizi örnekten biridir.

Aşırma (plagiat) olarak da ifade edilen gizli alıntı ise metin içinde, “bir sözcenin ayraçlar ya da italik yazı kullanılmadan, sözcenin geldiği yapıt ya da yazarın adı belirtilmeden yapılan alıntı” (Aktulum, 1999: 103) anlamına gelmektedir. Bu tür

alıntılar metin içinde belirtilmese bile, okur tarafından saptanabilir. Gizli alıntı okurun bilgi ve birikimi sonucunda fark edilebilir. Okur, metinde gerçekleşen gizli alıntıyı bilgi ve birikimi sonucunda fark edebilir ve böylece yazarın esin kaynağını keşfedebilir. Okur için gizli alıntının keşfi onu kaynak metne götürür, yazarın ve metnin niyetini algılaması açısından farklı imkânlar sunabilir. Ayrıca metinlerde yazar tarafından kasıtsız olarak kullanılmış gizli alıntılarının olması mümkündür. Bunlar, Mikhail Bakhtin'in toplumsal sözcük ya da söylem olarak sözcükle ilgili kuramına kadar izlenebilecek anonim alıntılardır.

Alıntılarının çağdaş kültürde çok önemli olgu olduğu bir gerçektir. Sinema kendi anlatısını meydana getirirken, farklı sanat dalları ile iç içe olmasından ötürü ve farklı disiplinlere ait bulguları da kullanmasından ötürü alıntısallık özelliği barındırabilmektedir. “Bu alıntısallık bağlamında özellikle çekilen konu sıkıntısı ve gişe kaygısı, hazır kaynak olarak görülen edebi eserlerin adaptasyonunu zorunlu kılmaktadır” (Uğur, 2019: 532). Sinema, sadece senaryo için hazır yapıtların içeriklerinden alıntılarla sınırlı kalmamaktadır. Fotoğraf ve resim sanatından ödünç aldığı kompozisyon, müzik ve farklı filmlerin izlerini taşıma (filmlerarasılık) özelliğiyle alıntı ya da gizli alıntı-aşıma yöntemlerine rastlanmaktadır. Özellikle 70'lerin sonundan itibaren metinlerarasılığın alıntılama yöntemine sıklıkla başvurmaktadır. Metinler arası ilişkilerde gizli alıntının fark edilmesi nasıl okurun bilgi ve birikimine bağlı ise, sinemada da gizli alıntılarının keşfedilmesi izleyicinin bilgi ve birikimine bağlıdır. İlerleyen bölümlerde, Akira Kurosawa'nın *Ran* (1985) ve *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filmlerinde alıntı ve gizli-alıntılarını metinlerarasılık bağlamında incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

Metinlerarasılık yöntemlerinden gönderge (reference) ise, herhangi bir alıntı gerçekleştirilmeden metnin yazarına ya da metnin başlığına atıfta bulunarak direkt başka bir metne gönderme yapılan bir yöntemdir. Gönderge, salt ve somut olarak metin içinde kullanım şekline göre farklı anlamlar taşımaktadır. “Geniş anlamıyla bir metinde bir çağın, bir türün (yazınsal olsun ya da olmasın), bir geleneğin vb. yan-metinsel göstergelerden biriyle olduğu kadar yalnızca yapıt başlıklarının, yazar adlarının ya da bir roman, trajedi, şiir kişinin, tarihi bir kahramanın, kutsal kitaplardan birinin adının açıkça anılması alıntısız göndergeleri işin içerisine sokar” (Aktulum, 1999: 102). Gönderge, söylemini alıntıdaki gibi bir otoriteye dayandırmak yerine romanın ya da kurgu dışı, örneğin bilimsel araştırmaların içeriğine bağlı olarak



belirli işlevlerle donatılmıştır. Ayrıca, yazar açık bir alıntı olan göndergeyi, kendi metni ile atıfta bulunduğu diğer yazar ya da metin arasında belli bir ilişki kurar ve okurun (seyirci, katılımcı vb.) bu ilişki içerisinde anlamı kavramasına farklı olanaklar sunar.

Gönderge yöntemi ile sıklıkla karıştırılan ve metinlerarası ilişkilerde oldukça fazla kullanılan bir diğer yöntem ise anıştırmadır. Anıştırma (allusion), Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre, “bir yazıda veya şiirde bilinen bir olayı, bir atasözünü anlatma veya çağrıştırma sanatı” (Parlatır, vd. 1998: 110) olarak tanımlanmaktadır. Anıştırma konusunda daha açık bir tanımlamayı *Dictionary of World Literary Terms* şu şekilde yapmaktadır: “Herhangi bir şeyi dolaylı şekilde belirtme. Anıştırma, bir sözcüğün alıntılanması veya bir başka eserin, kimliği söylenmeden veya açıkça referans bildirmeden anılmasıdır” (Shipley, 1970: 32). İki tanımlama üzerinden gidilirse, anıştırmanın bulgulanması ve kavranması belli bir bilgi ve birikimi gerektirmektedir. Metin içindeki mevcudiyetinin açıkça belirtilmemesi anıştırmanın fark edilmesini zorlaştırmaktadır. Bu doğrultuda anıştırma, metin içerisinde örtük bir yapıdadır ve okura, seyirciye ya da dinleyiciye açıkça söylenmeden sezdirme ve çağrışım yaratmak olarak düşünebilir. Anıştırmanın en büyük özelliği ise, sözcelerin okuyucunun zihnini yaptığı çağrışımlar sonucu başka metinlere, hikayelere, kişilere ya da olaylara götürmesidir.

Anıştırmanın kullanıldığı metin, çağrıştırılmış ya da kaynak metni araç olarak kullanmaktadır. İlişkiye girdiği kaynak metni alıntıda olduğu gibi tümüyle değil, kısıtlı bir şekilde çağrıştırır. Bu doğrultuda anıştırma, yarı-bilgi, yarı-alıntı işlevi görmektedir. Ayrıca anıştırma, bir metne olduğu gibi, kişiye, tarihe, toplumsal bir olaya, sanat türlerine vb. örtük göndermelerinde bulunabilir. Anıştırma oldukça geniş bir kullanım alanı olduğunu savunan Aktulum, “bir metinde, bir resme, bir müzik parçasına, ortak bir duyguya, bilime, siyasete, dine, kısacası yazınsal metnin alanında yer almayan her şeye” (Aktulum, 1999: 110) anıştırma yapılabileceğini ifade etmektedir. Nabil Alawi, anıştırmanın metinlerarasılığın ana biçimlerinden biri olarak nitelendirmektedir: “Anımsamalar, konuşmacının veya yazarın şu anki anında metne atıfta bulunulan metnin niteliklerini hatırlamak amacıyla tarihten, mitem veya önceki herhangi bir metinden ödünç alınır” (Alawi, 2010: 2443).

Metnin türev ilişkisine göre aktarım olarak ele alınan metinlerarası yöntemlerinde, parodi (yanılsama), pastiş (öykünme, taklit) ve alaycı dönüştürüm (le

travestissement burlesque) belli başlı unsurları arasında yer almaktadır. American Heritage Dictionary'e göre parodi, "komik etki veya alay için bir yazarın veya bir eserin karakteristik tarzını taklit eden edebi veya sanatsal bir eserdir". Parodi, Yunanlılara ve Romalılara kadar uzanan bir uygulamadır, ancak adaptasyon, temellük (appropriation), pastiş ve simülasyon gibi, özellikle postmodernizm ile ilişkilidir. Chris Baldick'e göre parodi, "bir edebi eserin veya eserlerin tarzının alaycı bir taklidi (Baldick, 2001: 185). Kenneth Dover'a göre ise, "parodi, taklidi gerektirir, ancak bu şekilde tanınmak ve eğlendirmek için tasarlanan bir taklittir" (Dover, 1996: 1114). Margaret Rose parodiyi "üstkurmaca, metinler arası ve komik bir biçim" (Rose, 1993: 283) olarak tanımlar. Gérard Genette, parodi teriminin geçmişten günümüze gelen bir metinlerarası ilişki olarak ifade eder ve Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinden yola çıkarak tanımlamaktadır:

"Şiiri insan eylemlerinin dizeler biçiminde temsili olarak tanımlayan Aristoteles, ahlaki ve / veya toplumsal saygınlık düzeyleriyle ayırt edilen iki tür eylem belirler: yüksek (soylu) ve alçak (sıradan), iki temsil tarzı olarak ise, anlatsal ve dramatik. Bu iki karşıtlığın kesişimi, tam anlamıyla Aristotelesçi şiir türleri sistemini oluşturan dört terimi belirler: dramatik biçimi yüksek (soylu) eylem, trajedi; anlatsal biçimi yüksek eylem, destan/epik; dramatik biçimi alçak eylem, komedi; anlatsal biçimi alçak eyleme gelince, bu sadece parodia terimiyle az çok doğrudan belirtilen eserlere kinayeli referanslarla gösterilir [...] Parodinin üç biçimi vardır. Parodistler ilk durumda, metni gerektiği kadar değiştirerek içeriğinden saptırılması; ikincisinde, içeriğini tamamen başka bir üsluba aktarır (içeriği bozulmadan üslupsal dönüşüme izin verdiği kadar); üçüncüsünde, tercihen başka bir metin oluşturmak için üslubunu ödünç alır ve onu yeni metne uygular" (Genette, 1997: 10-12).

Genette'in yukarıda ifade ettiği üzere, kaynak metni farklı bir amaç uğruna kullanmak, ona yeni bir anlam yüklenmesine sebep olur. Parodi yoluyla, destan türündeki metinlerle alay etmektir. Parodi tanımlarının çoğunda ortak olan, alay, uyumsuzluk, abartma ve orijinalin eleştirisi fikirleridir. Ayrıca *A Theory of Parody* adlı kitabında Linda Hutcheon, parodiyi yalnızca taklit biçimi olarak değil, "önceki sanat eserlerini gözden geçirme, yeniden oynatma, icat etme ve bağlam ötesileştirmenin bütünleşik bir yapısal modelleme süreci" olarak görür (Hutcheon,

1985: 11). Hutscheon'a göre ironik ters çevirme, tüm parodinin bir özelliği'dir (Hutscheon, 1985: 6). Parodi (yanılsama) ile ironi (alaycı dönüştürüm) arasında benzerlikler gözükse de kesin ayrımlar söz konusudur. Kubilay Aktulum bu ayrımı şu şekilde ifade etmektedir:

“Yansılama konuyu değiştirerek anlamsal bir dönüşüm yaratır, alaycı dönüştürüm ise biçimsel bir dönüşüm gerçekleştirir. Alaycı dönüştürüm, yansılama göre daha yergisel, gönderge metnine karşı daha saldırgandır. Yansılama bir metni yeni bir metin yaratmak için örnekçe olarak alır, alaycı dönüştürüm biçimsel bir işlem gerçekleştirir” (Aktulum, 1999: 119).

Metinlerarası yöntemler arasında geçmişten günümüze kadar kullanılan parodi, kısacası, bir metin içinde başka bir metnin içeriği, yazarın söylemi, tarzı ya da benimsediği üslubu deformasyona uğratarak alay etme, iğneleme, eleştiride bulunma, gülünçleştirme gibi işlevselliği barındırmaktadır. Hangi sanat dalında olursa olsun parodi ile yüz yüze gelen okurun, seyircinin ya da dinleyicinin parodisi gerçekleştirilen kaynak metne dair bilgi ve birikime sahip olması gereklidir. Beliz Güçbilmez'e göre, “parodinin hedefi olan metnin bir izleyici/okur kitlesi tarafından bilinen bir metin ya da anlatı olması hiç değilse tanıdık gelmesi şarttır” (Güçbilmez 2005: 167). Algılama, kavrama ve yorumlama aşamasında parodisi yapılan kaynak metne dair bilgisi olmaması okurun, seyircinin ya da dinleyicinin anlam üretirken güçlük çekmesine neden olur. Öte yandan parodinin hedefindeki kişinin eserin sahibinin gerçekleştirdiği parodik unsurları deşifre etmesi hâlinde, anlam dünyasının inşasının ortağı hâline dönüşür.

Frederic Jameson'a göre alıntılama tekniği üzerin kurulu olan parodinin, “modernlerin kendine özgü tavırlarında ve taklit edilemeyen üsluplarında kendisi için verimli bir alan bulduğunu” ifade etmektedir (Jameson, 2008: 55). Bununla birlikte, postmodern teorisyenler parodiyi “postmodern tarzın kilit stratejilerinden biri” olarak görmeye devam ederler (Sturken, 2001: 361). Ancak Jameson'a göre postmodernizm de parodi, belli bir ölçüde işlevini yitirdiğini belirtir: “Artık, yaşam süresini doldurmuştur ve o tuhaf, yeni oluşum, pastiş yavaş yavaş parodinin yerini almaktadır” (Jameson, 2008: 56).

Metinlerarası yöntemlerinden bir diğeri önemli unsuru pastıştır. *American Heritage Dictionary*, pastışı “çeşitli kaynaklardan parçaları, içerikleri veya motifleri ödünç alarak üretilen bir kelime veya üslup” olarak tanımlar. Kathy Wales, pastışı birlikte yapıştirma, ödünç alınmış stillerin bir karışımı veya yama işi olarak tanımlar. Buna “çoğunlukla parodiden ayırt edilmesi zor olan başka bir yan-metinsel biçim” demektedir (Wales, 1989: 339). Rose Murfin ve Supryia M. Ray’e göre, “intihal, aldatici niyetle karakterize edilir; pastiş, orijinal bir nesnenin veya metnin üslubunun açık ve kasıtlı olarak taklit edilmesini veya kopyalanmasını içerir” (Murfin and Ray, 2003: 160). Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü’nde Turan Karataş pastışı “bir sanatçının üslubunu, bir eserinde dile getirdiği düşünce veya espriyi taklit ederek yapıtı ortaya koyma işi” olarak ifade eder (Karataş, 2001: 334). Jameson ise pastişe bakışını şu sözlerle aktarmaktadır:

“Pastiş de parodi gibi kendine özgü, ya da benzersiz ‘nev-i şahsına münhasır’ bir üslup, lengüistik bir maske, ölü bir dilde yapılan bir konuşmadır. Ancak, pastişte parodinin gizli amaçları yoktur, alaya güdüleri kopartılmıştır, gülme duygusundan ve geçici bir süre için kullandığımız anormal dilin altında sağlıklı bir dilbilimsel normalliğin hâlâ varolduğu konusunda herhangi bir kanıdan yoksundur, nötr bir uygulamadır” (Jameson, 2008: 56).

Bireysel öznenin varlığını yitirmesi ve bunun sonucunda bireysel üslubun kademeli olarak ortadan kalkması, günümüzde pastiş olarak bilinen bir pratiği ortaya çıkarmaktadır. Geçmişte eleştiri konusu olarak ötelenen pastiş, postmodern dönemle birlikte bilinçli ve özenli bir şekilde uygulanan bir tekniğe dönüşmüştür. Metnin biçimini taklit etmek için kullanılan bu yöntem, parodi gibi bir metni tamamen dönüştürerek yeni bir metin meydana getirmez. Aktulum’a göre, öykünme ile aynı anlamda kullanılan pastiş, temel olarak yapıtın oluşum sürecinde yazarın, başka bir içerikten yola çıkıp, onun biçiminde yeni bir metin yazımını kapsar. “Öykünme, bir yazarın dil ve anlatım özellikleri, sözleri taklit edilerek gerçekleşir. Bir yazar bir başka yazarın biçimini kendi biçimiymiş gibi benimseyerek, okurun üzerinde oluşturmak istediği etkiye göre kendi metnine sokarak ya da özgün metnin içeriğini kendi metnine uyarlayarak yeni bir metin ortaya çıkarır. Ancak öykünme yalnızca biçimsel bir taklitle sınırlanmamalı; bir metnin özgün içeriği, izleği de taklit edilebilir” (Aktulum,

2009: 133). Bu doğrultuda pastiş yöntemiyle, kullanılan kaynak yapıtı onaylamak, eleştirmek, savunmak, alay etmek, yermek gibi amaçlar güdülmektedir.

Pastiş yöntemi sadece edebi eserlerle sınırlı olmamakla beraber kullanım alanına birçok sanat dalı dâhildir (sinema, resim, müzik, mimarlık vb.). Örneğin, David Lynch'in filmleri, "içsel bir anlam ya da yorumdan ziyade kendileri için var olan imgelerle klişe ve pastiş" (Sim, 2001: 207) kullanımları nedeniyle alıntılanmıştır. Lynch'in pastiş, parodi ve klişe sevgisi *Blue Velvet / Mavi Kadife* (1986) ve *Twin Peaks / İkiz Tepeler* (1990) gibi filmlerde bulunabilir. Ridley Scott'ın *Blade Runner / Bıçak Sırtı* (1982) filmi, sık sık pastişin görsel olarak etkileyici kullanımının erken bir örneği olarak bilinir. Quentin Tarentino'nun *Pulp Fiction / Ucuz Roman* (1994), Lars von Trier'in *Zentropa / Avrupa* (1991), Wim Wenders'in *Der Himmel über Berlin / Berlin Üzerindeki Gökyüzü* (1987) ve Steven Soderbergh'in *Kafka* (1991) filmi postmodern pastiş örnekleri olarak nitelendirilebilir.

Türev ilişkileri bağlamında metinlerarası yöntemlerin kategorisinin bir diğer unsuru alaycı dönüştürümdür (le travestissement burlesque). Alaycı dönüştürüm, "bir yapıtın konusunu ve/ya içeriğini değiştirerek daha çok, ciddi bir yapıttan gülünç, eğlendirici bir yapıt üretmek, bir ölçüde, bir başka yazarın yapıtına ait tümceleri ya da dizeleri eğlendirmek amacıyla dönüştürmek olan yansıtma'dan ayrı olarak, ondan türeyen alaycı (gülünç) dönüştürüm, yine soylu bir metnin -örneğin, destan- eylemini ya da konusunu olduğu gibi sürdürerek, yani yapıtın temel içeriğini ve anlatısal devinimini değiştirmeden, onu bildik, sıradan, yeni bir biçimde yeniden-yazmak olarak tanımlanır" (Aktulum, 1999: 126). Bu yöntem ile amaçlanan, dönüşüme uğrattığı yapıtı yermek, eleştirmek ve onunla alay etmektir. Yapıtı dönüştürme konusunda parodi ile benzer işleve sahip olay alaycı dönüştürme tekniğinin parodiden ayrıldığı nokta ise, dönüşümün içerik bağlamında değil tıpkı pastiş gibi biçimsel açıdan gerçekleşmesidir. Yeniden-yazma sürecinde yazar, kaynak metni birçok unsurla süsler ve kendi yorumunu kaynak metne ekler. Bu yöntemde genel olarak eski metinlerin içeriklerine sadık kalırken, tekrardan yazıldığı dönemin biçimsel özelliklerine uyarlanır. Dolayısıyla yeni bir dille tekrardan yazılan kaynak metin okur için daha anlaşılır hâle gelir. Örneğin, alaycı dönüştürüm bir şiirin tekrardan yazımını gerçekleştirirken içeriğin anlamını değiştirmeden günümüz anlatım tekniklerine uygun biçimsel düzenleme sonucu yermek, ciddiyetini bozmak, alay etmek (hicvetmek)

olarak algılanabilir. İçeriği aynı kalan metnin, biçiminde yapılan değişiklikler bir anlamda kaynak metne saldırganlık barındırır.

Jeff Todd Titon'un metin kavramına yönelik ifadelerini Tuna Yıldız şu sözlerle aktarmaktadır: “insan eliyle yapılmış herhangi bir nesne, diğer bir deyişle, metin kelimelerden oluşmak zorunda değildir; bir resim, bina ya da çanak gibi bir insan yapısı, bir ritüel gibi bir eylem ya da olay, hatta bir ya da birden fazla kişi bile metin olabilir” (Aktaran Yıldız, 2012: 24). Bu ifadelerden yola çıkarak metin, sadece yazınsal bir olgu ya da kelimelerle sınırlı değil, insan tarafından üretilmiş her türlü gösterge sistemini içermektedir. Bir başka deyişle, mimari eser, fotoğraf, heykel, resim, müzik ya da sinema filmini metin olarak ele almak mümkündür. Sözcük, imaj ve işitsel kavramlar arasında diyolojik (etkileşim) bir ilişki vardır, çünkü hepsi anlam üreten göstergesel bir yapıya sahiptir. Bu doğrultuda ister yazılı ister görsel ister sözel ya da işitsel olsun bir gösterge evrenine sahip her yapı bir metin olarak kabul edilir. Fatma Okumuş makalesinde bu çeşitlendirilmiş metin yapısını iki başlıkta toplamaktadır: “Dilsel metinleri; kurgusal anlatılar, şiirler, makaleler vb. yazılanlar oluştururken; semiyotik metinleri resimler, fotoğraflar, filmler, haritalar, karikatürler, vb. göstergeler dizgesi oluşturmaktadır” (Okumuş 2017: 320-334). Günümüzde araştırmacıların birçoğu metinlerarasılık kavramını sadece yazınsal olan metinler üzerinden değerlendirmenin ötesine geçirecek farklı disiplinleride kapsayan geniş bir alanda kullanmaktadır. Metinlerarasılık kuramının çerçevesini oluşturan tüm yöntemler, edebi eserler dışında diğer sanat dallarında da benzer işlevselliği barındırmaktadır.

### C. Uyarlama Kavramı ve Çeşitleri

Uyarlama kavramının etimolojik açıdan kökeni, Fransızca *adapter* fiilinden gelmektedir. Latince ise, *aptare* (uygun hale getirmek, tatbik etmek) fiilinden *ad* önekiyle türetilmiş *adaptare* sözcüğüne dayanmaktadır (Klein, 1966: 9). Literatürde uyarlama kavramı, orijinal kavramının karşıtı olarak değerlendirilmekte ve tanımlama aşamasında: transmediation (biçimselaşkınlık), transcription (kopya çıkarma), revision (yeniden inceleme), revivification (yeniden canlandırma), transposition (aktarım), transaction (etkileşim), transference (nakletme), translation (çeviri), appropriation (el koyma), reproduction (yeniden üretim), reinterpretation (yeniden yorumlama), remediation (onarım), reworking (yeniden işleme), rewriting (yeniden

yazım), reconstruction (yeniden yapılandırma), readjustment (yeniden düzenleme), remodification (yeniden değiştirme) gibi çok fazla kelime bulunmaktadır (Atamer, 2019: 43-44). Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre uyarılma: “Bir eseri çevrildiği dilin, konuşulduğu toplumunun yaşayışına, inançlarına uyarılma” anlamı taşımaktadır (Parlatır, vd. 1998: 2290). Nijat Özön ise, *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*'nde kavramı, “sinema için hazırlanmamış bir metni sinemaya uygun biçime sokma” olarak tanımlamaktadır (Özön, 1981: 331). Bu tanımlamalardan yola çıkarak uyarılma, var olan bir eseri farklı bir sanatın yaratım süreci içerisinde uygun duruma getirme ve yeniden düzenleme işlemidir. *100 Soruda Sinema Sanatı* adlı kitabında Nijat Özön uyarılma işlemine yönelik şu ifadeleri kullanmaktadır:

“Uyarılma çalışması, özgün oyunluk çalışmasına benzemez. Burada, daha önce başka bir amaçla hazırlanmış olan bir betiği, örneğin bir romanı, öyküyü, oyunu, şiiri, baleyi, operayı, yazıyı [...] oyunluk biçimine sokmak söz konusudur. Dolayısıyla başka bir sanatın ürünlerini sinema sanatının gereklerine uydurmak çabası ağır basar. Başka bir deyişle, sinemacı yabancı bir sanatın ürünlerini gereç olarak alır, sonra bu gereci görüntü diline en uygun nasıl çevirebileceğini düşünür ve bunu gerçekleştirmeye çalışır... birbirinden çok başka iki sanatın dilleri, uygulamaları arasında uygun karşılıklar arayıp bulmak sorunu başta gelir; yabancı sanat ürünündeki gerecin görsel-işitsel yönden karşılıkları ağır basar” (Özön, 1984: 84-85).

Uyarılmanın tarihi sinemanın tarihi kadar uzun olsa da, uyarılmaya ilişkin eleştirel ve teorik tartışmalar akademide 20. yüzyılın ortalarına kadar konu edinmemiştir. Film uyarılması, en genel anlamıyla edebi bir türdeki basılı bir metnin filme aktarılmasıdır. Uyarılmalar, tiyatro oyunlarından, romanlardan, öykülerden, kurgusal olmayan kitaplardan (otobiyografi vb.), denemelerden veya anlatı şiirlerinden yapılabilir. Uyarlayan kişi, orijinal hikâyeye olabildiğince sadık kalarak filme aktarmaya çalışsa bile, sinema kendi gelenekleri, sanatsal değerleri ve teknikleri ile başka bir araçtır ve orijinal hikâyeye farklı bir sanat eserine dönüştürülür. “O halde uyarılma, en az bir kişinin bir metni okumasını, hangi öğelerin aktarılacağına ilişkin seçimleri ve bu öğelerin bir görüntü ve ses ortamında nasıl hayata geçirileceğine ilişkin kararları içeren bir yorumlamadır” (Desmond and Hawkes, 2006: 1). Metnin filmle karşılaştırılması, hikâyenin farklı yorumlarını netleştirirken, her bir biçim için neyin ayırt edici olduğunu ortaya çıkarır. Sinema araştırmacılarından Louis Giannetti

*Understanding Movies* adlı kitabında, pek çok filmim edebi kaynakların uyarlamaları olduğunu ifade etmektedir. Ona göre, “bazı açılardan, bir romanı veya oyunu uyarlamak, orijinal bir senaryo ile çalışmaktan daha fazla beceri ve disiplin gerektirir. Ayrıca, edebi eser ne kadar iyiyse uyarlaması da o kadar zor olur” (Giannetti, 2014: 398).

#### **D. Sinemada Uyarlamaların Sınıflandırılması**

Uyarlama üzerine gerçekleştirilen çalışmalar uzun yıllar boyunca dar bir alanda sınırlı kalmıştır. Bunun nedeni eleştirmenlerin ve kuramcılarının, çalışmalarını sadakat sorununu merkeze alarak gerçekleştirmesidir. Dolayısıyla uyarlama filmin, kaynak metne ne kadar sadık olduğu konusu, metnin temel anlatı öğelerini ve temel anlamlarını başarılı bir şekilde gerçekleştirip gerçekleştirmediğine dayanarak bir filmin değerini yargılama eğilimindedir. 20. yüzyılın son çeyreğinde birçok kuramcı uyarlama değerlendirmelerinin sadakat kavramı ile sınırlı kalınmaması yönünde çalışmalar gerçekleştirmiştir. Bunun nedenini Desmond ve Hawkes şu sözlerle açıklamaktadır:

“Edebi metinlerin sınırsız sayıda yorumu destekleyebileceğini bildiğimizde, bir metnin temel anlamlarını belirlemek nasıl mümkün olabilir? Metni ve filmi karşılaştırmak için üzerinde anlaşmaya varılmış bir yöntem olmadığında ve filmin sadık olarak değerlendirilmesi için metnin ne kadarının aktarılması gerektiğine dair standart bir ölçü olmadığında eleştirmenler sadakat hakkında nasıl yararlı yargılarda bulunabilirler? Yakın uyarlama kullanılan çok sayıdaki filmde büyük bir kısmı akılda kalmazken, eleştirmenler sadakatin sinemasal değerinin bir ölçüsü olduğunu nasıl varsayabilirler?” (Desmond and Hawkes, 2006: 3).

Yine de bir film bir metne dayanıyorsa, ikisi arasında karşılaştırmalar yapmak kaçınılmazdır. Bununla birlikte Desmond ve Hawkes, sadakat kavramını filmlerin değerini ölçen değerlendirici bir terim olarak değil, iki tamamlayıcı eser arasındaki ilişkinin tartışılmasına izin veren tanımlayıcı bir terim olarak kullanılmasını önerilmektedir. Öte yandan çağdaş kuramcılar uyarlama teorilerini genişletmek için çeşitli sınıflandırma yöntemlerine başvurmuştur.



Geoffrey Wagner, Dudley Andrew, Michael Klein, Gillian Parker, Louis Giannetti, Desmond ve Hawkes gibi kuramcılar, kaynak metin ve uyarlama filmlerin arasındaki ilişkiyi çözümlenmeye yönelik çeşitli sınıflandırma önerileri getirmişlerdir. Sınıflandırma sistemleri, film üretiminde edebi kaynakların farklı şekillerde kullandığını ön görmüş ve sadakati tek liyakat kriteri olarak görmekten uzaklaşmıştır. Desmond ve Hawkes'e göre; "Amaçlanan veya elde edilen uyarlama türünün belirlenmesi, filmin herhangi bir eleştirel yargısının parçası olmalıdır. Aslına uygunluk hakkında hatırlanması gereken en önemli şey, bunun yararlı bir değerlendirici terim olmadığı, ancak bir metin ile onun film uyarlaması arasındaki genel bir ilişkiyi netleştirmeye yardımcı olduğu için yararlı bir tanımlayıcı terim olduğudur" (Desmond and Hawkes, 2006: 4).

Çizelge 1: Çağdaş araştırmacıların uyarlama yöntemi üzerine gerçekleştirdikleri sınıflandırma biçimleri.

Geoffrey Wagner: The Novel and The Cinema (1975)	Transposition (Aktarım) Commentary (Yorumlama) Analogy (Benzeşim)
Michael Klein ve Gillian Parker: The English Novel and the Movies (1981)	Close (Yakın) Intermediate (Orta) Loose (Serbest)
Dudley Andrew: Concepts in Film Theory (1984)	Borrowing (Ödünç alma) Intersection (Kesişme) Fidelity of Transformation (Dönüştürmenin aslına sadık kalması)
Louis Gianetti: Understanding Movies (2014)	Loose (Serbest uyarlama) Faithful (Aslına sadık uyarlama) Literal (Birebir uyarlama)
John M. Desmond ve Peter Hawkes: Adaptation Studying Film Literature (2005)	Close (Yakın) Intermediate (Orta) Loose (Serbest)

Film teorisyenleri, uyarlamalarda üstlenilen varyasyonları ayırt etmek için uyarlamaları sınıflandırmaya, onları kiplere veya türlere ayırmaya çalışmışlardır.

Bununla birlikte, emsallerini edebi teoride, yani John Dryden tarafından öne sürülen çeviri teorisinde bulurlar:

- **Metaphrase** (Birebir tercüme): Bir yazarın kelime kelime ve satır satır bir dilden diğerine tercüme edilmesi.
- **Paraphrase** (Yorumlama): Yazarın kelimesi kelimesine tercüme edilmediği, ancak anlamının korunduğu ve güçlendirildiği yer.
- **Imitation** (Dönüştürme): Çevirmenin yalnızca sözcüklerden ve anlamlardan ayrılma özgürlüğünü değil, orijinalinden sadece bazı ipuçları alarak her ikisini de terk etme özgürlüğünü üstlendiği yer.

Bir çevirmen gibi, uyarlama yapan film yapımcısı da kaynak metne bir miktar bağlılık göstermeli ve aynı zamanda yeni bir dilde, bu durumda sinemasal dilde yeni bir sanat eseri yaratmalıdır. Morris Beja, iki ana sınıflandırma görür: “ilk yaklaşım, orijinal eserin tam bütünlüğünü ister ve ikinci yaklaşım, orijinal eseri, farklı bir ortamda, kendi bütünlüğü ile yeni bir sanat türü yaratmak için özgürce uyarlamaktır” (Beja, 1976: 82).

Geoffrey Wagner *The Novel and The Cinema* (1975) adlı eserinde uyarlamaların sınıflandırılmasını, uyarlamacının kaynak metni yeni bir sanat formu için üretirken içerik ve biçim ilişkisine yönelik izlediği süreçler üzerinden gerçekleştirmiştir. Uyarlamaların sınıflandırılmasına ilişkin ilk çalışmaları gerçekleştiren Geoffrey Wagner, sanki John Dryden’ın çeviri modelinden bir ipucu alıyormuş gibi, üç uyarlama yöntemi tanımlar: transposition (aktarma), commentary (yorumlama), analogy (benzeşim). Aktarma yöntemi, bir romanın minimum görünür müdahale ile doğrudan filme aktarılması anlamını taşır. Wagner, bu yöntemi en yaygın ve en az tatmin edici olarak adlandırır. Bu yönteme özellikle Hollywood ana akım sinemasında rastlandığını ileri süren Wagner, kaynak metnindeki olay örgüsü, karakterler, aksiyon planı ve tema gibi unsurların korunduğunu ve değişikliklerin minimum düzeyde olduğunu ifade eder. Aktarma yönteminin kullanan uyarlamacı, “kaynak metnin ana öğelerini analiz eder, söz konusu öğeler yeniden düzenlenirken, özgün eserin içeriğini, biçimini ve atmosferini korumaya çalışır” (Wagner, 1975: 222-223). Wagner, doğrudan aktarma yöntemi kullanılarak uyarlanan filmlere: Emily Bronte’nin aynı adlı romanında William Wyler tarafından uyarlanan *Wuthering Heights / Uğultulu Tepeler* (1939) filmini, Charlotte Bronte’nin aynı adlı romanından Robert Stevenson tarafından uyarlanan *Jane Eyre* (1944) filmini, Gustave Flaubert’in aynı adlı

romanından Vincente Minnelli tarafından uyarlanan *Madame Bovary / Madam Bovary* (1949) filmlerini örnek göstermektedir.

Yorumlama (commentary) olarak ifade ettiği uyarlama yöntemi, kaynak metnin, “yeniden vurgulamak veya yeniden yapılandırmak için kasıtlı veya kasıtsız olarak değiştirilmesidir” (Wagner, 1975: 223). Yorumlama, kaynak metnin sinematik dipnotları olarak işlev görür ve özgün bir şekilde yeniden yapılandırmaya olanak tanır. Bu uyarlama yöntemi ile uyarlamacının temel amacı, kaynak metnin anlatısını yeniden yorumlama aşamasında ya da kaynak metni parçalara ayırırken anlatının özünü korumaktır. Wagner, bu yöntemle beyaz perdede gösterime giren: William Wyler’ın uyarladığı *The Heiress / Miras* (1949), Mike Nichols’ın uyarladığı *Cath-22 / Barışa Giden Yol* (1970), Stanley Kubrick’in uyarladığı *A Clockwork Orange / Otomatik Portakal* (1972) ve Luchino Visconti’nin uyarladığı *Lo straniero / Yabancı* (1967) filmlerini örnek vermektedir.

Wagner’ın son olarak önerdiği benzeşim yöntemiyle gerçekleştirilen uyarlamalarda, kaynak metin bir hareket noktası olarak alınır. Bir filmin başarılı bir uyarlama olup olmadığına karar vermek için, uyarlamacıların benzer çarpıcı düşüncelere dikkat çekme ve benzer retorik teknikleri bulmadaki becerileri değerlendirilir (Wagner, 1975: 226). Dolayısıyla benzeşim yönteminin kullanıldığı uyarlama filmlerinde uyarlamacının başarısı, “özgün biçime uygunluklarına değil, üretkenlikleri konusuna dayanır” (Çetin, 1999: 162). Benzeşim yönteminde, kaynak metin bir çıkıştır ve uyarlamacı filmde kaynak metnin aslını yeniden üretmeyi amaçlamaz. Dolayısıyla paralellik kurma ya da esinlenme olarak da tanımlanan benzeşim uyarlamaları, kaynak metinden başka bir sanat eseri yaratmayı hedefler. Bu tür uyarlamalarda, karakterler azaltılıp çoğaltılabilir, yaşanan olaylar çıkartılıp yerine farklı olaylar eklenebilir, diyaloglar azaltılıp çoğaltılabilir, olayların geçtiği zaman ya da mekân değiştirilebilir. Wagner bu uyarlama türü için *Candide ou l’optimisme au XXe siècle / Candide ya da 20. Yüzyılda İyimserlik* (1960), *Le procès / Dava* (1962), *Quatre nuits d’un rêveur / Düş Avsısı* (1971) ve *Cabaret / Kabare* (1972), filmlerini örnek olarak vermektedir.

Michael Klein ve Gillian Parker ise uyarlamaya yönelik üç farklı yaklaşım tanımlamaktadır: close (yakın), intermediate (orta düzey), loose (serbest). Yakın düzeyde uyarlama yaklaşımında uyarlayıcı, kaynak metni, film diline tam anlamıyla çevirir ve birebir çeviriden ötürü kaynak metne sadık kalır. Orta düzeyde uyarlama

yaklaşımında, uyarlayıcı kaynak metni önemli ölçüde yeniden yorumlarken, bazı durumlarda yapısal değişikliklere gider ancak anlatı yapısının özünü korur. Üçüncü olarak önerdiği serbest uyarlama yaklaşımında, uyarlayıcı, kaynak metni sadece ham madde olarak görür ve özgün bir çalışma üretmeyi hedefler. Klein ve Parker, serbest uyarlamaya örnek olarak Joseph Conrad'ın *Heart of Darkness / Karanlığın Yüreği* (1902) eserine dayanan *Apocalypse Now / Kıyamet* (1979) filmini örnek vermektedir (Klein and Parker, 1981: 9-10).

*Concepts in Film Theory* (1984) adlı kitabında Dudley Andrew, uyarlama sürecinde film ile metin arasında birkaç olası ilişki biçimi bulunduğundan bahseder ve bu yöntemleri üç kategoriye indirger: “borrowing (ödünç alma), intersection (kesişme) ve fidelity of transformation (dönüştürmenin aslına sadık kalması)” (Andrew, 1984: 98). Ona göre, sinema tarihinde ödünç alma en sık rastlanan uyarlama biçimidir. Bu yöntemde uyarlamacı, daha önceki, genellikle başarılı bir metnin malzemesini, fikrini veya biçimini az çok kapsamlı bir şekilde kullanır. Andrew, bu uyarlama yöntemine, İncil ikonografisine ve İncil hikayelerine dayanan Orta Çağ mucize oyunlarını ve kendinden önceki neslin eserlerinden yararlanan Shakespeare'in yapıtlarını örnek vermektedir:

“Uyarlama, ödünç aldığı kaynağın veya konunun prestijiyle, bir izleyici kazanmayı umar. Ancak aynı zamanda, belirli bir saygınlık kazanmaya da çalışır. Edebiyattan müziğe, operaya veya resimlere uyarlamalar bu niteliktedir. Strauss'un *Don Kişot*'unda aslının tekrarı söz konusu değildir. Bunun yerine izleyicinin önceden belirlenmiş bir mevcudiyetin tadını çıkarmaktan zevk alması ve aziz bir eserin yeni veya özellikle güçlü yönlerini hatırlaması beklenir. Bu uyarlama yöntemini incelemek için analistin, uyarlamada kullanılan kaynak metnin etki gücünü araştırması gerekir” (Andrew, 1984: 98-99).

Andrew'in ödünç alma olarak sınıflandırdığı uyarlama yöntemi, aynı zamanda senaryo ile kaynak metin arasındaki metinlerarası ilişkiyi de açığa çıkartmaktadır. Bu doğrultudan bakıldığında film uyarlamalarında ödünç alma yöntemi, metinlerarasılıkta pastiş ve alıntı yöntemine işaret etmektedir.

Kesişme (intersection) olarak adlandırdığı uyarlama yöntemini, ödünç alma yönteminin tam tersi olarak ifade eder. Bu uyarlama yönteminde kaynak metnin içeriği ve biçimi, uyarlamada kasıtlı olarak özümsemmeden korunur. Sinema, kendi

geleneklerini korur ve kaynak metin ile farklı bir sanat formu olarak karşılaşmasını kaydeder. Andrew, modern sinemanın kesişme yönteminin sıklıkla kullanıldığını ve kaynak metinle “bu ilişkiyi sergileyen en önemli filmin kuşkusuz Robert Bresson’un *Le Journal d’un curé de Campagne / Bir Köy Rahibinin Günlüğü* (1951) filmini, daha sonraki dönemlerde Pier Paolo Pasolini’nin *Medea* (1969), *I racconti di Canterbury / Canterbury Öyküleri* (1972) ve *Il Decameron / Dekameron’un Aşk Öyküleri* (1971) filmlerinin kesişme yönteminin kullanıldığı uyarlamalar olduğunu söyler (Andrew, 1984: 99-100). Ona göre, bütün bu filmler kaynak metin ile uyum sağlamaktan uzaktır. Bunun yerine, özgün metnin ötekiliğini ve farklılığını ortaya koyarak, bir dönemin estetik biçimleri ile kendi döneminin sinematik biçimleri arasında diyalektik bir etkileşim başlatırlar. Araştırmacıların ödünç alma kipini ele alma tarzının tam tersine, bu tür kesişme, araştırmacıları sinemanın özgüllüğü içinde kaynak metnin özgüllüğüne dikkat etmesi konusunda ısrar eder. Dolayısıyla “kaynak metnin, sinemada kendi yaşamına devam etmesine izin verilir” (Andrew, 1984: 100). Metinlerarasılık bağlamında bakıldığında Andrew’ın ileri sürdüğü kesişme yöntemi; alıntı, gönderge, anıştırma gibi açık ve örtük biçimdeki metinlerarası ilişkilere işaret etmektedir.

Andrew’ın üçüncü olarak dile getirdiği yöntem, uyarlamamanın en sık ve en yorucu tartışması olan sadakat ve dönüştürmeyle ilgilidir. Dönüştürmenin aslına sadık kaldığı (fidelity of transformation) uyarlamaların görevinin, kaynak metinle ilgili temel olan şeylerin sinemada yeniden üretilmesi olduğu varsayılır. Burada, edebi bir yapıyla boy ölçüşmeye çalışan bir film ya da böyle bir karşılaştırma yapmayı bekleyen bir izleyici durumu vardır. Uyarlamamanın sadakati, geleneksel olarak, “metnin sözcükleri ve ruhu ile ilişkili olarak ele alınır, sanki uyarlama yasal bir emsalin yorumunun yorumlanmasıymış gibi” (Andrew, 1984: 100). Sözcükler, mekanik bir şekilde taklit edilebildiği için sinemanın ulaşabileceği sınırlar içerisinde kullanılır. Kurgu, genel olarak herhangi bir film senaryosunda detaylandırılan yönleri içerir: karakterler ve aralarındaki ilişkiler, kurgunun devamlılığını sağlayan coğrafi, sosyolojik ve kültürel bilgiler ve anlatıcının bakış açısını belirleyen temel yönler (zaman, mekân, anlatıcının katılım derecesi ve bilgisi vb.). Bu tarz uyarlamalarda kaynak metnin iskeleti, tamamen filmin iskeleti haline gelir. Andrew’e göre, kaynak metnin özüne, orijinal tonuna, değerlerine, imgelemine ve ritmine sadık kalmak oldukça zordur, çünkü filmde, bu soyut yönler için üslupsal eşdeğerler bulmak uyarlamacı için oldukça zor olabilir. Dolayısıyla uyarlama yapan kişi, kaynak metnin duygusunu beyaz perde için

yeniden üretirken, orijinalin hissini izleyiciye sezdirmelidir. Andrew'e göre; "Bu durumun açıkça imkânsız olduğu ya da sözlü gösterenlerin sinemasal gösterenlerle sistematik olarak değiştirilmesini içerdiği ve sanatsal sezginin ürünü olduğu çeşitli şekillerde tartışılmıştır" (Andrew, 1984: 102).

Bir başka film kuramcısı Louis Giannetti, uyarlamayı gerçekleştiren kişinin asıl sorunun, edebi bir eserin içeriğini nasıl yeniden üreteceği değil, kaynak metnin ham verilerine ne kadar sadık kalması gerektiğiyle ilgi olduğunu ifade etmektedir. Ona göre, bu sadakat derecesi, üç tür uyarlamayı belirlemektedir: "loose (serbest), faithful (aslına sadık) ve literal (kelimesi kelimesine, birebir)" (Giannetti, 2014: 400). Serbest uyarlama yönteminde, orijinal bir kaynaktan birkaç genel fikir alınır ve ardından bunlar bağımsız olarak geliştirilir. Senarist ya da yönetmen, kaynak metnin hikâyenin temel işleyişinden ya da motiflerinden yola çıkarak özgürce yapısal değişiklikler yapar ve yaratımını gerçekleştirir. Giannetti, serbest uyarlama kavramı için, Kurosawa'nın *Macbeth* uyarlamasını örnek gösterir. "Kurosawa'nın edebi eser ile benzerlikleri yüzeysel tuttuğu film, Shakespeare'nin *Macbeth*'i ile rekabet etmeye çalışmaz bu yüzden tüm Shakespeare uyarlamaları arasında en iyilerindedir. Kurosawa'nın samuray filmi, görselliği ön planda tutar ve Shakespeare'nin şiirselliğine çok az şey borçlu olduğu için sinematik bir başyapıttır" (Giannetti, 2014: 400).

Aslına sadık uyarlamalar ise ifadenin ima ettiği gibi, orijinalin ruhuna mümkün olduğunca yakın kalır ve kaynak metni filmsel terimlerle yeniden yaratmaya çalışır. Önemli karakterler, sahnelerin büyük bir çoğunluğu ve orijinalin ton korunarak edebi eserin ruhuna sadık kalınır. Andre Bazin, sadık uyarlamacıyı, orijinalin eşdeğerlerini bulmaya çalışan bir çevirmene benzetmiştir. Gianetti, sadık bir uyarlama örneği olarak J. K. Rowling'in *Harry Potter* kitaplarını ve Henry Fielding aynı adlı eserinden John Osborne tarafından senaryolaştırılan *Tom Jones* (1963) filmini örnek vermektedir. "John Osborne'un senaryosu, romanın olay örgüsünün çoğunu, ana olaylarını ve önemli karakterlerin çoğunu koruyor. Esprili her şeyi bilen bir anlatıcı bile korunur. Ancak film sadece romanın bir gösterimi değildir" (Gianetti, 2014: 401).

Kelimesi kelimesine yani birebir uyarlama yönteminin kullanım alanı, hemen hemen tiyatro oyunları ile sınırlıdır. Gianetti'ye göre, metnin iki temel unsuru olan eylem ve diyalog, sinemaya olduğu gibi aktarılır. Oyun uyarlamalarıyla ilgili en büyük sorun, dilden ziyade mekân ve zamanın ele alınmasıdır. Film uyarlamacısı kamerayı geniş açıda bırakıp, kurguyu yalnızca sahne geçişlerinde bir araç olarak

sınırlasaydı, ortaya çıkan sonuç orijinal oyununun benzeri olurdu. Ancak çok az film yapımcısı ve yönetmeni oyunun birebir uyarlanmasında isteklidir, çünkü böyle bir uyarlama orijinalin heyecanını büyük ölçüde kaybettiği gibi uyarlanan ortamın avantajlarından hiçbirine, özellikle de zamanı ve mekânı ele almadaki büyük özgürlüğe katkıda bulunmayacaktır (Gianetti, 2014: 403).

Desmond ve Hawkes uyarlama yöntemlerine yönelik sınıflandırma yaparken, Michael Klein ve Gillian Parker'ın *The English Novel and the Movies* adlı kitabında gerçekleştirdiği sınıflandırmaya atıfta bulunmaktadır. Onlara göre araştırmacı, kaynak metin ve film arasındaki ilişkinin tanımına başlamak için; ikisini ayrıntılı bir şekilde karşılaştırmalı ve uyarlamanın derecesini yakın, orta ya da serbest düzey olarak belirlemelidir. Desmond ve Hawkes'e göre, edebi metindeki anlatı öğelerinin çoğu filmde korunmuş, birkaç öğe çıkartılmış ve çok fazla öğe eklenmemişse, bu film, yakın bir uyarlamadır. Örneğin, Chris Columbus tarafından yönetilen *Harry Potter and the Sorcerer's Stone / Harry Potter ve Felsefe Taşı* (2001) yakın bir uyarlamadır, çünkü "Harry Potter serisinin çok satan yazarı J. K. Rowling, sadık bir okuyucu kitlesine sahip olduğunu biliyordu ve dolayısıyla eserin haklarını verirken, filmin *Harry Potter* metnine yakın kalmasını şart koştu, hatta yönetmen ve oyuncu seçiminde, onayının alınmasını istedi" (Desmond and Hawkes, 2006: 43).

Desmond ve Hawkes'in ikinci olarak belirttiği yöntemde: edebi metindeki öykü öğelerinin çoğu filmde çıkarıldığında ve filmdeki öğelerin çoğu değiştirildiğinde veya yeni öğeler eklendiğinde film, serbest bir uyarlama olmaktadır. Serbest uyarlama, edebi eseri bir çıkış noktası olarak kullanır. Howard Hawks'ın yönettiği *To Have and Have Not / Malik Olmak ve Olmamak* (1944), Ernest Hemingway romanının serbest bir uyarlamasıdır. Çünkü film sadece romanın adını ve ana karakterin isimlerini kullanmıştır. Benzer şekilde, Christopher Nolan, kardeşi Jonathan Nolan'ın kısa öyküsünün temel önermesini kullanır, ancak *Memento / Akıl Defteri* (2001) için yepyeni bir öykü icat eder.

Orta uyarlama ise bu iki uyarlama biçiminin arasında kalmaktadır. Hikâyenin bazı unsurları filmde tutulup diğer unsurlar çıkartılırsa ve hikâyede olmayan başka unsurlar eklenirse film orta uyarlama olmaktadır. Bir orta uyarlama, kaynak metinle ne tam olarak uyumludur ne de tamamen ayrılır. Lasse Hallstrom tarafından yönetilen ve Peter Hedges'in romanından uyarlanan *What's Eating Gilbert Grape / Gilbert'in Hayalleri* (1993), bir orta uyarlama örneğidir, çünkü film olay örgüsünü ve

karakterlerin çoğunu korur, ancak birkaç küçük karakteri ve alt konuyu dışarda bırakır (Desmond and Hawkes, 2006: 45).

Bu bölümde açıklanan kuramcıların önerdiği uyarlama yöntemleri ve sınıflandırmalar, uyarlama filmleri kaynak metne olan sadakat ölçütü ile değerlendirilmesinin ötesine taşır. Her bir kuramcının önerdiği üzere, uyarlama yapan kişinin, kaynak metinle farklı ilişki biçimleri kurarak onu farklı şekillerde kullanabilmesi mümkündür. Elbette filmin uyarlama yöntemini saptamak eleştirel bir değerlendirme için önemlidir, ancak kuramcılar genel olarak, eleştirel değerlendirmenin, filmin kaynak metne karşı ne derece sadık olduğu üzerinden yapılmaması gerektiğini savunur. Bu doğrultuda uyarlama yöntemini belirlemek, kaynak metin ile film arasındaki ilişkiyi çözümlmek için zorunlu hale gelmektedir.

## **E. Tiyatro ve Sinema**

Tiyatro ve sinema kendi arasında belli ölçülerde benzerlikler gösterse de birbirinden farklı, zıt sanatlar olduğu ve her birinin kendi disiplinlerine ait biçimsel dinamikleri barındırdığı süregelen bir tartışma konusudur. Öte yandan, sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte tiyatro ile çift yönlü bir etkileşim içinde olduğu görülmektedir. Hepsini olmasa da sinemada büyük bir etki yaratmış yönetmenlerin çoğu kariyerlerine tiyatrodan başlamıştır. Örneğin, Orson Welles, sinemada yönetmenlik yapmadan önce bir tiyatro oyuncusu ve oyun yazarıydı, Sergei Eisenstein, 1930'larda Meyerhold için oyunlar yönetti ve sahneler tasarladı. Bunun yanında, Ingmar Bergman, Elia Kazan gibi yönetmenlerin kariyerleri çoğunlukla sinemayla tiyatro arasında bölünmüştür. Birçok erken dönem sinema yıldızı, özellikle komedyenler, Charlie Chaplin, Buster Keaton ve Marx Kardeşler mesleklerine tiyatrodan başladı. Ayrıca Jean-Luc Godard ve Rainer Werner Fassbinder gibi avangard film yapımcıları Brechtien kavramlardan derinden etkilendikleri gibi sinema, 20. yüzyıl tiyatrosu üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahiptir. Oyun yazarları ve tiyatro yönetmenleri, kurgu, flashback (zamanda geri gitme), flashforward (zamanda ileri gitme), görsel efekt, ortam teknolojileri gibi daha çok sinemaya özgü gelenekleri tiyatro ile birleştirmeye başlamışlardır.

20. yüzyılın büyük bir bölümünde, tiyatro kuramcıları, filmin artan kitlesel çekiciliği tarafından kendilerini tehdit altında hissettiler ve tiyatronun ilgi düzeyini korumak için tiyatroyu sinemaya karşı tanımlamaya çalıştılar. Erwin Piscator ve Josef



Svoboda gibi 20. yüzyılın modernist yenilikçileri, tiyatroyu bir araç olarak farklı kılan unsurları, özellikle de oyuncunun mevcudiyetini vurguladılar (Saltz, 2006: 2). Günümüzde Frank Castorf, Rabert Lepage, Romeo Castellucci, Katie Mitchell, Thomas Ostermeier gibi dünyanın önde gelen tiyatro yönetmenleri özellikle mekânı dönüştürme, yeni görme biçimi yaratma ve gerçeklik etkisini arttırmak için sinemanın tekniklerine gösterimlerinde yer vermektedir. Burcu Yasemin Şeyben *Tiyatro ve Multimedya* adlı kitabında sinemadan etkilenen tiyatronun ortam teknolojilerini kullanarak mekânı dönüştürme etkisinden söz eder ve sahnelemelerde “gösterme / betimleme, görünmez olanı görünür kılma, dönüşüm ve geçişlilik, çoğalma ve ilişkilendirme ve mekânın inşası” gibi olanakların kullanıldığını ifade eder (Şeyben, 2016: 124). Sinema kuramcıları ise, bu ortamın geniş popüler çekiciliği karşısında akademik bir disiplin olarak saygınlık kazanmak için mücadele ettiler. Erwin Panofsky, Siegfried Kracauer ve Rudolf Arnheim gibi erken dönem film teorisyenleri, tiyatro ve film arasındaki farkları vurgulayarak, filmin yalnızca teatral olayları kaydetmek için kullanılan bir teknoloji olmaktan ziyade, başlı başına bir sanat formu olarak statüsünü güçlendirmeye çalışmışlardır (Saltz, 2006: 3).

Sinema ve tiyatro birçok yönden birbirine benzer ancak bazı yönlerden de birbirinden ayrılır. Her ikisinde de bir seyirci topluluğunun önünde oyuncular tarafından bir hikâyeye anlatılır. “Dramatik bir sunum olma özellikleri bu iki sanat dalının temel ortaklığını oluşturur” (Halaçoğlu, 2010: 42). Ancak sunum aşamasında, toplulukla kurulan ilişkideki yöntem farklılıkları bu iki sanat dalını birbirinden ayırır. Tiyatro, sahnedeki canlı oyuncular tarafından canlı ve o an orada mevcut olan seyirciye oynanır; seyirci gerçek, yaşayan, nefes alan bir insan etkileşimini izler (Desmond and Hawkes, 2006: 161). Canlılık ilkesi, tiyatro etkinliğinin düzenlendiği mekân içerisinde oyuncu ve seyirci arasında sinemada olmayan fiziksel bir yakınlığı ve samimiyeti beraberinde getirir. Tiyatroda canlılık, şimdi ve burada ilişkisi doğururken, sinema, seyircisiyle o zaman ve orada ilişkisi içindedir. Bir film, oyuncularla birlikte bulunmayan bir seyirci önünde bir perdeye yansıtılan, fotoğrafı çekilen oyuncuların kaydedilmiş bir performansdır. Açıktır ki tiyatrodaki oyuncu ve seyirci arasındaki bağ sinemadakinden çok daha güçlüdür. Sahnede başarılı olan bir oyuncu, seyirciyle sinemada imkânsız olan heyecan verici bir empati kurabilir. Başka bir deyişle, sahnedeki oyuncu, perdedeki oyuncuların yapamayacağı şekilde, duygularını seyirciye dolaysız aktarabilir. Bu doğrultuda tiyatro, oyuncular ve

seyirciler arasında dolaysızlık, yakınlık avantajına sahiptir, sinema ise, oyuncu ile izleyici arasında mesafe engelini ekler (Desmond and Hawkes, 2006: 161). Bu farkı Howard ve Mabley, tiyatronun gücü, sinemanın ise zayıflığı olarak nitelendirmektedir. Ancak bu dolaysızlığın, oyuncu ile seyirci arasındaki bu yakınlığın bir bedeli olduğunu ileri sürmektedir: “Bir tiyatro oyununda, hikâye anlatıcısı, seyirciyi herhangi bir özel eylemi veya tepkiyi izlemeye ya da herhangi bir küçük bilgiyi aktarma konusunda çok daha az serbestliğe sahiptir. Seyircinin dikkatini tiyatrodaki odaklamanın yolları vardır, ancak hiçbir film karesi kadar güçlü değildir, bu da sinemadaki seyirciye başka bir yere bakma seçeneği bırakmaz” (Howard and Mabley, 1993: 7). Ayrıca sinema, yakınlık hissini oluşturma konusunda kendine özgü önemli bir araca sahiptir. Bu mesafenin büyük bir kısmı, seyirciyi bir sinema oyuncusuna, tiyatrodaki bir seyircinin oyuncuya yaklaşılabileceğinden çok daha yakınlaştırabilen kamera tarafından yapılabilir. Kamera her küçük hareketi, eylemi ve ifadeyi (mimik vb.) ayrıntılı bir şekilde yansıttığı için, sahnede mükemmel derecede gerçekçi bir tepki olan eylemler ve mimikler perdede çok etkili hale gelebilir. Yine de kamera, eyleme katılarak seyirciyi bir karakterin içerisine çekme yeteneğiyle bile, canlı performans ile arasındaki boşluğu dolduramaz. Bu konuda Andre Bazin, “tiyatrodan sinemaya geçişin, fiziksel gerçeklikten soyutlamaya geçiş olduğunu” vurgular. Ona göre, bir film seyircisi, psikolojik bir süreçle kendisini filmin kahramanı ile özdeşleştirme eğilimindedir; böylece izleyici bir kitle halini alır ve bir zaman sonra tek bir duygu ile karşılık vermeye başlar. Bazin, tiyatro ve sinemadaki koro kızlarını karşılaştırır: Koro kızları, sinemada bilinçsiz bir cinsel arzuyu tatmin ederler ve bir kahraman onlara katıldığında seyircinin arzusunu, seyircinin kendisini kahramanla özdeşleştirdiği oranda tatmin ederler. Tiyatrodaki ise kızlar gerçek hayatta olduğu gibi seyircinin karşısında bulunmakta ve onları heyecanlandırmaktadır. Bunun sonucunda kahramanla özdeşleşmeye gerek kalmaz. Bu duygunun yerini kıskançlık ve gıpta etme alacaktır. “Başka bir deyişle Tarzan sadece sinemada mümkün olan bir olgudur”. Bu duruma ek olarak Bazin: “Sinema izleyiciyi sakinleştirir. Tiyatro ise bunun tersine olarak heyecanlandırır” der. Tiyatro, en ilkel içgüdülere hitap ettiğinde bile, belli bir noktaya kadar bir kitle zihniyetinin yaratılmasının önünde durur. Çünkü tiyatro aktif bir bireysel bilinç gerektirirken film için pasif bir katılım yeterli olmaktadır (Bazin, 2011: 101-103).

İki sanat arasında ortak ve farklılık barındıran özelliklerden bir diğeri, her ikisinin de yazılı olan bir metinle başlasıdır. Bir oyun senaryosu, bir film senaryosuna benzer. Ancak senaryo yazımının dramaturgisi (sinema için dramatik anlatı materyali yazma sanatı ve pratiği) tiyatro tarihine ve gelişimine çok şey borçlu olsa da iki sanat formu farklıdır (Desmond and Hawkes, 2006: 161). En belirgin fark sayfada, yazarın sözlerinin nasıl biçimlendirdiğinde ve düzenlendiğindedir. Bu farklılıkların en önemsizi olsa da en önemli ayrımı göstermektedir. Bir tiyatro metninde, sayfada olanların büyük kısmı karakterlerin diyaloglarıdır; bir senaryoda denge, sahne açıklamasına, karakterlerin eylemlerine ve seyircinin gördüğü görsellere doğru kayar. “Bir noktaya değinmek için, iki karmaşık disiplini aşırı basitleştirme riskine rağmen, bir oyunun hikâye anlatımının ağırlığı, karakterlerin sözlerine bağlıyken, senaryonun (ve ondan yapılan filmin) eylemlere ve görselliğe bağlı olduğu söylenebilir” (Howard and Mabley, 1993: 6). Kısacası, tiyatro metninin yazarı diyalogu öne planda tutarken, senaryo yazarı ise görselliği ve hareketi (oyuncular ve kurguyla yaratılan sinemaya özgü hareket) ön planda tutmaktadır. Ayrıca, film diyalogu ile sahne diyalogu birbirinden farklıdır. “Genel olarak, film diyalogu sahnede kullanılanlardan daha basittir. Fazla incelikli, fazla ayrıntılı ve fazla şiirsel bir dil genellikle filmde yersiz ve doğal değildir. Şiirsel diyalog genellikle sahneye daha uygundur. Film şiirsel olarak konuşacaksa, bunu kelimelerle değil, birincil ögesi olan görüntü (imge) ile yapmalıdır” (Boggs and Petrie, 2017: 406). Görsel imge sahnede olduğundan çok daha fazla ağırlık taşıdığı için, sahnede diyalog gerektirebilecek pek çok şey filmde görsel olarak gösterilir. Sinema yapımcıları ve yönetmenleri genellikle, bir karakterin veya anlatıcının ne olduğunu anlatmasını sağlamak yerine ne olduğunu göstererek aksiyonu ilerletmeyi tercih eder. Örneğin, “Shakespeare’i beyaz perdeye taşımaya çalışan sinemacılar, son derece sözlü ve şiirsel metinleriyle tanımlanan eserlerle uğraşmak zorunda kalmışlardır. Yönetmen Baz Luhrmann, gerçeküstü *Romeo + Juliet / Romeo ve Juliet* (1996)’inde şiirsel dil ile sinematik imgeler arasındaki sarsıcı farklılıkları ön plana çıkarmayı seçmiştir. Yönetmen Franco Zeffirelli ise *Romeo and Juliet / Romeo ve Juliet* (1968) filminde tüm metni kullanmadan Shakespeare’in aşk hikayesinin ruhunu yakalayarak trajedinin doğal bir versiyonunu sunmuştur” (Boggs and Petrie, 2017: 406).

Tiyatro ile sinema arasındaki temel farklılıklardan bir diğeri ise, gösterim biçimleridir. Sahne performansı sadece bir kez verilir ve hiçbir iki sahne performansı

tam olarak aynı değildir. Bu doğrultuda tiyatro sahnelemesi tektir ve biriciktir. Bir sinema filminde ise her performans aynıdır, gösterilen materyal bozulmadan kaldığı sürece sonsuz kez gösterilebilir. Dolayısıyla kayıt altına alınmış bir performans sunumu olan filmin atmosferine dair, seyircinin hiçbir etkisi ve katkısı bulunmamaktadır. İki sanat formunun üretimi ve alımlanması aşamasında bazı ortak yönler de bulunmaktadır. Manfred Jahn'a göre, "tiyatro ve film, kolektif ve işbirlikçi bir üretim sürecinde yaratılan eserlerdir" (Aktaran Desmond and Hawkes, 2006: 161-162). Ayrıca, bu işbirlikçi sanatın alımlanması, bir tiyatrodaki veya sinemada toplumsal veya "kolektif bir kamusal deneyi" içerir. Diğer bir deyişle, oyunlar ve filmler hem ortaklaşa yaratılır hem de toplu olarak (tiyatro salonu ve sinema salonu) tüketilirler.

Tiyatro ile karşılaştırıldığında sinemanın seyircinin dikkatini yönlendirmede ve bakış açılarını belirlemede en büyük avantajı, "yakın plan yahut ayrıntı olarak adlandırılan çekim ölçeği olan detay görüntü kullanımıdır. Çoğu kez tiyatrodaki oyuncunun el hareketi seyircilerin dikkatini yönlendirebilirken bu el, görülen tüm sahnenin çok küçük bir parçasını oluşturmaktadır. Sinemada ise o elin yakın plan görüntüsü, izleyici dikkatinin merkezine oturmuştur. Bu noktada seyircinin verilen detay görüntünün dışında başka bir yere odaklanması ya da gösterilen ayrıntıyı görmemesi imkânsız bir hal alır". Sinemada görsel dünyanın yakın görüntüsü, nesnelerin, ifadelerin ve bakış açısının anlatımında kullanılabilir. Özellikle yakın plan çekimlerde oyuncunun, neredeyse tüm perdeyi kaplayan jest ve mimikleri duygularını etkili bir biçimde aktarılmasına olanak vermektedir (Aktaran Buyan, 2015: 32). Bu durum aynı zamanda iki sanat formunda seyircinin bakış açısının belirlenmesinde önemli bir etkidir. Tiyatrodaki seyirciler oturdukları koltuktan sahneyi tek bir bakış açısına bağlı kalarak seyretmek zorundadır. Buna karşılık, film versiyonu, izleyicileri bakış açılarını birinden diğerine yönlendirebilir, böylece aksiyonu çeşitli fiziksel konumlardan görebilirler. Bunun yanı sıra tiyatrodaki eylemin izlendiği birbirinden farklı yüzlerce nokta vardır; oysaki bir filmde, yönetmen bakış açısını seçer ve kamerayı belli bir noktaya yerleştirir (Butler, 2011: 24). Örneğin, film yönetmeni yakın çekimleri kullanarak bize fiziksel ve duygusal bir yakınlık, odaklanma ve aksiyona dahil olma duygusu verebilir. Elia Kazan, tiyatro yönetmenliğinden film yönetmenliğine geçişi sırasında yakın çekimin gücünü şu şekilde ifade etmektedir:

"Kamera sadece bir kayıt cihazı değil, aynı zamanda delici bir araçtır. Yakın çekim sayesinde bedene değil yüze bakabilir. Bu tür bir etki

sahnede elde edilebilir mi? Bir kamera bir mikroskop bile olabilir. Oyalanmak, büyütme, analiz etmek, çalışmak... Yakın çekim, duygusal içeriğin altını çizer. Sahnede buna uygun bir teknik bulmak pek mümkün değildir... Bazen küçük veya samimi tiyatrodaki bir tür yakınlık sağlanabilir, ancak tiyatro seyircisi ile oyuncular arasındaki bakış açısı ve fiziksel mesafe oyun boyunca aynı kalır” (Kazan, 1989: 381).

Immanuel Kant’a göre zaman, uzam ve nedensellik fenomenal gerçekliğe aittir. Hugo Münsterberg buradan yola çıkarak Kant’ın kuramını geliştirir. Ona göre, film izlerken, zihin “dış dünyadan alınan imgeleri algılar ve izleyici iç dünyada bir yolculuk yapar, böylece görünen alandan görünmeyen alana geçiş yaparız. Sinema gerçeklikten soyutlanan görüntülerden oluşur ve bu görüntüler insan zihninde algılanır ve bu algılama sürecinde zihin bunlardan yeni bir gerçeklik yaratır. Başka bir ifadeyle, zihin sayesinde filmde aslında durağan görüntüleri hareketli gibi algılarız, yani film izlerken zihnimiz boşlukları doldurur ve gerçeklik yanılsamasını algılar, bu nedenle de sinema zihinsel bir süreçtir” (Aktaran Buyan, 2015: 17). Münsterberg’e göre tiyatro fiziki gerçeğe daha yakındır. Film gerçek mekânlarda çekilmese de üç boyutlu değil iki boyutludur, ancak zihin bu iki boyutlu görüntüleri yeniden düzenler ve hacim kazandırır, yani bir derinlik hissi ekler, bu sebepten dolayı film, zihin gerçekliğine daha yakındır. Yine, geçmişe bakma (zamanda geriye gitme) veya ileriye dönük (zamanda ileri gitme) gibi tekniklerle zamanda ve uzayda atlayabiliriz. Yine filmde flashback (zamanda geri gitme) ya da flashforward (zamanda ileri gitme) gibi teknikler sayesinde zaman ve uzamda sıçramalar yapabiliriz, bu teknikler insan zihninin çalışma ilkelerine uygun olduğu için, tüm bunları çok katmanlı bir zihin aracılığıyla algılarız, üstelik bu teknikler aynı zamanda hafıza ve hayal gücünü de geliştirir (Buyan, 2015: 17).

Bir tiyatro sahnelemesinde, mekânı değiştirmek ve zaman içinde hareket etmek çok daha zordur. Her ikisi de elbette mümkündür, ancak şehrin, ülkenin veya dünyanın dört bir yanına atlayabilen ve bir oyunda herhangi bir sahne tasarımı değiştirilmeden film platosunun sağladığı avantajlara ulaşmak neredeyse imkânsızdır. Sahne değişimlerinin yarattığı sürelerden kurtulmak için, çoğu oyun tek bir mekânda, belirli bir zamana kilitli kalır. Senarist ve film yapımcısı kamerayı serbest bıraktıktan sonra her yere gidebilir; filmin hikayesi zamanda ileri geri gidebilir ve oyunun tek bir yerde ve zamanda harcadığından daha az ekran süresinde tekrar eski yerine dönebilir. Andre

Bazin'e göre, sinemada uzam açısından büyük bir hareket özgürlüğü vardır. Benzer bir imkânı tiyatro sahnesinde bulmak pek mümkün değildir. Sinemada sağlanan bu özgürlüğün uzantısı olarak seyirci oturduğu yerden çok çeşitli çekimleri izleme şansı elde edecektir (Bazin, 2011: 90). Dolayısıyla sinema, zaman ve uzam olarak sınırlanan tiyatroya karşı bazı avantajlara ve serbestliğe sahiptir.

Allardyce Nicoll'e göre, "tiyatro, mekandaki sanatsal sınırlamadan beslenmek zorundadır." Tek dekorun kullanıldığı oyunlar yaygındır ve bu durum tiyatro seyircisi tarafından kabul edilmek zorundadır. Örneğin, bir kitaplık dekoru tasarlanırken kitapların sahte olarak boyanmış arka kapakları kullanılır. Öte yandan sinemada mekânın sınırlı kalması söz konusu değildir. Kamera, izleyiciyi farklı yerlere götürdüğünde, dağları ya da denizleri çağrıştıran boyalı arka planlar olmadan, seyircinin oraya götürülmesini sağlar. Sinema seyircileri perde de gerçekçilik bekler; tiyatro seyircileri ise yapay setleri ve illüzyonları kabul etmek zorundadır. Dolayısıyla tiyatrodaki abartı, dekorun oluşturulmasındaki abartıdır ve bu durum sinemanın özündeki gerçekçilikle tamamen bağdaşmaz (Nicoll 1971: 195-196).

Bu iki sanat formu arasındaki bir başka fark ise: Film zamanının sahne zamanından farklı olmasıdır. Bir film yönetmeninin sahip olduğu en önemli tekniklerden biri, vurgu için bir anı uzatma veya kısaltma yeteneğidir. Bir tiyatro sahnesinde gerçek zaman normal seyirinde ilerler; seyircide olduğu gibi sahnede de aynıdır. Bir film yönetmeni çok önemli bir ana geldiğinde, onu uzatabilir, bir yakın çekimden diğerine geçebilir. Filmin diğer bölümleri, dramatik değerlerinin gerektirdiğinden daha fazla perdede kalmamaları için hızla kaydırılabilir. Dolayısıyla sinema, fiziksel dünyanın zaman yapısına göre hareket etmek zorunda değildir ve gerçek zaman algısında kırılmalar yaratabilir. Film yönetmeni, bir sahnede basit bir anı atlamayı ya da önemli bir ana geçmeyi seçebilir ve kendi görüşüne göre seyircinin dikkatini çekmeye değmeyen şeyleri dışarıda bırakabilir. Örneğin, "tiyatrodaki girişler ve çıkışlar -dramatik bir içerikle yüklenmedikleri sürece- hiçbir şey ifade etmez. Karakterin oraya nasıl geldiği değil, önemli olan onun o anda orada olmasıdır" (Kazan, 1989: 380).

Seyircinin mekânla ilgili varsayımları ve ilişki algısı tiyatro ve sinema arasındaki bir diğer önemli farkı ortaya çıkarır. Tiyatro seyircisi "sadece üç duvarlı bir odanın aslında dört duvarlı bir oda olduğunu" varsaymakta zorluk çekmez (Arp and Johnson, 2002: 1160). Bununla birlikte, sinema izleyicisi iki boyutlu bir filmin üç boyutlu bir

gerçekliđi temsil ettiđini varsayar (Arp and Johnson, 2002: 1163) Tiyatrodaki canlılık ilkesinin getirdiđi Őimdi ve burada (aynı anda aynı mekânda) olma özelliđi fiziksel bir gerçekliđe iŐaret eder. Film ise, her aıdan tiyatro ile kıyaslandığında fiziksel gerçeklikten uzak ve “fiziksel dünyadan onu uzaklaŐtıran bu ögeler onu zihinsel dünyaya daha ok yaklaŐtırır ve onu duygusal bir deneyim haline getirir” (Halaođlu, 2010: 46).

Sinema bir resme benzer Őekilde erevelidir ve hareketin bir kısmını görebilmemize olanak tanır. Ancak bu durum tiyatrodaki hareketlilikten eŐitli yönleriyle farklılık gösterecektir. “Sinema tiyatro sahnesi gibi üç boyutlu deđil, iki boyutludur. Sahnenin tersine, ekran merkezka bir yapıya sahiptir. Tiyatroda oyuncu bir uzam iine kapatılmıŐtır” (Bazin, 2011: 106). Tiyatronun talep ettiđi bu sonsuzluk mekânsal olamayacađı iin alanı insan ruhundan baŐkası olamaz. Oyuncunun yaktıđı ateŐ hem kendi i tutkusunun hem de üzerinde durduđu odak noktasının ateŐidir. Bu ateŐi her bir seyirciye aktarırken insan kalbinin arpıŐları tiyatro sahnesinin kapalı duvarlarında yankılanacaktır. Tiyatronun dramaturgisinin özünde insan olmasının nedeni budur. İnsan tiyatronun hem nedeni hem de öznesi olur. Sinemada ise insan, artık dramın odak noktası deđildir. Bu nedenle oyuncu ortadan kaldırılabilir. Oyuncunun dramın ana noktası olması iin hibir sebep yoktur. (Bazin, 2011: 107).

Tiyatroda insanın varlıđı en önemli unsurdur. Sinemadaki drama ise oyuncular olmadan da var olabilir. arpan bir kapı, rüzgârda salınan bir yaprak, kıyıya vuran dalgalar, ađaların arasından görülen güneŐ dramatik etkiyi artırabilir. Bazı filmler, insanı yalnızca bir aksesuar, bir figüran gibi ya da gerçek baŐ karakter olan doğaya karŐıt olarak kullanabilir. *Nanook of the North / Kuzeyli Nanook* (1922) ve *Man of Aran / Aran Adamı* (1934)’nda olduđu gibi konu insanın doğayla mücadelesi olsa bile bir teatral eylemle kıyaslanamaz. Eylemin kaynađı insan deđil, doğadır. Jean Paul Sartre’a göre tiyatro oyuncu üzerine kurulu olmasına karŐın, sinema dekor (yapım tasarımı) üzerine oluŐturulmuŐtur. Dramatik akıŐın bu tersine evrilmesi belirleyici bir öneme sahiptir ve mizansenin özüyü bađlantılıdır. Burada fotografik gerçekiliđin sonuçlarından birini görmek gerekir. Eđer sinema doğadan yararlanıyorsa, bunu yapabiliyor olduđu iindir. Kamera, teleskoba ve mikroskoba benzer Őekilde tüm özelliklerini yönetmenin kullanımına sunar. Kameranın gözünde dramatik etki ve oluŐumların herhangi bir maddi sınırı yoktur. Sinema, kamera tarafından zaman ve uzamın tüm olasılıklarından kurtarılır (Bazin, 2011: 104).

Henri Gouhier, *The Essence of Theater* (Tiyatro'nun Özü) adlı yazısında tiyatronun doğasının ne olduğu sorusunu sormaktadır. Bu soruya bulduğu yanıt ise oyuncunun ve eylemin birbirinden ayrılmaz bir bütün oluşturduğudur. “Sahnenin bu varlıktan başka bütün yanılısamalara açık olduğunu söyler. Oyuncu sahnede bulunmasa da ruhu ve sesiyle oradaki var oluşunu devam ettirmektedir. Öte yandan ve tersine sinema, her gerçekliğin her biçimini birbiriyle uyumlu hale getirir. Tiyatroda insan ete kemiğe bürünmüş haldedir. Capcanlı olarak karşımızda durmaktadır. Sinemada ise onun yansımaları ile karşılaşırız. Gerçek insanın yerini bir gölge almıştır. Tiyatronun özü burada yatıyorsa, şüphesiz sinema onunla hiçbir şekilde paralellik iddiasında bulunamaz” (Aktaran Bazin, 2011: 99).

Bir tiyatro oyuncusu daha çok sesiyle rol yaparken, bir sinema oyuncusunun daha çok yüzünü kullanmak zorundadır. Hatta bir sinema oyuncusu, dublaj sayesinde kendi sesine bile ihtiyaç duymaz; diyalog daha sonra eklenebilir. Ancak oyuncunun yüzü, özellikle yakın çekimlerde bin defaya kadar büyütüldüğünde olağanüstü derecede etkileyici olmalıdır. Ek olarak, filmlerin profesyonel olmayan oyuncular, hatta çekildiklerinin farkında olmayan kişiler ile yapılabileceğini düşündüğümüzde, tiyatro oyunculuğu ile sinema oyunculuğu arasındaki karşıtlıklar daha da büyür (Monaco, 2002: 50-51).

Tiyatro oyunculuğu genellikle abartılır çünkü her oyuncunun sesi ve hareketleri tiyatronun en uzak noktalarına kadar uzanmalıdır. Tiyatro büyükse, oyuncu jestleri büyütmeli, yüz ifadelerini abartmalı ve son sıradaki izleyicilerin onu net bir şekilde görebilmesi ve duyabilmesi için yeterince açık ve yüksek bir sesle konuşmalıdır. Sinemada, kamera ve mikrofonun hareketliliği nedeniyle son sıra sorunu yoktur. Bir film izleyicisi, bir oyuncuyu alçak sesle konuşsa bile duyabilir ve oyuncuyu, yönetmenin amaçladığı mesafe ve açıda net bir şekilde görebilir. Üstelik, sinema oyuncularının tiyatro oyuncularına göre avantajı, rollerinin en iyisini bulana kadar prova yapmaları değil, çekim esnasında istenen ilhamı alana kadar rollerini tekrar edebilmeleridir (Desmond and Hawkes, 2006: 162). Tiyatro ve sinema arasındaki farklılıklar şu şekilde ifade edilebilir:



Çizelge 2: Tiyatro ve sinema arasındaki farklılıklar.

<b>Tiyatro</b>	<b>Sinema</b>
Bir süreç söz konusudur	Bölüntülüdür
Canlılık ilkesi barındırır. Şimdi ve buradadır.	Kayıtlı bir performanstır. O zaman ve oradadır.
Seyirciyle ilintili	Seyirciye uzaktır
Seyircinin tepkisi etkili olabilir	Seyirciye uzaktır
Diyalog ön plandadır	İmge ön plandadır
Yer ve dekor sınırlıdır	Geniş olanaklar
Hareketler oyun alanıyla sınırlıdır	Hareket özgürlüğü bulunur
Zaman ölçülüdür	Zamanı serbestçe kullanır, zaman ritme bağlıdır
Oyuncuyla seyirci arasında araç yoktur	Oyuncunun performansı kamera aracılığıyla kayda alınır ve perdeden gösterilir
Yanılsama ve yabancılaştırma	Yanılsama ağır basar
Teknik olanakları dardır	Teknik olanakları oldukça geniştir

Her iki sanat formundaki ayırt edici araçlar ve gelenekler göz önüne alındığında, ortak özellikleri bağlamında, bir tiyatro metninin uyarlaması, romanı ya da öyküyü uyarlamaktan daha kolay varsayılır. Desmond ve Hawkes'in bu konudaki çalışmalarına göre, bir tiyatro metninin beyaz perdeye uyarlanması diğer anlatı türlerinden daha karmaşıktır. Tiyatro metinlerinin (sahneleme aşmasında) dil, imge, bakış açısı, zaman – mekân ve oyuncu-seyirci ilişkisi bakımından sınırlılıkları vardır. Anlatı gücünü esas olarak görsel imgelerden alan sinema, mekân ve zaman hareketliliğinde sınır tanımayan bir yapıya bürünür. Dolayısıyla uyarlamayı gerçekleştiren senarist ya da yönetmen bu durumu aşabilmek ve “başarılı olmak için, hikâyeyi genellikle oyun için muazzam bir güç kaynağı olan sahne geleneklerinden bir şekilde kurtarmalıdır” (Desmond and Hawkes, 2006: 164). Eğer sinema senaristi ya da yönetmeni, sahnelenmesi için yazılmış bir tiyatro metnini birebir canlı performansın kaydını uyarlama arzusu içindeyse, hareketler kısıtlanır, sahneler gerçekçi olmaktan çıkar, diyaloglar çok ayrıntılı ve oyunculuklar abartılı kalır. Böylece bir tiyatro metninin sahnelemesi kaydedilmiş olur, ancak bu bir film olmaz. Tiyatro ve sinema arasındaki farklılıklardan yola çıkarak, bir tiyatro metninin sinemaya uyarlanması aktarılması ve seyircinin alımlaması aşamasında avantajları olduğu kadar dezavantajları da bulunduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle

uyarlama yapan senarist ya da yönetmen her iki sanat formunun geleneklerine de dikkate olarak yaklaşmalıdır. Aksi takdirde, ortaya çıkan film sinematik olmayacaktır. Andre Bazin benzer şekilde, bir tiyatro metninin yeniden düzenlenme işlemine başlamadan ve bazı bölümlerinin işleyişi değiştirilmeden beyaz perdeye uyarlanmasının imkânsız olduğunu vurgulamaktadır. “Her ne kadar bu yapılırken daha iyi bir ürünün ortaya çıkma ihtimali olsa da, sonuç olarak elimizdeki artık oyunun aslı değildir” (Bazin, 2011: 89). Böylece senarist ya da yönetmen uyarlamak için kaynak aldığı ve çeşitli yapısal değişikliklere gittiği tiyatro metni ile metinlerarası ilişkiler inşa etmektedir.

Birçok eleştirmen tiyatro oyunlarının film uyarlamaları konusunda bahsederken “açılmak” terimini kullanır. Bu terim, uyarlayan kişi tarafından hikâyeyi sahneden perdeye aktarmak için geliştirilen bir dizi stratejiyi ifade eder. Desmond ve Hawkes, *Adaption: Studying Film and Literature* adlı kitabında yer alan *Opening Up a Play* (Oyunun Açılması) adlı başlık altında, Norman Jewison’ın yönettiği *A Soldier’s Story / Bir Askerin Hikayesi* (1984) filmi doğrultusunda; bir oyun metninin beyaz perdeye taşınma aşamasında, oyunun açılması stratejilerine yönelik izlenebilecek süreçleri açıklamaktadır. Oyunun açılması kavramı, bir tiyatro metninin sahne geleneklerinden kaynaklı sınırlılıklarından kurtulması ve özgürleşmesi, dolayısıyla sinema adına elverişli bir duruma getirilmesi anlamında kullanılmaktadır.

“İlk olarak, aşağıda açıklanan stratejilerin kullanımını belirlemek bize tiyatro ve filmde kullanılan farklı uzlaşmaları hatırlatır ve bir hikâyeyi sahneden beyaz perdeye aktarmada uyarlamacının işini görünür kılar. İkincisi, oyunların açılma derecesini belirlemek, bir uyarlamayı diğeriyle karşılaştırmamıza yardımcı olur. Örneğin, Laurence Olivier, Tony Richardson, Franco Zeffirelli ve Kenneth Branagh’ın yönettiği *Hamlet* uyarlamalarını ilişkilendirmenin bir yolu, her birinin Shakespeare’in oyununu ne dereceye kadar açtığını düşünmektir. Üçüncüsü, böyle bir belirleme, oyun ve film arasındaki ilişki hakkında bir genelleme sunar. Örneğin, oyun sinema uzamına ne ölçüde açılmıştır (elverişli hale getirilmiştir)? Eğer sahne sınırlamalarına saygı duyulursa, yapımcılar neden filmin uzamsal hareketliliğinden yararlanmamaya karar verdiler? Belirli bir oyunu açarken kaybedilen veya kazanılan nedir? Açılmamış bir

oyun nasıl olur da tatmin edici bir sanat eseri olabilir?’’ (Desmond and Hawkes, 2006: 164).

Desmond ve Hawkes, oyunun açılması üzerine izlenen yedi temel strateji önermektedir. Ancak stratejilerinin kullanımını belirlemek, kendi içinde bir son veya bir uyarılmanın değerlendirici bir ölçüsü değildir; aksine dramatik ve sinemasal gelenekler ve film yapımcılarının bir oyunu beyaz perdeye taşırken yaptıkları seçimler hakkında konuşmaya başlamanın yararlı bir yolu olduğunun altını çizmektedir. Desmond ve Hawkes’in ‘‘oyunun açılması üzerine önerilen stratejiler’’ olarak tanımlayabileceğimiz yedi madde şu şekildedir:

- Tiyatro metninde bahsedilen ancak sahnede gösterilmeyen mekânları filmde kullanmak: Bir tiyatro metninin açılmasının ve sinema için elverişli hale getirilmesinin bir yolu, sadece oyun metninde geçen veya ima edilen mekânları (sahneleme olarak yer almamış) filme entegre etmektir. Böylece tiyatronun mekân konusundaki sınırlılıkları aşılmaktadır. Desmond ve Hawkes bu bağlamda Charles Fuller’in aynı adlı eserinden Norman Jewison tarafından uyarlanan *A Soldier’s Story / Bir Askerin Hikayesi* (1984) filmini incelerler. Yönetmenin oyunun hikayesini açarken bu tekniğe büyük ölçüde başarıyla gerçekleştirdiğini ifade ederler: Filmde, oyun metninde bahis geçen birçok mekânın gerçekçi tasviri yapılmış ve kameranın kullanımının hareketliliği ve geçişkenliği sayesinde mekân çeşitliliği yaratılmıştır. ‘‘Filmde kameranın izleyiciyi bir yerden diğerine hareket ettirme kolaylığı ve hızı sayesinde, kırsal bir Güney ordusu üssünün gerçekçi bir tasvirinin yanı sıra hikâyeye, mekânsal hareketlilik ve çeşitlilik kazanmıştır’’ (Desmond and Hawkes, 2006: 165).
- Tiyatro metninde bahsedilen veya ima edilen ancak sahnelenmemiş olayların görselleştirilmesi ve filmde kullanılması: Bir tiyatro metninde birçok eylemden yalnızca söz edilir veya ima edilir, çünkü sahnede gerçekleştirilmesi zor olabilir. Bir oyunu açmanın bir başka yolu da bu sahneleri hayata geçirmektir. Filmin ima edilen veya bahsedilen sahneleri gerçekleştirmesi, hikâyeyi sahnenin sınırlamalarından uzaklaştırır. Tiyatro metni filme uyarlanırken, (bahsi geçen ya da ima edilen) daha öncesinde gerçekleşmiş (aksiyon başlamadan önce) ya da perdeler arasında gerçekleşen olaylar görselleştirilebilir ve izleyicide güç bir etki uyandırılabilir. Örneğin,

Shakespeare'in *Macbeth* oyununda, Kral Duncan'ın veya Lady Macbeth'in ölüm anı beyaz perdeye aktarılabilir.

- Tiyatro metninde bahsedilen veya ima edilen ancak sahne üstünde gösterilmeyen karakterleri dramatize etmek ve filmde kullanmak: Tiyatrodaki mekân ve maddi sınırlılıklar beraberinde, sahnedeki oyuncuların sayısının sınırlanmasını da getirir. Ancak sinema, büyük stüdyolarda çekilen uzun metrajlı filmler sayesinde sayıca yüksek oyuncu kadrosunu barındırabilir ve maddi olarak karşılayabilir. Desmond ve Hawkes inceledikleri *Bir Askerin Hikayesi* filminde, tiyatro metninin sinema için elverişli hale getirilmesindeki bu yolu etkili bir şekilde kullanıldığını vurgular. “Belki de en önemli eklemeler, küçük bölümlerde adı geçen yirmi dört oyuncu ve son sahnede üsteki askerleri temsil eden ve savaşa giden yüzlerce oyuncu. Sahneye yerleştirilmesi imkânsız olan bu eklene karakterler oyunda ima edilir ve İkinci Dünya Savaşı sırasındaki tam teşekküllü bir karargâhın tasvirini gerçekçi hale getirmeye hizmet eder” (Desmond and Hawkes, 2006: 167).
- Tiyatro metninde yer alan edebi sembollerin ve motiflerin görselleştirmesi: Bir oyunun açmanın ve sinemaya elverişli hale getirmenin bir diğer önemli yolu, sembollerini soyut olmaktan çıkacak şekilde görselleştirilmesidir. Ayrıca, tekrar eden motifler ve örüntüler için de bu görselleştirme işlemi gerçekleştirilebilir. Örneğin, Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı*'ndaki tramvay ya da Anton Çehov'un *Vişne Bahçesi*'ndeki vişne ağaçları film uyarlamasında güçlü bir şekilde görselleştirilebilir. Bu tarz bir görselleştirme işlemi Gary P. Storhoff'a göre; “hem oyunu hem de filmi tematik, yapısal ve ideolojik olarak birleştiren düzenleyici bir ilkedir” (Aktaran Desmond and Hawkes, 2006: 167).
- Hikâyeyi sinema zamanına ve mekanına taşımak için kamerayı kullanma ve kurgulama: Kamerayı kullanmak ve ham görüntüyü etkili bir biçimde kurgulamak hikâyeyi sinema zamanına taşıyabilir. Natüralist tiyatrodaki oyunun aksiyonu genellikle, bir gün veya bir ömür gibi kısa veya uzun bir zaman dilimini kapsar, ancak oyuncular her sahneyi gerçek zamanlı olarak oynarlar. Başka bir deyişle, sahnenin uzunluğu, onu oynamak için geçen süreye eşittir. “Sinemada, kamera ağır çekim ve hızlı çekim kullanarak zamanı yavaşlatabilir veya hızlandırabilir hatta donmuş kare kullanarak zamanı tamamen durdurabilir. Bunun yanında yapım sonrasındaki düzenlemelerle, sahnedeki

eylem bir çekimden diğerine hızlı bir kesmeyle hızlanabilir ve tersine yavaşlayabilir. Ayrıca zamanın yönü de tersine çevrilebilir. Genel olarak, tiyatro zamanı kronolojik olarak ileriye doğru hareket eder, ancak sinemada geri dönüşler yaygındır ve bazen ileri doğru da kullanılır. Bir tiyatro salonunda bakış açısı sınırlıdır, çünkü izleyici performans boyunca hareketten belirli bir mesafede ve belirli bir açıda oturur. Elbette izleyici, sahnede ilgisini çeken herhangi bir şeyi görmek için gözlerini istediği zaman çevirmekte özgürdür ancak sinemada bakış açısı farklı bir şekilde sınırlandırılmıştır. Kamera, izleyicinin aksiyona olan mesafesini değiştirmek için uzak çekimler, orta çekimler ve yakın çekimler kullanır; izleyicinin açısını değiştirmek için göz hizasında, üst açılı veya alt açılı çekimler kullanır; izleyiciyi aksiyona göre hareket ettirmek için kaydırma, takip çekim veya vinç çekimleri kullanır (Desmond and Hawkes, 2006: 168).

- Tiyatro metninde yer alan perde ve sahne ayrımlarını kaldırma veya geçişlerin belirginliğini azaltma: Tiyatro metninin sinemaya uyarlama ve oyunun açılması aşamasında perde ve sahne bölümlerinin ayrımlarını kaldırma veya geçişlerin belirginliği azaltmak önemli bir stratejidir. Böylece filmin hareketliliği ve devamlılığı süreklilik kazanmış ve bütünlük içerisinde görünmesini sağlamış olur. Çoğu tiyatro oyunu, tipik olarak performansın ortasında bir ara ile perdeler ayrılır. Birçok sahne oyununun üç ila beş perdesi vardır ve her perde kendi duygusal doruk noktasına kadar çalışır. Sahne bölümleri tipik olarak tiyatrodaki ışıkların sönmesi ve bir perdenin kapanmasıyla işaretlenir. Bu duraklama sırasında dekor değiştirilebilir veya oyuncular görünmeden sahneden ayrılabilir veya sahneye girebilir. Film yapımcıları ve yönetmenleri, pratik olarak, bu bölümlere ihtiyaç duymazlar ve bu nedenle, onları bir biçimde tutma ya da fark edilmez kılma seçeneklerine sahiptirler (Desmond and Hawkes, 2006: 170).
- Müzik Ekleme: Bir diğer strateji ise, uyarlayan kişinin, filme tiyatrodaki üretilmesi zor olacak bir müzikal parça ekleyebilmesidir. Hem diegetic (Hikâyenin bir parçası olarak duyulan sesler) hem de diegetic olmayan (Kaynağı sahneden gelmeyen sonradan eklenen sesler) müzik, sahnelere ilgi katar, ruh halini oluşturur ve seyircinin karakterlere ve durumlarına karşı duygusal tepkilerini etkiler. Kapsamlı ve çok sesli bir müzik eklemek ise,

hikâyeyi sahne sınırlamalarından ve geleneklerden uzaklaştırmanın başka bir yoludur (Desmond and Hawkes, 2006: 171).

Desmond ve Hawkes'in tiyatro metinlerinin sinemaya uyarlama aşamasında oyunun açılması olarak nitelendirdiği bu yedi strateji, uyarlamaların iyi veya kötü olduğu yönünde değerlendirilmesinin bir ölçütü olmamakla beraber; sinema geleneklerine uyarlanan bir tiyatro metninin, film ile ne tür ilişkiler içerisinde olduğunu saptamak için önemli bir yol haritası sunar. Ayrıca, uyarlama aşamasında, oyunun açılması işlemindeki bu yedi stratejinin kullanım yoğunluğu, Desmond ve Hawkes'e göre açılma derecesini belirlemektedir.

Birçok uyarlama filmi, oyunun açılma stratejisi ile inceleyen Desmond ve Hawkes, Akira Kurosawa'nın Shakespeare'in *Macbeth* eserinden uyarladığı *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filminden bahsetmektedir. "Macbeth'in bu sunumu, Elizabeth dönemi tiyatrosu diliyle başa çıkmak için başka bir yaklaşım sunuyor. Film, karmaşıklıklarını ondan tamamen vazgeçerek çözüyor; Shakespeare'in tek bir kelimesini bile birebir çeviriyle kullanmıyor; hatta yan karakterlerinin diyaloglarında bile kabataslak bir çeviri girişimi yok... Ancak *Kanlı Taht*, bir tiyatro metnini başarılı bir şekilde sinema geleneğine dönüştürülen ve hikâyenin özünü koruyan ve sürdüren bir uyarlamadır" (Desmond and Hawkes, 2006: 178).

Tiyatro ve sinema sanatları arasında farklılıklar, benzerlikler ve kendilerine özgü gelenekler bulunmaktadır. Tiyatro metinlerinin sinemaya uyarlanmasında, tiyatronun kendisine ait geleneklerin sinemaya dönüştürülmesi önem arz etmektedir. Aynı zamanda bu durum çeşitli avantajlar ve dezavantajları beraberinde getirmektedir. Tezin ilerleyen bölümlerinde, tiyatro ve sinema arasındaki farklılıkların yarattığı etkiler, Desmond ve Hawkes'in oyunun açılması adına belirlediği stratejiler; Akira Kurosawa'nın William Shakespeare'in metinlerinden uyarladığı *Kanlı Taht* (1957) ve *Ran* (1985) filmlerinin analizinde yöntem olarak kullanılmıştır. Bu doğrultuda Akira Kurosawa'nın gerçekleştirdiği yapısal değişiklikler analiz edilmiş, kaynak metin ile kurulan metinlerarası ilişki biçimi ve uyarlama yöntemi tespit edilmiştir.

## IV. MACBETH TİYATRO METNİNİN DRAMATİK OYUN ANALİZİ

Bu bölümde M. Melih Korukçu'nun *Dramatik Oyun Analizi* adlı kitabında yer alan başlıklar doğrultusunda, William Shakespeare'in *Macbeth* oyunu analiz edilmiştir.

### A. Oyunun Öyküsü

#### 1. Perde 1. Sahne

Kırda ıssız bir yerde geçer. Gök gürültüsü ve şimşeklerin çaktığı, ıssız, karanlık bir fundalıkta Cadılar, gelecek üçler toplantısının zamanını belirlemek için bir araya gelmişlerdir. Cadılar, savaş kazanılıp kaybedildiğinde yani Macbeth'in Cawdor Beyi ile olan savaşı sonuçlanınca, akşam vakti bir fundalıkta Macbeth'i görmek için buluşacaklarını söylerler.

#### 1. Perde 2. Sahne

Forres yakınlarında bir kamp alanında geçer. Duncan, oğulları Malcolm, Donalbain maiyetleriyle birlikte. Savaş alanından gelen Ross, Angus ve yaralı bir subay savaşın seyri ile ilgili haberleri aktarır. Hem subay hem de Ross, Cawdor Beyi Macdonwald'ın krala karşı nasıl bir mücadeleye giriştiğini fakat Macbeth'in savaş alanındaki şanlı başarısından övgüyle bahsederler. Duncan, Macbeth'in kazandığı zaferi coşkuyla karşılar ve Macdonwald'ın idam edilmesini, cesur ve yiğit Macbeth'in yeni Cawdor Beyi olarak ilan edilmesini emreder.

#### 1. Perde 3. Sahne

Bir fundalıkta geçer. Gök gürültülü bir akşam vakti üç cadı, Macbeth'le karşılaşmayı beklerken, birlikte olmadıkları süreçte neler yaptıklarını ve yapacaklarını

birbirlerine anlatırlar. Cadılar savaştan dönen ve Forres'a giden Macbeth'in geldiğini anlayınca büyülerine başlar. Macbeth'i Glamis Beyi olarak selamlayan cadılar ona gelecekte Cawdor Beyi sonrasında ise kral olacağını söylerler. Macbeth'in cadıların sözlerinden irkildiğini gören Banquo, kendisi ile ilgili kehanetlerini duymak ister. Cadılar, Banquo'nun taç giyemeyeceğini fakat onun soyundan gelenlerin kral olacağını müjdeliler ve Macbeth'in sorularını yanıtsız bırakarak ortadan kaybolurlar. Bu sırada Ross, Kral Duncan'ın Macbeth'i Cawdor Beyi ilan ettiği haberini verir. Duruma şaşırarak Macbeth, önce bu habere inanmasa da haberin doğru olduğunu anlayınca kendini bir anda gelecekte haber getiren üç cadının onun için söylediği kehanetlerin etkisinde bulur. Banquo ise Macbeth'i şeytani düşüncelere düşmemesi konusunda uyarır. Tüm bu karmaşık durumlar içinde Macbeth, Banquo, Angus ve Ross ve Duncan'ın Forres'ta bulunan sarayına doğru yola koyulurlar.

#### **1. Perde 4. Sahne**

Forres'te sarayda geçer. Duncan, emir verdiği gibi Cawdor beyinin öldürülüp öldürülmediğini öğrenmeye çalışır. Cawdor Beyi'nin bu ihaneti Duncan'a güven olgusunu sorgular. Duncan, Macbeth'i zaferinden ötürü övgü ve coşku dolu sözlerle selamlar, ayrıca Banquo'yu da hoş sözlerle över. Macbeth'e Cawdor Bey'i olarak hitap eden Duncan, aynı zamanda en büyük oğlu Malcolm'u Camberland Prensi ve İskoç tahtının varisi ilan eder. Bu zaferi Macbeth'in yurduna giderek kutlamak aynı zamanda onu onurlandırmak niyetindedir. Macbeth eşine haber vermek için Duncan'ın yanından ayrıldığı sırada hırsını kontrol edemediğini fark eder.

#### **1. Perde 5. Sahne**

Inverness şehrinde, Macbeth'in kalesinde geçer. Lady Macbeth, kocasından gelen haberleri almaktadır. Kocasının hırsının ve kesin tavrının farkındadır fakat Macbeth'in dalavere yapmadan sonuca gidemeyeceğini de bilmektedir. Bu nedenle onu ikna edebilmek için Macbeth'in bir an önce gelmesini dilemektedir. Bu sırada haberci kralın misafir olarak Inverness'e geldiğinin bildirir. Duncan'ı öldürme konusunda kararlı olan Lady Macbeth, bu cinayeti işleyebilmek için karanlık geceden ve kötü ruhlardan yardım dilediği sırada Macbeth girer. Lady Macbeth, Macbeth'i renk



vermemesi konusunda uyarır. Hırsı ve doğruları arasında sıkışıp kalan Macbeth, ise bu konuyu gece konuşmak niyetindedir.

### **1. Perde 6. Sahne**

İnverness şehrinde, Macbeth'in kalesinin önünde geçer. Kral Duncan ve maiyeti, Macbeth'in zaferini kutlamak için kalenin önüne gelmiştir. İleride kendisine mezar olacak bu kaleyi ve çevresini betimleyen Duncan, içine dolan huzuru trajik bir biçimde yanındakilerle paylaşır. Konuklarını selamlayan Lady Macbeth, Duncan'a olan sevgisini ve minnettarlığını sunar. Duncan hem Lady Macbeth hem de kocası için övgü dolu sözler söyledikten sonra Lady Macbeth'in elini tutarak kendisini kalenin efendisine götürmesini ister.

### **1. Perde 7. Sahne**

Macbeth'in kalesinde bir odada geçer. Macbeth, Duncan şerefine verilen yemekten bir süreliğine ayrılp yalnız kalmıştır. Huzursuz Macbeth, üç cadının kulağına fısıldağı "kral olacaksın" sözlerinin etkisi altında, kendi içinde; hırsını, endişesini, korkusunu ve bunların yol açtığı kararsızlığın muhasebesini yapmaktadır. Yapmaya çalıştığı işin sonuçlarını tahmin eder ve yaptığı kötülüklerin sonunda kendini nasıl bulacağından bahseder. Yükselme hırsı dışında bu korkunç cinayeti işlemek için hiçbir neden yoktur ortada. Macbeth'in cinayet fikrinden vazgeçtiği sırada Lady Macbeth devreye girer ve Macbeth'i tahrik eder; onu korkaklık ve yemin bozmakla suçlar. Lady Macbeth, eşine cesur olmasını ve hakkı olan krallığı ancak Kral Duncan'ı bugün öldürmesi ile elde edebileceğini söyler. Ona göre bu iş için her şey planlanmıştır: kralın iki adamını sarhoş edip sızmalarını sağlayacak ve suçu bu ikisinin üzerine atacaktır. Her ne kadar Macbeth, bu durumu onursuz bir davranış olarak görse de Lady Macbeth ile beraber Kral Duncan'ı öldürmeye karar verir.

### **2. Perde 1. Sahne**

Macbeth'in kalesinin avlusunda geçer. Banquo ile oğlu Fleance gece yarısı kalenin avlusunda konuşurken Macbeth ile karşılaşırlar. Banquo, rüyasında cadıları gördüğünden ve kehanetlerinin doğru çıktığından bahseder. Macbeth ise bu konuda

görüşme isteğini yineler ve kendi tarafında olduğu sürece şerefının artacağını ekler. Banquo ve Fleance avludan ayrıldıktan sonra Macbeth karısının işareti vermesi için hizmetçiyi Lady Macbeth'in yanına gönderir. Tek başına kalan Macbeth, Kral Duncan'ı öldürmeye giderken düş gücünün yarattığı sapı kendine dönük bir hançer ile karşılaşır. Artık zihnini kurcalayan o devasa hırs yumağı vücudunu sarmış ve bir silah hâline bürünmüştür. Huzursuz ve endişeli olan Macbeth nihayet Lady Macbeth'in verdiği işaret ile Kral Duncan'ı öldürmek için harekete geçer. Artık dönülmez bir yolculuğa giren Macbeth varılması gereken uçurum ucundadır.

## **2. Perde 2. Sahne**

Macbeth'in kalesinin avlusunda geçer. Lady Macbeth, cinayet için tüm hazırlıkları yapmış, gergin bir şekilde avluda Macbeth'i beklemektedir. Etraftaki seslerden rahatsız olmakta, işin yarım kalmasından ise korkmaktadır. Uyuyan Duncan'ı babasına benzetmiş bu yüzden onu öldürmeye cesaret edememiştir. Macbeth, krallığı uğruna Duncan'ı öldürmüştür, suç aletini de endişesi ve korkusuna yenik düşerek yanında getirmiştir. Lady Macbeth'e göre iş henüz bitmemiştir: Macbeth'in tekrar oraya girip kralın adamlarının üzerine kan sürmesi ve hançeri odaya geri götürmesi gerekmektedir. Şok etkisinde olan Macbeth, oraya bir daha giremeyeceğini söylediğinde Lady Macbeth, önce onu sakinleştirir, sonra da yarım bıraktığı işi tamamlamak için suçu atacakları adamların hançerlerini kana bulamaya gider. Yalnız kalan Macbeth, kalenin kapısının vurulduğunu işitir. Artık en küçük bir gürültü bile korkutmaya başlamıştır onu. Elleri kana bulanmış Lady Macbeth'in gelmesiyle kapı ikinci kez vurulur. Macbeth ve Lady Macbeth yatmadıkları anlaşılmasın diye geceliklerini giymek için odalarına çıkarlar.

## **2. Perde 3. Sahne**

Kalenin avlusunda geçer. Macduff ve Lennox, Duncan ile görüşmek için kaleye gelmişlerdir. Evdeki herkes sarhoş ya da geç uyduğu için uzun süre uğraşmalarına rağmen kapı çok geç açılmıştır. Macduff ve kapıcının konuştukları sırada Macbeth gelir. Duncan, Macduff'a kendisini erkenden uyandırmasını emretmiştir. Duncan'ı uyandırmak için Macduff çıktığı sırada Lennox, gecenin ne kadar korkunç ve kötü geçtiğinden bahseder. Kralın ölü bedenini gören Macduff bu haberi haykırarak

ikisinin yanına gelir. Sesleri duyan Lady Macbeth de onlara katılır. Duncan'ın öldürüldüğü haberi önce feryada ve şaşkınlığa sonra da katil zanlısını arayan kuşkulu bakışlara dönüşür. Macbeth bir fırsatını bulduğu anda ve suçu atacakları Duncan'ın adamlarını öldürür. Macduff, nedenini sorduğunda ise kendisine hâkim olamadığından bahseder. Böylelikle kanlı hançerleriyle suç onların üstüne kalmıştır. Tam bu sırada Lady Macbeth fenalaşır ve dışarı çıkarılır. Diğerleri bu konuyu konuşmak için üzerlerini değiştirmeye gittiklerinde Malcolm ve Donalbain yalnız kalır. İki kardeş bu hain saldırının devamında kendilerine sıra geleceğini düşünerek kaçmayı tercih ederler. Malcolm İngiltere'ye Donalbain ise İrlanda'ya kaçar. Bu durum Macbeth için kuşkuyu kendi üzerinden atacak yeni bir yol açmış olur.

## **2. Perde 4. Sahne**

Macbeth'in kalesinin dışında geçer. Ross ve yaşlı bir adam, yaşanan korkunç olaylardan bahsederlerken Macduff gelir ve olan bitenleri anlatır; Kanlı ölümü gerçekleştirenlerin Duncan'ın adamları olduğundan, Malcolm ve Donalbain'in kaçarak şüpheleri üzerlerine çektiklerinden bahseder. Macbeth ise krallık tacını giymek için Scona'ya gitmiştir.

## **3. Perde 1. Sahne**

Fores'te sarayda geçer. Macbeth ve Banquo arasındaki dostluk, yerini karşılıklı bir şüpheye bırakmıştır. Cadıların, Macbeth'e verdiği kehanetlerin doğru çıkmış olması, Banquo'ya tüm bu yaşananların arkasında Macbeth'in olduğunu düşündürmüştür. Aynı zamanda içi umutla dolmaya başlamıştır. Çünkü aynı cadılar ona da müjde vermişlerdir; kral olamasa da krallar yetiştireceğini söylemişlerdir.

Macbeht, karısı Lady Macbeth ile beraber bir şölen düzenlemek için misafirlerine haber verirler. Bu şölen aynı zamanda katılacakların, Macbeth'in krallığına bağlılığının bir göstergesi olacaktır. Banquo, baş misafiri olduğu ziyafete katılacağını söyler fakat kehanetlerden dolayı oğlu Fleance'i saraydan uzaklaştırıp Macbeth'in bulamayacağı bir yere götürme niyetindedir. Macbeth, cadıların kehanetini unutmamıştır; kral olmuştur olmasına ama kral olarak sağ kalmak adına bir karar vermesi gerekir. Olağanüstü bir güvensizliğe kapılan Macbeth, kaygılarının kökeninin Banquo olduğunu düşünmektedir. Krallığı onun soyuna kaptırmak

kaygısıyla Banquo'yu öldürmesi gerektiğine, o ve Fluence yaşadıkça emniyette olamayacağına kendini inandırır. Fakat bu kez elini doğrudan kana bulamayacaktır; Duncan'ın hakkından gelirken çektiği ıstırabı yeniden yaşamaktan korktuğu için kiralık adamlar tutar. Banquo ve Fleance'in saraydan uzak bir yerde öldürülmesini emreder. Cadıların bu kehanetini sona erdirmenin kendisine huzur vereceğini düşünür ve sarayda düzenleyeceği yemeğin hazırlıklarına başlar.

### **3. Perde 2. Sahne**

Sarayda geçer. Lady Macbeth, kendi kendine konuşurken kuşkulu bir mutluluk kazanmaktansa ölmeyi yeğlediğinden bahseder. Çünkü tüm bu çılgınlıkların sevince dönmesi, Banquo için sunulan kehanetin sona ermesi için onun ve oğlunun ölmesi gerekmektedir. Macbeth sahneye gelişiyle Lady Macbeth'e aynı kuşkunun ve korkuların pençesinde olduğunu söyler. Ama her zaman olduğu gibi hem sözleriyle hem de davranışlarıyla Lady Macbeth onun destekçisi olarak yanında durur ve tüm bu olumsuzluklara rağmen akşamki yemeğin keyfini çıkarmasını tembihler. Macbeth'in kuşkularının sona ermesi için son bir eşik kalmıştır fakat bu plana Lady Macbeth'i bulaştırmak istemez.

### **3. Perde 3. Sahne**

Saraya giden yolun yakınlarında bir yerde geçer. İki kiralık katil, Banquo ve Fleance'i beklemekteyken onlara üçüncü bir katil eklenir. Başta şüphelenseler de üçüncünün Macbeth tarafından gönderildiğine ikna olurlar. Katiller baba ve oğlunu görür görmez saldırır; Banquo öldürülür ama Fleance kaçıp kurtulur.

### **3. Perde 4. Sahne**

Sarayda geçer. Macbeth, şölen sofrasında tüm misafirleriyle oturmaktadır. Birinci katil Macbeth'e, Banquo'nun öldüğünü, Fleance'nin ise kaçtığını bildirir. Bu haberle Macbeth'in içini korku ve kuşku kaplamıştır. Bir kere daha geleceğini garanti altına alamamıştır. Macbeth, Banquo'nun şerefine verilen davete icabet etmediğinden bahsettiği sırada Banquo'nun hayaleti çıkar ortaya, Macbeth'in oturacağı yere oturmuştur. Macbeth hayaleti gördüğü sırada dehşete kapılır. Şölende bulunan herkes

bu çılgınca korkuya şahitlik eder ama kimse neler olup bittiğini anlayamaz. Lady Macbeth, kocasını kendisine getirmek için soğukkanlılıkla uğraşır. Her seferinde yine Banquo'nun hayaletini gören Macbeth, zihninin ona oynadığı bir oyunun içerisinde bulur kendini. Kendinden geçen Macbeth Banquo'nun hayaletine bağıırır, çağırır. Karısının yaptığı son uyarıyla kendini biraz toparlayan Macbeth, gençliğinden beri böyle bir derdi olduğundan bahseder ve konuklarından özür diler. Banquo'nun şerefine kadeh kaldırdığı sırada hayalet bir kez daha görülür. Korkusu daha da artan Macbeth, Banquo'nun hayaletine meydan okur. Kendine geldiği sırada Ross, Macbeth'e ne gördüğünü sorar. Panikleyen Lady Macbeth, diğerlerinin durumu anlamasından korkar ve tüm misafirleri saraydan gönderir. Macbeth, kendine gelir gelmesine ama korku içini kemirmişti. Macduff'ın çağırısına cevap vermemesi de tacının tehlikede olduğunu hissettirir ona. Daha da saldırganlaşan Macbeth herkesi öldürmeye hazırdır artık. Çözümü ise cadılarda aramaya karar verir. Cadıların kendisi hakkındaki bütün kehanetlerini öğrenmek istemektedir.

### **3. Perde 5. Sahne**

Bir çalılıkta geçer. Hecate, cadılara kızgındır ve onları azarlamaya gelmiştir. Çünkü cadılar Macbeth'e söyledikleri kehanetleri ondan habersiz yapmışlardır. Hecate, kendi hırslarına köle olmuş Macbeth ile işbirliklerini bitirmelerini ister. Bunun için gün doğumunda Akheron'a çağırır hepsini. Çünkü Macbeth'le orada buluşacaktır. Macbeth'in umutlarını söndürmek için cinlerini çıkartacaktır karşısına.

### **3. Perde 6. Sahne**

Fores'te sarayda geçmektedir. Lennox bir bey ile yaşananları özet geçer ve Macduff'ın baş kaldırışından bahseder. Bey, Lennox'a, Duncan'ın oğlunun İngiltere sarayında yaşadığından, Macduff'ın da onlara katıldığından ve savaş hazırlıklarının başladığından bahseder. Artık sarayda yaşayanlar da Macbeth'e sırtını dönmeye başlamıştır.

#### 4. Perde 1. Sahne

Bir mağarada geçer. Mağaranın ortasında fokurdayan bir kazan vardır. Üç cadı, fokurdayan kazanın içerisine hayvan parçaları atarak büyü yapmaktadır. Hecate sonradan üç cadının arasına katılır ve çalışkanlıklarını över. Hecate, çıktıktan sonra mağaraya Macbeth gelir ve cadılardan sorularını cevaplamalarını ister. Cadılar cevaplarını alması için Macbeth'in önüne birer birer hayaletleri çıkarır. Gök gürültüsüyle birlikte başında miğfer bulunan ilk hayalet görülür. İlk cevap Macduff'tan sakınması ve Fife beyine dikkat etmesidir. Macbeth'in soracakları bitmemiştir yeni yanıtlar için başka bir hayalet belirir. İkinci hayalet kanlar içinde bir çocuktur. Macbeth'e cinayetlerine devam etmesini, ana karnından doğma hiç kimseden korkmamasını öğütler. Elinde bir ağaç dalı, başında taç ile üçüncü hayalet çıkar ortaya. Birnam Ormanı'nda bulunan ağaçlar kaleye yürümedikçe kimsenin onu yenemeyeceğini söyler. Macbeth, artık oldukça rahatlamıştır ancak zihnini kemiren en önemli soruya yönelir: Banquo'nun soyunun kral olup olamayacağı. Banquo eşliğinde sekiz kralın hayaleti gelir önüne, sonuncunun tuttuğu aynada daha birçok kral vardır ve hepsi Banquo'ya benzemektedir. Macbeth gördükleri karşısında dehşete düşer. Cadıların dans ederek kayboldukları sırada Lennox gelir ve Macduff'un İngiltere'ye kaçtığını haber verir. Artık Macbeth zihnine hapsolmuş sonu gelmeyen düşlerin pençesinde dir. Bu kez Macbeth'in baskısı karşısında İngiltere'ye sığınan Macduff'un ailesine gelmiştir sıra.

#### 4. Perde 2. Sahne

Fife'ta Macduff'ın kalesinde geçer. Ross, Lady Macduff'a eşinin İngiltere'ye gittiğini bildirir. Lady Macduff, kendisini ve evlatlarını yalnız bıraktığı için eşine öfkeli dir. Haberci, Lady Macduff'a çocuğunu alıp kaleyi terk etmesini başına büyük bir felaket geleceğini bildirir. Tam bu sırada Macbeth'in gönderdiği katiller gelir; Lady Macduff ve evladını öldürür.

#### 4. Perde 3. Sahne

İngiltere Sarayı'nın önünde geçer. Macduff, tahtı Macbeth'in elinden alabilmek için İngiltere'ye Malcolm'un yanına gelmiştir. Olan biteni kendi aralarında tartışırlar.

Malcolm, Macduff'ın samimiyetine önce güvenmez, ona bir oyun oynar; pek çok kötü özelliğinden ve bu yüce tacı taşıyamayacağından bahseder. Macduff, her ne kadar hayal kırıklığına uğrasa da Malcolm sonrasında Macduff'a güvenip kararını değiştirir. İngiltere Kralı'nın hazır ettiği on bin kişilik orduyla tahtı Macbeth'in elinden kurtarmak için birlikte hareket edeceklerini söyler. Bu sırada bir hekim gelir ve İngiltere kralının tanrının yardımıyla hastalara nasıl şifa bulduğundan bahseder. Bu konuşmaların ardından Ross gelir ve Macduff'a yaşanan felaketi anlatır. Macduff, intikam hırsına bürünmüştür. Ross, ayrıca İskoçya'daki Malcolm'ı destekleyen beylerden bahseder. Üçü birlikte hazır olan orduyu harekete geçirip Macbeth'i yok etmek için İngiltere kralının yanına giderler.

### **5. Perde 1. Sahne**

Macbeth'in Dunsinane'deki kalesinde geçer. Hekim, Lady Macbeth'in hizmetçisinden onun durumunu öğrenmeye çalışmaktadır. Hizmetçi, Lady Macbeth'in derin uykuların içinde ayaklandığından ve ardı arkası kesilmeyen konuşmalarından bahseder. Bu sırada Lady Macbeth'in tutarsız sözleri işitilir. Artık uykusunda kalkıp gezinmekte, ellerindeki hayali kan lekesinden ve avuçlarındaki kan kokusundan kurtulmaya çalışmaktadır. Hekim, ruh hâli bozulan Lady Macbeth'e tıbbın çare bulamayacağından, daha çok bir rahibe ihtiyacı olduğundan bahseder ve canına kıymamaması için dikkatli olunması gerektiğini ekler.

### **5. Perde 2. Sahne**

Dunsinane yakınlarında bir kırdan geçer. İskoç soylularından Menteith, Agnus, Caithness ve Lennox, İngiliz ordusunun yaklaştığından, başlarında Malcolm, Siward ve Macduff olduğundan ve Macbeth'in içine düştüğü zor durumdan bahsederler. Daha sonra hepsi Birnam'a gitmeye ve Malcolm'a katılmaya karar verir.

### **5. Perde 3. Sahne**

Dunsinane kalesinde geçer. Cadıların kehanetlerine güvenen Macbeth, İngiliz ordusunun yaklaştığını öğrenir. Bu savaş onu ya feraha kavuşturacak ya da yıkacaktır. Macbeth, Seyton'a zırhını getirmesini ve gerekli hazırlıkları yapmasını emreder;

karısının durumunu ise yanındaki hekime sorar. Hekim, Lady Macbeth'in içindeki kuruntuların onu rahat bırakmadığından bahseder. Macbeth her ne kadar hekimden karısı Lady Macbeth'i azaplarından kurtarmasını istese de hekim bu gibi durumlarda ancak hastanın kendi kendini iyileştirebileceğini söyler.

#### **5. Perde 4. Sahne**

Birnam Orman'ı yakınında bir ovada geçer. Malcolm, maiyetiyle kaleye doğru ilerlerler. Malcolm, sayılarının belli olmaması için her askerin bir dal kesip başında tutmasını emreder.

#### **5. Perde 5. Sahne**

Kalede geçmektedir. Macbeth, yaklaşan muharebe için hazırlıklarını tamamlar. Seyton, Kraliçe Lady Macbeth'in öldüğünü haber verir. Macbeth, Lady Macbeth'in ölümünü çok rahat karşılar, hâlâ cadıların kehanetlerine güvenmektedir. Bir haberci, Birnam Ormanı'nın yürüdüğünü söyler. Macbeth, bu haber karşısında her ne kadar afallasa da zırhını kuşanmaktan da geri kalmaz.

#### **5. Perde 6. Sahne**

Dunsinane'deki kalenin önünde geçer. Malcolm, Macduff ve Siward, tahtı geri alabilmek için kalenin kapısına dayanmışlardır.

#### **5. Perde 7. Sahne**

Savaş meydanında geçer. Köşeye sıkışan Macbeth, dövüşmekte kararlıdır; kadından doğmuş birinin ona zarar veremeyeceğini düşünmektedir. Karşısına çıkan genç Siward'ı öldürür.

#### **5. Perde 8. Sahne**

Savaş meydanında geçer. Macbeth ve Macduff, sonunda karşılaşmıştır ve büyük yüzleşme için ikisi de hazırdır. Macbeth'in duyduğu sözler inancını ve korkusuzluğunu azaltacaktır. Çünkü Macbeth'in ölümsüzlüğüne inandığı sözler



Macduff'ın dilinden dökülmüş, cadıların kehaneti gerçek olmuştur. Macduff, annesinin karnından doğum vaktinden önce çıkartılmıştır. Macbeth başlangıçta savaşmayı reddetse de dövüşmeye başlarlar ve vuruşarak çıkarlar. Bu sırada Siward, oğlunun yiğitçe öldüğünü öğrenir. Macduff, Macbeth'in kellesiyle gelir; intikamını almıştır. Malcolm, kral olmuştur. Macduff'ın şerefli zaferini onu Kont yaparak kutlar ve krallık tacını giymek için yanlarında savaşanları Scone'ye davet eder.

## **B. Zaman ve Mekân**

Yazar oyunun geçtiği tarih hakkında bilgi vermemiştir. Bununla birlikte oyunun birçok sahnesi geceleyin geçer. Gün ışığının görüldüğü yalnızca iki sahne vardır; Duncan'ın öleceği kaleye girdiği sahne ve oyununun sonunda Macbeth'in yenildiği sahne (Urgan, 1965: 49). Zaman zaman birbirine bağlı günler eşliğinde ilerleyen oyun, olayların doğurduğu sonuçların ardından belirtilmemiş bir vakitte devam etmiştir.

Mekân kullanımına bakıldığında ise oyun Orta Çağ'da İskoç Krallığı'nda ve İngiltere'de geçmektedir. Oyunda toplam on yedi farklı mekân kullanılmıştır.

## **C. Olay ve Durum Dizisi**

İki İskoç komutan, Macbeth ve Banquo, başarılı bir zaferden dönerken yol üzerinde üç Cadı'ya rastlarlar ve Cadılar Macbeth'in önce Cawdor Beyi, sonra da kral olacağını, Banque'nun ise Krallar atası olacağını söylerler. Cadıların bu kehaneti çok geçmeden gerçekleşir Macbeth Cawdor Beyi olur. Durumu öğrenen Lady Macbeth, kocasının hırsının farkındadır ve kralı öldürmesi için Macbeth'i kışkırtır. Macbeth, Duncan'ı öldürür ve suçu onun adamlarının üzerine atar. Duncan'ın oğulları, Malcolm ile Donalbain, İskoçya'dan kaçarlar ve Macbeth kral olur. Macbeth, Banquo ve oğlu Fleance'i öldürmesi için katiller tutar, ancak Fleance kaçmayı başarır. Macbeth, verdiği ziyafette Banquo'onun hayaleti musallat olur ve cadılara akıl danışmaya gider. Cadılar kendisine kadından olma kimsenin kendisine zarar veremeyeceğini ve Birnam Ormanı üstüne yürümedikçe güvende olacağını söylerler. Macbeth'i öldürmek üzere Malcolm'la birlikte bir ordu toplamak için İngiltere'ye giden Macduff, karısının ve çocuklarının Macbeth'in emriyle öldürüldüklerini öğrenir. Düşmanlarıyla dövüşmekte kararlı olan Macbeth, Lady Macbeth'in kendi canına kıydığı haberini alır. Macduff'un ordusu ise Birnam Ormanı'ndan kestikleri ağaç dallarına gizlenerek ilerler ve

(anasının karnı yarılarak alınmış olan) Macduff, Macbeth'i öldürür. Malcolm, İskoçya Kralı olur.

#### **D. Atmosfer ve Tartım**

Oyunun ilk perdesi kuşku, korku ve çelişkilerin olduğu kasvetli bir ortamda geçmektedir. Ayrıca eylemsizliklerden ötürü durağan bir atmosfer vardır.

İkinci perde karanlık olmakla birlikte gerilimin yükseldiği, ritmin arttığı, oyunun doruk noktasının yükselmeye başladığı hareketli bir atmosferde geçer.

Üçüncü perde ılımlı bir atmosfer ile başlasa da yerini kuşkunun, korkunun ve hırsın olduğu hareketli bir atmosfere bırakır.

Dördüncü perde gizemli, tekinsiz ve oyunun doruk noktasının yükseldiği hareketli bir atmosferde geçer.

Beşinci perde ise pişmanlık, itiraf ve yıkım ile doruğun yaşandığı, finale yönelen karanlık bir atmosferde geçer.

#### **E. Aksiyon Planı**

Şanlı zaferler elde eden Macbeth için öne sürülen kehanetler, onda iktidar olma arzusu yaratmıştır. Başa geçebilmek için en yakınlarına ihanet eder ve karısının yardımıyla kralı öldürür. Elde ettiği konumu koruyabilmek için hırslarının kölesi olur ve cinayetlerine yenilerini ekler. Macbeth ve karısının, yükselme arzusu ve politik hırsı uğruna işlemiş oldukları cinayetler onların sonunu getirir.

## F. Kişileştirme ve Karakter Analizi

Çizelge 3: Kişileştirme ve karakter analizi

Oyun Kişisi	Biyolojik	Sosyolojik	Psikolojik	Tavır ve Benzeri Diğer Özellikler
Macbeth	Erkek Güçlü Orta Yaşlı	Komutan, soylu ve Duncan'ın kuzeni. Evlü, çocuğu yok.	Cesur ve hırslı. Bu yüzden gittikçe hırsının kölesi oluyor, güç ve şiddet kullanmaktan haz duyuyor. Korku ve kuşku etkisinde sanrılar ve hayaletler görüyor.	Askeri güç figürü. Önce endişeli, kararsız, sonra güç ve şiddet bağımlısı hâline gelmiş, işlediği suçların psikolojik sonuçlarına katlanamıyor, şüpheci, agresif ve iki yüzlü.
Lady Macbeth	Kadın Orta Yaşlı	Evlü, çocuğu yok. Soylu.	Tutkulu, şeytan ruhlu ve hırslı. Bu özellikleri zamanla tükenmişlik sendromuna dönüşüyor.	Kıvrak zekalı, kışkırtıcı, sinsî ve iki yüzlü. Amaçlarına ulaşmak için her yolu dener ama adım adım yaptıklarından pişman olur.
Duncan	Erkek Yaşlı	Kral ve soylu. İskoçyalı. İki çocuğu var.	Güvenilir, samimi. İyi yürekli, kurban.	Otorite figürü. Saygın ve sevilen, cömert ve hakkını teslim eden biri. Pozitif figürdür.
Cadılar	Ucube, kadın gibi görünmelerine rağmen sakallı, kupkuru, yarık çizik parmaklı.	Doğüstü güçlere sahip yaratıklar.	Uğursuz.	Çekici. Kötü amaçlara hizmet eden ürkütücü ve korkunç.
Banquo	Erkek. Orta Yaşlı Güçlü	Komutan, soylu ve savaşçı. İskoçyalı. Bir çocuğu var.	Yiğit ve cesur. Kurban. Pasif.	Kuşkulu ve endişeli. Birçok şeyi bilen ama kendi arzularının da gerçekleşmesini isteyen biri.
Malcolm	Erkek	Kralın varisi ve soylu. İskoçyalı.	Korkak, yaşadığı krallığı terk etmiş. Şehvet ve zenginlik düşkünü. Önce boşvermiş ama sonra hakkı olanın peşinden gitmiştir.	Endişeli tavrının altında ölüm korkusu olan biri. Macduff'ın onu ikna etmesiyle daha yürekli bir tavır sergiler.

## **G. Önerme/Mesaj**

### **Bireysel Katman**

Oyunda ‘‘hırs’’ bireysel düzlemde öne çıkan ana kavramdır. Vicdanını bir kenara bırakıp hırs ve arzuları ile hareket eden Macbeth, kendi içinde; hırsını, endişesini, korkusunu ve bunların yol açtığı kararsızlığın muhasebesini yapmış ve yazgısının sonunu getirmiştir. Kralı ve yoluna çıkan herkesi öldürerek iktidar sahibi olma isteği, ihanetinin bedeli olarak devamında büyük bir felakete yol açmıştır. Sonuç olarak iletilmek istenen niyet, hırslarının kölesi olursan, büyük bir yıkım seni bekler şeklinde ifade edilebilir.

### **Toplumsal Katman**

Bu düzlemde oyun, toplumu yönetenlerden beklenen ahlaki değerlerin hangi düzeyde olması gerektiğini gösterir. Toplumun beklentisi, yöneticilerinin ahlaki değerlere en üst seviyede sahip olması, kendi arzularının ise ikinci planda olmasıdır. Macbeth’in dünyası, doğaüstü olanın doğal olanla savaştığı ve sosyal düzenin kaosa dönüştüğü bir kargaşa içindedir. Cadılar geleceği önceden haber verir, ancak Hristiyanlıkta onlara inanmak başlı başına bir günahdır (Urgan, 2014: 221). Macbeth, kehanete inanır ve kralını öldürür, böylece doğal düzeni bozar. Macbeth’in ihaneti, topluma olduğu kadar Tanrı’ya da bir darbedir. Bunun sonucunda birbirini yiyen atlar, ölüm çığlıkları ve görülmedik kargaşalar meydana gelir. Bu bağlamda bakıldığında iletilmek istenen niyet şu şekilde iletilebilir: Ahlaki değere sahip olmayan devlet adamı, bir toplumu yönetmeye layık değildir.

### **Evrensel Katman**

Evrensel düzlemde oyun, sürekli bir mücadelenin olduğu dünyada sadece en güçlülerin ayakta kalması üzerinden şekillenir. Kişilerin güç dengeleri değiştiğinde hayatta kalma olasılıklarında da bir değişim gerçekleşir. Zaferler kazanan Macbeth, elde ettiği güçle başkalarını öldürür ve hayatını daha konforlu hâle getirir. Öldürülmek korkusuyla kaçan Malcolm, İngiltere kralıyla kurduğu ittifak ile başka bir güç unsuru olur. Malcolm, intikam hırsına bürünen Macduff ile birleşerek elde ettikleri güç ile

gün geçtikçe yalnızlaşan ve gücünü kaybeden Macbeth'i öldürür. Bu çerçevede bakıldığında “güçlü olan hayatta kalır” fikrinin oyun boyunca altının oyulduğunu söyleyebiliriz.

## H. Çatışma Unsurları

Oyunun ana çatışmasının hırs-vicdan ikilemi olduğu söylenebilir. Ayrıca oyun korku-cesaret, karanlık-aydınlık, arzu-pişmanlık, kuşku-güven, sadakat-ihanet, adalet-yazgı gibi yan çatışmalarla da desteklenmiştir.

## İ. Anlatım Araçları/Sembol, Motif, Leit-Motif vb.

**Kan:** Oyunun ilk perdesinde kanın, gücü temsil ettiği ve yükselmenin bir anahtarı olduğu söylenebilir. Oyunun ikinci perdesinden sonra ise kan, ihanetin habercisidir. Macbeth, bu sefer mevkisini yükseltmek için kutsal saydığı insanın kanını dökmek zorundadır. Bu andan itibaren Macbeth, düşgücü ile yarattığı hançerin üstünde bile kan görür. Macbeth, Duncan'ı öldürmeden önce şunları söyler:

“Ağzında ve sapında kan var; demin yoktu.

Yok, hançer falan yok.

Benim kanlı tasarım bu gözlerimin gördüğü” (Shakespeare, 2002: 29).

Macbeth, Banquo'nun öldürülme emrini vermeden önce şunları söyler:

“Demek Banquo'nun soyu için kana boyadım elimi,

Onun oğulları için öldürdüm iyi yürekli Duncan'ı” (Shakespeare, 2002: 48).

Macbeth Banquo'nun hayaletini görüp korku ve dehşete kapıldığında kan yine ortaya çıkar.

“Ben yaptım diyemezsin elbet!

Beni gösterme öyle, kanlı başını sallayıp” (Shakespeare, 2002: 58).

Macbeth ve Lady Macbeth'in iktidarı ele geçirdikten sonraki süreçte kan, yok edemeyecekleri kötülükleri hatırlatacak ve sürekli önlerine çıkan bir unsur olacaktır.

Aynı zamanda bir pişmanlık belirtisi durumuna dönüşecektir kan onlar için zihinlerinden atamayacakları bir halüsinasyon olacaktır.

Lady Macbeth'in ruh hâli bozulunca halüsinasyon görmeye başlar ve sayıklarcasına şunları söyler:

“Çık elimden, korkunç leke çık diyorum sana!

(...)

Kan kokuyor, hâlâ şurası!

Arabistan'ın bütün kokuları

Temizleyemeyecek şu ufacak eli!” (Shakespeare, 2002: 92-93).

**Hayaletler ve Sanrılar:** Macbeth ve Lady Macbeth için hayaletler ve sanrılar, hırs ve tutkuları doğrultusunda işledikleri cinayetlerin onlarda yarattığı suçluluk duygusundan dolayı sürekli karşılımları çıkar. Lady Macbeth'in ruhuna kaldırılamayacak güçlükte bir suçluluk çöker.

“Cehennem ne karanlıkmiş!

(...)

Bir ihtiyardan bu kadar kan akacağı kimin aklına gelirdi?”

(Shakespeare, 2002: 92-93).

Benzer şekilde Macbeth'in ateşler içinde yanan zihni, Duncan'ı öldürmeden önce ona oyunlar oynar ve gözlerinin önüne sapı kendine dönük ışıltılı bir hançer çıkarır. Macbeth, düş gücünün yarattığı havada duran bu hançeri yol göstericisi olarak kabul eder. Hançer, suç silahı olduğu gibi ihanetin simgesi ve aynı zamanda ölümün habercisidir.

“Bir hançer mi önümde gördüğüm?

Sapı elimden yana çevrik...

Gel, sarsın elim seni.

Yoksun elimde; ama görüyorum seni.

Uğursuz görüntü, göze var ele yok musun sen?” (Shakespeare, 2002: 29).

Hayaletler ve sanrıların, yani gerçek ve gerçeküstünün birbirine karışmasının sebebi ise belirsizdir. Banquo'nun hayaleti söz konusu olduğunda işler biraz daha karmaşık hâle gelir. Birçok kişinin bulunduğu ziyafette Banquo'nun hayaletini gören tek kişi Macbeth'tir:

“Çekil! Git karşımdan! Git, toprak gizlesin seni!

Kanın kurudu senin; ilik yok artık kemiklerinde.

Bakış yok üstümüze diktiğin o gözlerde” (Shakespeare, 2002: 60).

Fakat Banquo'nun hayaleti ile karşılaşınca duyduğu korku Macbeth'i yıldırmaz aksine daha saldırgan bir hâle getirir.

**Doğaüstülük:** Oyunun birçok sahnesinde doğaüstü olaylar görülmektedir. Cadılar ve yaptıkları büyü, karakterlerin gördüğü hayaletler bu duruma en güzel örnektir. Cadıların yaptıkları büyü ile ortaya çıkan hayaletlerin Macbeth'e buldukları kehanet şöyledir:

“Kimse Macbeth'in hakkından gelemez

Koca Birnam ormanı kalkıp üstüne gelmedikçe” (Shakespeare, 2002: 71).

Yaşanan olaylardan sonra anlatımlara bakıldığında ise karakterlerin hep doğaüstü olayların yaşandığını ifade ettiğine tanık oluruz. Ross, yaşlı bir adam ile konuşurken atların birbirini yediğinden bahseder:

“Yediler vallahi, kendim gördüm,

Fal taşına dönen gözlerimle” (Shakespeare, 2002: 42-43).

Duncan öldürüldüğü gecede yaşananlarını ise Lennox şu şekilde ifade eder:

“Belalı bir gece geçirdik. Bacalar uçtu bizim yattığımız yerde.

Ağlaşmalar duyulmuş karanlıklarda.

Ölüm çığlıkları ve ardından korkunç sesler: Kızıl yangınlar, görülmedik kargaşalıklar” (Shakespeare, 2002: 37).

**Karanlık ve Aydınlık:** Oyunda karanlık ve aydınlığın kendi içerisinde yaşadığı bir çatışma söz konusudur. Karanlık aydınlığı oyunun başlangıcından sonuna kadar

yok eder. Çünkü karanlık oyunda kötülüğün habercisi olarak gösterilir. Macbeth'in hırsları karanlığın çökmesiyle kana bulanır. Olayların cereyan ettiği birçok sahnede suçların üstünü örtecek gizli bir kumaş gibi karanlığın egemenliği görülür. Bir nevi suça teşvik eden kasvetli bir hava gibidir karanlık. Oyun kişilerinin birçoğu aydınlığın gökyüzünü terk ettiğini ve karanlığın hâkim olduğunu dile getirir.

Lady Macbeth işleyecekleri suçların üstüne örtmesi için karanlığa şu sözlerle seslenir:

“Karanlık göklerden hiçbir ışık sızıp da

Dur! Vurma! Diyemesin bana” (Shakespeare, 2002: 19).

Banquo, Kral Duncan'ın ölümünden önce geceyi şu şekilde anlatır:

“Gök amma da cimri bu gece;

Bütün kandillerini söndürmüş” (Shakespeare, 2002: 27).

Ross yaşlı adam ile konuşurken karanlığın zaferini şu sözlerle anlatır:

“Saate bakarsan gündüz şimdi:

Ama karanlığa boğulmuş göğün lambası

Ya gecenin zaferi bu,

Ya da gün utanıyor doğmaktan.

Karanlıklar sarmış dünyamızın yüzünü

Diri aydınlıklar öpecekken” (Shakespeare, 2002: 42).

Macbeth, Banquo'yu öldürme emri vermeden önce yine karanlığı çağırır yanına:

“Kırpıklarını kavuşturan karanlık,

Bağla gözlerini yumuşak yürekli gündüzün” (Shakespeare, 2002: 52).

**Baykuş Sesi:** Oyunun birçok sahnesinde hayvan tasvirlerine ve seslerine yer vermiştir. Baykuş sesini bu noktada ayıran durum ise, baykuş sesinin oyun boyunca dile getirildiği yerlerde Macbeth'in işlediği cinayetlerle bir paralellik olmasıdır (Urgan, 1965: 36). Baykuş sesi ilk olarak Macbeth'in Duncan'ı öldürmesinin ardından Lady Macbeth'in sözlerinde görülür:



“Sus! Bir ses var!..

Baykuş öttü: uğursuz zangoç!

İyi geceler diyor korkunç sesiyle.

Bizimki işe girişmiş olmalı” (Shakespeare, 2002: 30).

Macbeth’in Duncan’ı öldürme anıyla baykuşun ötmesinin zamanlaması ayıdır. Lennox, Macbeth’e Duncan’ın ölümünün sabahında şunları söyler:

“Kara kuş durmadan öttü bütün gece” (Shakespeare, 2002: 37).

Ross ve yaşlı adam o gece ile alakalı şöyle konuşur:

“Geçen salı bir şahin,

Bütün haşmetiyle süzülürken göklerde

Fare yiyen bir baykuşun pençesinde can verdi” (Shakespeare, 2002: 42).

Lady Macduff, Ross ile konuşurken, Macduff’un ailesini Macbeth’ten koruması gerektiğini şu sözlerle belirtir:

“Çit kuşu, kuşların en küçüğü bile

Yuvasını, yavrularından korur baykuşa karşı” (Shakespeare, 2002: 75).

**Uyku ve Uykusuzluk:** Uyku ve uykusuzluk motifi oyunun birçok yerinde göze çarpmakta ve işlenen suça ortak olanların önüne hatırlatıcı bir unsur olarak çıkmaktadır. Macbeth ve Lady Macbeth ne rahat bir uyku çekebilmekte ne de tam olarak uyanık kalabilmektedir. Macbeth Kral Duncan’ı öldürdükten sonra öyle gergindir ki uykuları kaçar; Duncan’la birlikte uykuyu, yani iç huzurunu öldürmüştür.

“Kimseler uyumasın artık! Macbeth uykuyu öldürdü!

Evet, masum uykuyu

(...)

Yeniden yükseldi ses: Uyumayın artık!

Glamis uykuyu öldürdü. Onun için

Cawdor'a uyku yok artık! Macbeth'e uyku yok artık!"  
(Shakespeare, 2002: 32).

Ancak bir süre sonra Macbeth, eliyle öldürdüğü Duncan'ı kıskanır hâle gelmiştir. Macbeth uyuyamazken, Duncan derin bir uykudadır. Çeşitli korkular ve düşmanlar yüzünden Macbeth kaygılar yumağı ile boğuşurken Duncan huzur içindedir:

"Duncan mezarda: Hayatın ateşli sıtmasından sonra

Rahat uykularda. Kalleşlik yaptı ona yapacağımı;

Gayrı ne hançerden korkusu var ne zehirden" (Shakespeare, 2002: 52).

Macbeth'in kararını cadıların kehanetlerine olan inancı belirlediği için Banquo ve oğlunun varlığı krallığını tehdit etmekte ve uykularını kaçırmaktadır.

"Görünmez kanlı ellerinle yırt at,

Uykularımı kaçıran varlığın kader yazgısını" (Shakespeare, 2002: 53).

Eğer Banquo ve Fluence sağ kalırsa Macbeth geleceğini garanti altına alamayacak rahat uykulara dalamayacaktır.

"Onun oğulları için öldürdüm iyi yürekli Duncan'ı,

Onlar için vicdan azaplarına boğdum rahat uykularımı" (Shakespeare, 2002: 48).

Macbeth'in uykusuz kaldığını ve dinlenmesi gerektiğini Lady Macbeth şu sözlerle ifade eder:

"Size gerekli olan uyku.

Her canlıyı dinlendiren uyku" (Shakespeare, 2002: 62).

Lady Macbeth ise işlediği suçun onda yarattığı psikolojik durumdan ötürü uyurgezer olmuştur. Uykusunda sayıklamakta hem kendisinin hem de kocasının suçunu açığa vuran tehlikeli sözler söylemektedir. Uykusunda böyle gezmesini büyük bir iç sıkıntısı olarak değerlendiren hekim, onun ne dediğini sorunca Lady Macbeth'in hizmetindeki kadın bunları söylemekten kaçınır.

“Çekmecesinden bir kâğıt çıkarıp katladı,

Bir şeyler yazdı üstüne, mühürledi ve yattı: Derin uykular içindeydi bütün bunları yaparken” (Shakespeare, 2002: 91).

Hekim ise şu sözleri söyler Lady Macbeth için:

“Benim hekimliğimi aşıyor bu hastalık:

Ben ki uykuda yürüyen nice hastalara baktım

Ve hepsi rahat döşeklerinde dindarca öldü” (Shakespeare, 2002: 93).

Oyun boyunca uyku ve uykusuzluk işlenen suçların kişilerde yarattığı psikolojik sorunların bir simgesi gibidir adeta.

## **J. Oyununa Dair Bilgiler**

Shakespeare’in dört büyük tragedyasının sonuncusu olan Macbeth, büyük olasılıkla 1605-1606 yılları arasında yazılmış ve 1606 yılında sarayda Kral 1. James’in önünde oynanmıştır. Shakespeare’in tragedyası için ana kaynağı Raphael Holinshed’in vakayinamesi oluşturmaktadır. Holinshed’in öyküsünde, İskoç asil soyundan Donwald, Kral Duffe ve maiyetini evinde misafir eder. Karısının etkisiyle geceleyin onu öldürür ve suçu önceden sarhoş ettiği uşakların üstüne atmakla kalmayıp onların da canına kıyar. Cinayet ortaya çıkınca ise yapmacık bir tavırla sözde üzüntüsünü gösterir. Shakespeare, oyunun temelini bu öykü üzerinde kurarken birçok değişiklik yapmış, bu vakayinamedeki bilgileri serbestçe uyarlamıştır. Donwald’ın yerine Macbeth’i, Duffe’in yerine ise Duncan’ı koymuştur (Urgan, 1965: 8-12).

Shakespeare’in yaptığı bazı değişiklikleri anlamak güç değildir: Örneğin Holinshed’in öyküsünde Duncan, zaafı ve tembelliği ile ön plana çıkmış faziletten uzak bir kral olarak gösterilir. Shakespeare, Macbeth’in işlediği cinayetin korkunç görünmesi bakımından Duncan’ın bu kusurları üzerinde durmamıştır; onu bir kralda bulunması gereken tüm iyi özelliklere sahipmiş gibi göstermiştir. Ayrıca 11. yüzyıl İskoçya’ında tahtın babadan oğula geçme kuralı henüz yerleşmemiştir. Duncan, kendi oğlu Malcolm’u varis tayin edinceye kadar Macbeth’in kral olma umudunu taşıması

tamamıyla haksız değildir. Oysa Shakespeare'in tragedyasında Macbeth, en küçük bir hakkı olmadan tahtı ele geçiren bir zorbadır (Çalışkan, 1993: 2).

Shakespeare'in Holinshed'in öyküsünden en çok uzaklaştığı nokta ise Banquo'yu ele alışında görülür. Bu durum 1. James'in atalarının Banquo'nun soyundan gelmesiyle yakından ilişkilidir. Holinshed'in öyküsünde Macbeth, niyetini Banquo'ya açıklar ve onun yardım sözünü aldıktan sonra Duncan'ı öldürür. Bu suç ortaklığı Kral James'e hoş görünmek amacıyla değiştirilmiş ve bir iltifat olarak Banquo, dürüst, vicdanın ve doğruluğun timsali bir insan olarak gösterilmiştir (Urgan, 2014: 221).

## V. AKİRA KUROSAWA’NIN KANLI TAHT FİLMİNİN ANALİZİ

Bu bölümde, Akira Kurosawa’nın *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filminin yapım sürecine değinilmiş ve film, öykü, mekân ve zaman kullanımı, anlatım araçları, kurgu, sinematografi, ses tasarımı, müzik kullanımı, yapım tasarım, kostüm ve makyaj bakımından analiz edilmiştir.

### A. Filmin Künyesi

Çizelge 4: *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filminin künyesi (Tassone, 1985: 258)

Ülke:	Japonya
Yapım Yılı:	1957
Süre:	110 Dakika
Yapımcı:	Toho adına Akira Kurosawa ve Shojiro Motoki
Yönetmen:	Akira Kurosawa
Senaryo:	Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Shinobu Hashimoto, Ryuzo Kikushima
Görüntü:	Asakazu Nakai
Kurgu:	Akira Kurosawa
Ses:	Fumio Yanoguchi
Işık:	Kyuichiro Kishida
Dekor:	Yoshiro Muraki
Müzik:	Masaru Sato
Asistan:	Mimachi Nonagase
Oyuncular:	Filmdeki Karakterler:
Toshiro Mifune	Taketoki Vashizu (Macbeth)
İsuzu Yamada	Asaji (Lady Macbeth)
Minoru Chiaki	Yoshiaki Miki (Banquo)
Akira Kubo	Yoshiteru Miki (Fluence)
Takamaru Sasaki	Kuniharu Tsuzuki (Duncan)
Yoichi Tachikawa	Kunimaru Tsuzuki (Malcolm)
Takashi Shimura	Noriyasu Odagura (Macduff)
Chieko Naniwa	Cadı



Şekil 1: *Kumonosu-jō / Kanlı Taht* (1957) filminin afişi (URL-1).

## B. Filmin Yapım Süreci

Japonya’da *Kumonosu-jō / Örümcek Ağı Kalesi*, Batı’da *Throne of Blood / Kanlı Taht* olarak gösterilen film, her ne kadar Japonya’da ticari ve eleştirel anlamda beklenen ilgiyi görmese de yurt dışında büyük bir üne sahiptir. Shakespeare’in *Macbeth* eserinden uyarlanan film, oyunun ana olay örgüsünü oldukça yakından takip eder, ancak kaynağından çeşitli şekillerde ayrılır. İngiliz edebiyat eleştirmeni Frank Kermode göre film *Macbeth*’in uyarlamasından çok onun hicvidir. Benzer şekilde İngiliz yönetmen Geoffrey Reeves ile Peter Brook, filmin kuşkusuz bir biçimde “bir başyapıt” olduğunu ifade etmekle birlikte, Shakespeareyen bir film olduğunu inkâr ederler, çünkü film onun şiirsel sözlerini kullanmamaktadır (Aktaran Wild, 2000: 120). Antony Davies’e göre film, *Macbeth* üzerine yapılan eleştirilerin sınırlarını genişletir ve batılı düşünürlerin Shakespeare’in dramatik malzemesinin evrensel çekiciliğinin daha fazla farkında olmasını sağlar (Davies 1994: 154). Oyundaki tüm

sahneler deđiřtirilmemiř gibi grnse de, zengin bir grsellięe sahip olan film, uyarlama olduęu kadar zgn bir alıřmadır.

Film, 1956 yılının bařlarında Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Shinobu Hashimoto ve Ryuzo Kikushima tarafından yazılmaya bařlanır ve yazım sresi boyunca *Macbeth*'in herhangi bir nshası alıřmalarda bulunmaz. Sahneleri her biri ayrı ayrı yazar ve sonra alıřmalarını birbirleriyle paylařırlar; senaryoyu en iyi buldukları fikirler oluřturur. Kurosawa'nın bir nceki filmi *Ikimono No Kiroku / Korku İinde Yařıyorum* (1955) giřede beklenen ilgiyi grmemesine raęmen, *Shichinin no samurai / Yedi Samuray* (1954) filmi sayesinde bu noktaya kadar oluřturduęu itibar *Kanlı Taht*'in epey ykl bir bteyle ekilebilmesini saęlar.

Filme adını veren kale Fuji Daęı'nın siyah, volkanik yamaları zerine, lkenin en sisli yresine yapılır. ekimler 29 Haziran 1956'da bařlar ve tm yaz ve sonbahar boyunca srer. Dıř ekimlerin byk bir blm Fuji Daęı, Fuji Ormanı ve İzu Yarımadası'nda  kamera kullanılarak yapılırken i ekimler Toho Yapım'ın stdyolarında gerekleřir. Tm dublaj ve mzik kayıtları da dhil olmak zere post prodksiyon Ocak 1957'de tamamlanır (Galbraith, 2002: 230). Film, 1957 yılında Venedik Film Festivali'nde Altın Aslan dl'ne aday gsterilir ve Japonya'daki birok festivalden dlle dner.

### **C. Filmin yks**

Film, rmcek Aęı Kalesi'nin yıkıntıları zerine koronun syledięi hznl bir řarkıyla aılır. Koronun sesi kesilince sislerin iinden gelen bir haberci cephedeki geliřmeleri Byk Efendisi Tsuzuki'ye aktarır: Fujimaki'nin ani saldırısı sonucunda birok kale ya ateře verilmiř ya da el deęiřtirmiřtir. Tsuzuki, yapacak pek bir řeyin kalmadıęını dřndę sırada bařka bir haberci birinci kalenin komutanı Washizu ile ikinci kalenin komutanı Miki'nin kahramanca savunmasından, stn bařarılarından bahseder ve savařı nasıl kendi lehlerine evirdiklerini haber verir. Washizu ve Miki'nin kazandıęı zaferleri cořkuyla karřılayan Tsuzuki, teřekkrlerini bizzat sunmak iin ikisini de huzuruna aęırır, esir dřen Fujimaki'nin ise ldrlmesini emreder.

Savařı kazanan iki komutan ana kaleye ulařabilmek iin gemeleri gereken ve rmcek aęına benzeyen ormanın patikaları iinde yollarını bulmaya alıřır. İki saat

süren bir mücadeleden sonra iki savaşçı bir çember çizdiklerinin farkına varırlar. Yağmurun sağanak şeklinde yağdığı, şimşeklerin peşi sıra çaktığı ve her tarafın sisle kaplı olduğu bu garip hava ikisini de tedirgin eder. Washizu, geçtikleri yeri işaretlemek için bir ağaca ok fırlatır fakat ormanın çıkardığı garip kahkahalar ikisinin de irkilmesine neden olur. Kötü bir ruhun kendilerine musallat olduğunu düşünen savaş lordları, mızrakları boşlukta savurup atlarıyla dörtnala giderken kendilerini yaşlı bir cadının yanında bulurlar.

Cadı, dokuma tezgâhının başında bir çarka ağ dokumakta, dünyanın ve insanoğlunun garipliğine dair hüznü bir şarkı mırıldanmaktadır. Washizu ve Miki'nin şaşkın bakışları arasında her ikisini de isimleriyle selamlayan cadı, bir dizi kehanette bulunur: Öncelikle her ikisi de terfi edecektir ve bir süre sonra Washizu Örümcek Ağı Kalesi'nin komutanı olacak ancak hükmü uzun sürmeyecektir. Miki'nin oğlu da zamanı gelince aynı kaleye hükmedecektir. Cadı sislerin içinde aniden kaybolduktan sonra ne olup bittiğine anlam veremeyen Washizu ve Miki, nihayet ana kalenin yolunu bulurlar. Cadının sözlerini komik bulup kehanetleri ile dalga geçen savaş lordları, kaleye varduktan kısa bir süre ilk kehanet gerçekleşir: Washizu, kuzey garnizonunun başına getirilirken Miki, birinci kalenin komutanı olur.

Olan biteni karısı Asaji'ye anlatan Washizu, kötü bir ruh tarafından kandırıldığını ve efendisine sadık kalarak huzur içinde yaşamayı düşünse de Asaji onun kanına girer. Miki'nin kehaneti Tsuzuki'ye anlatma ihtimaline karşı Washizu'nun zihnine şüphe tohumları eker.

Fujimaki'nin ihanetinden sonra kuşkuları giderek artan Tsuzuki, kuzey garnizonuna gelerek Fujimaki'nin suç ortağı olduğunu düşündüğü Inui'ye karşı geliştirdiği saldırı planını Washizu ve Miki ile paylaşır. Sınırlarını gizlice güçlendirip uygun zamanda saldırmayı düşünen Tsuzuki, Washizu'yu öncü birliklerin başına getirirken Miki'ye Örümcek Ağı Kalesi'nin korunması görevini verir. Asaji, Büyük Efendi'nin Washizu'ya layık gördüğü öncü kumandan olma şerefini ölüme davetiye çıkarmak olarak yorumlar ve Washizu'nun paranoyasını besler. Asaji'nin kışkırtmasıyla Washizu, Büyük Efendi Tsuzuki'yi öldürür, suçu ise koruma görevini üstlenen Noriyasu'nun adamlarının üzerine atar. Cinayetin dehşeti karşısında korkuya kapılan Noriyasu ve Büyük Efendinin oğlu Kunimaru, Miki'nin komutanı olduğu ana kaleye sığınmaya çalışsa da Washizu'nun gizli suç ortağı tarafından kaleye alınmazlar ve ormana kaçarlar. Washizu ise Miki'nin hamlesini görmeden Noriyasu ve



Kunimaru'nun peşine düşmek istemez. Tam bu sırada bir asker Asaji'nin Miki'nin mesajını Washizu'ya iletir: “Eğer Miki kapıları açmayı reddederse kaleye Büyük Efendi'nin tabutuyla yaklaşın” (Shojiro Motoki vd., (Yapımcı), Akira Kurosawa (Yönetmen), *Kumonosu-jô* [Kanlı Taht], (Film), Toho Pictures, Japonya, 1957, 00:55:20-00:55:27). Asaji'nin planı işe yarar ve Miki'nin kontrolündeki, zapt edilmesi neredeyse imkânsız olan ana kalenin kapıları Tsuzuki'nin tabutunu taşıyan Washizu ve adamları için açılır.

Örümcek Ağı Kalesi'nin kontrolünü ele geçiren Washizu, Miki'nin oğlu Yoshiteru'yu kendine varis olarak seçer. Washizu, böylelikle her şeyin olağan akışına kavuşacağını ummaktadır fakat Asaji'nin hamile olduğunu söylemesi ve kocasını en yakın dostu Miki'ye karşı kıskırtmasıyla her şey değişir. Washizu, Tsuzuki'nin ölümü sayesinde elde ettiklerini koruyabilmek için daha da iğrenç bir başka cinayet işlemek, dostunu öldürmek ve böylelikle kendisine duyulan güvene ihanet etmek zorunda kalır. Washizu'nun emriyle Miki öldürülür, oğlu Yoshiteru ise kaçarak Noriyasu ve Kunimaru'ya sığınır. Ancak Washizu, bir türlü huzura eremez. Önce Miki'nin hayaleti başına musallat olur daha sonra hasretle beklenen veliaht ölü doğar. Çocuğunu kaybeden Asaji, ruhsal bir bunalıma düşer ve işledikleri cinayetin vicdan azabıyla ellerindeki hayali kan lekesini çıkarmaya çalışır.

Inui'nin ordusunu komuta eden Noriyasu, birinci kaleyi, Miki'nin oğlu Yoshiteru ise ikinci kaleyi ele geçirir. Kaleler birbir düşman eline geçerken Washizu'nun savaş konseyi bu saldırılara karşı hiçbir fikir üretmez. Çözümü cadıda aramaya karar veren Washizu, ormana giderek ondan son kehaneti de öğrenir: “Örümcek Ağı Ormanı'nda bulunan ağaçlar kaleye yürümedikçe savaşı kaybetmeyeceksin” (Kurosawa, “*Kumonosu-jô*”, 01:26:38-01:26:55). Böylesine bir şeyin olabilmesine ihtimal vermeyen Washizu, başından geçen tüm olan biteni ve cadının kehanetlerini kaleyi savunan askerleriyle paylaşır.

Noriyasu, açık alanda yaptıkları her hareket kaleden görülebildiği için askerlerin dallarla kendini ve arabaları kamufle etmesini emreder. Ordunun harekete geçmesiyle sisler içindeki ağaçlar kaleye doğru yürümektedir. Gördükleri karşısında çılgına dönen Washizu, birliklere saldırı emri verse de hiç kimse yerinden kıpırdamaz, artık kimse onu dinlememektedir. Washizu, kendi adamlarının oklarıyla kurban edilir. Film başladığı gibi, Örümcek Ormanı Kalesi'nin yıkıntıları üzerine koronun söylediği hüznü bir şarkıyla biter.



Şekil 2: Askerleri tarafından ok yağmuruna tutulan Washizu (URL-2).

#### **D. Mekân ve Zaman Kullanımı**

*Kanlı Taht* (1957) filmi toplamda üç farklı mekânda geçmektedir: Örümcek Ağı Kalesi ve çevresi, Kuzey Garnizonu ve Örümcek Ağı Ormanı. Zaman kullanımına bakıldığında ise film, Sengoku-Jidai (1467-1615) ya da iç savaşlar dönemi olarak bilinen çağda geçmektedir. 16. yüzyıl boyunca sürmüş olan bu çağda asker sınıfı, bölgenin ve siyasi gücün kontrolünü ele geçirmek için kendi arasında amansız bir mücadeleye girişmiştir. Merkezi otoritenin gücünü kaybetmesiyle derebeylerinin peşi sıra birbirleriyle savaştığı bu dönem altta bulunanların üsttekileri devirdiği bir dönem olarak geçer. İç karışıklıkların ve çalkantıların hâkim olduğu bu çağ Japonya'nın “alt üst” olduğu bir dönem olarak tanımlanmaktadır (Prince, 2013: 184). Kurosawa ise bir *Macbeth* uyarlaması için neden 16. yüzyıl Japonya'sını seçtiğini şöyle açıklamaktadır:

“Bu soru bana sık sık sorulmuştur, oysa seçimimin nedeni çok basittir. Bu iç savaşlar dönemi, Shakespeare'in oyunuyla büyük bir uyumluluk göstermektedir; üstelik Japonya'da da Macbeth benzeri tiplerle karşılaşırız. Bir gün birdenbire aklıma bu dramı Japonya'ya özgü bir ortamda canlandırmak geliverdi. Shakespeare'i unuttum ve sanki ülkemin bir öyküsü söz konusuymuş gibi çektim filmi” (Cardullo, 2007: 64).



Şekil 3: Terfi edildiklerini öğrenen Miki (solda) ve Washizu'nun (sağda) şaşkınlıkları (*Kanlı Taht*, 1957).

#### **E. Anlatım Araçları/ Sembol, Motif, Leit-Motif vb.**

**Orman:** Aldatıcı patikalarıyla örümcek ağını benzeyen ve işgalci bir ordunun yönünü, bütünlüğünü ve moralini kaybedeceği bir labirenti andıran Örümcek Ağı Ormanı, filmdeki doğa ile ilgili motiflerin başında gelir. Washizu ve Miki ormanda yollarını kaybederler ve cadı ile karşılaşır, Noriyasu ve Kunimaru önce canlarını kurtarmak için ormana kaçarlar ancak ana kaleye saldırmak için döndüklerinde orman askerleri kamufle etmek için kullanılır, böylece orman kaleye yürür. Anthony Davies'e göre orman, psikolojik bir mekâna dönüşerek Washizu'nun karmaşıklığının ve kararsızlığının nesnelleştirilmesinde önemli bir rol oynar. Washizu, yolunu bulmak için ağaçlardan bir tanesine ok attığında orman kahkahalar atarak garip sesler çıkarır. “Washizu ormanı iki kez ziyaret eder daha sonra dramatik bir geri dönüşle ve yıkıcı bir sonla orman ona gelir” (Davies, 1994: 156).

**Kale:** Örümcek Ağı Ormanı tarafında korunan ve onunla hem organik bir bağ hem de çatışma içerisinde olan kale filmde çokça kez altının çizildiği korunaklı ve ele

geçirmesi zor bir yapıya sahiptir. Dairesel bir yapıya sahip olan filmin başında ve sonunda kalenin yıkıntıları gösterilir ve bu yıkıntılar üzerine söylenen koronun hüznü şarkısı duyulur. Filmde, Büyük Efendi olmaktan çok kaleye hükmetmenin öneminden bahsedilir. Kale, gücün ve siyasi istikrarın bir simgesi halindedir. Davis'e göre, doğanın dünyasını orman oluştururken insanın doğasını kale oluşturmaktadır (Davies, 1994: 157).

**Sis:** Kurosawa'nın birçok filminde arka planda gerçekleşen doğa olayları sahnenin görsel etkisini güçlendiren önemli bir araç hâline gelmektedir. *Kanlı Taht* filminde kullanılan sis buna güzel bir örnektir. Film başlarken ve biterken koronun söylediği hüznü şarkıya eşlik edercesine tüm sahneyi dolduran sis, dış çekimlerin neredeyse tamamında kullanılmıştır. Ormanda yollarını kaybeden Washizu ve Miki farklı açılardan tam on iki kez aynı patikadan sislerin içinde geçmek zorunda kalırlar, cadıyla karşılaştıklarında ve ana kaleye vardıklarında ise sis her tarafı kaplamıştır, Washizu askerleri tarafından öldürüldüğünde yoğun sisin içinde yere düşer (Richie, 1984: 120). Stephen Prince'a göre, filmin korkunç, karanlık atmosferini ve ahlaki perspektifini, sis ortaya çıkartmaktadır (Prince, 2003: 136).

**Karga Sesi ve Kuşlar:** Filmde birkaç kez duyulan karga sesi karakterler tarafından uğursuzluğa yorulurken Asaji, bu sesi cennetten gelen bir ses olarak yorumlar. Karga, geleneksel Japon kültüründe ölümün bir simgesidir (Goodwin, 1994: 182). Büyük Efendi Tsuzuki'ye ihanet eden Fujimaki bir odada öldürülmüş ve duvarları kan lekesi ile kaplı bu oda mühürlenmiştir. İki hizmetli odayı Washizu ve Asaji için hazırlamaya geldiğinde, Asaji kocasını Tsuzuki'yi öldürmesi için kışkırttığı ve Washizu ellerini kana bulamadan hemen önce karganın ürkütücü sesi duyulur.

Washizu, Noriyasu ve Kunimaru'nun düzenlediği saldırıya karşı savaş konseyi ile toplantı yaptığı sırada Örümcek Ağı Ormanı'ndaki kesilen ağaçlardan ürküp yuvalarından havalanan yüzlerce kuş kaleye akın eder. Savaş konseyi tarafından kuşlar, rahatsız edici kanat sesleriyle ürküntü verici ve kötü alamet olarak görülür. Washizu ise bu durumu kazanacağı zafere olan bir işaret olarak görse de bir kuşun omzuna konması canını sıkır.

**At:** Atların huzursuz davranışları filmde kötülüğü müjdeleyen bir simge halindedir. Asaji hamile olduğunu söyledikten hemen sonra Miki'nin sadık atı yularını

atar ve ortalıkta koşuşturmaya başlar. Her ne kadar Miki'nin adamları atı dizginlemeye çalışsa da bir türlü başarılı olamazlar. Miki'nin oğlu Yoshiteru, bu durumu kötüye yorar ve kalede verilen davete gitmek istemez. Bu durumu saçma bulan Miki, öldürüldüğünde ise atı tek başına ağıla gelir ve efendisinin ölümünü haber verir.

## **F. Uyarılmanın Sinematografik İzdüşümü**

### **1. Kurgu**

Kurguyu, filmin yapımındaki en önemli süreç olarak gören Kurosawa, kurgu yaparken üzerinde en çok durduğu nokta filmin “akıyormuş hissi” vermesidir (Prince, 2013: 54). Kurosawa, süreklilik sağlamaya yönelik olan bu kurgu tasarımı ile seyirciye kurgulanmamış gibi görünen filmler yapmaya gayret etmiştir. Bu sistem ile görüntüler herhangi bir müdahale ya da kesinti olmaksızın sürekli olarak akıyormuş gibi gösterilmeye çalışılmıştır (Prince, 2013: 66). *Kanlı Taht* filminde, yumuşak geçiş efektlerini kullanmayan Kurosawa, geçiş tekniği olarak yalnızca basit kesme ve kadraj içinde resimsel bir etki yaratmak için silme efekti (arkadaki görüntünün öndeki bir görüntünün üzerini kayarak kapatması veya öndeki görüntüyü silmesi) kullanmıştır (Wild, 2020: 125). Bazı planların birleştirilmesinde sis geçiş görevini gören belirleyici bir unsur olarak kullanılmış ve sekans boyunca, zaman ve mekânın değiştiği bulanık sisin içinde verilmiştir. Stuart Galbraith'e göre bu sisin bu şekilde kullanımı kâbus gibi bir görüntü oluşturmaktadır (Galbraith, 2002: 233).

Filmin başında uzun tutulan planlarla kurgu ağır ilerlese de sonlara doğru gerilim ve aksiyonun artmasıyla birlikte kesmelerin sayısı artmış, planların süresi azaltılarak kurgu hızlanmıştır. Ayrıca filmde yavaşlatılmış ve hızlandırılmış görüntüler de kullanılmıştır. Washizu'nun askerleri tarafından öldürüldüğü sahne hızlandırılırken Öürüncek Ağı Ormanı'nın kaleye yürüdüğü sahne anlamı kuvvetlendirmek için yavaşlatılmıştır (Richie 1999: 122-123).

## 2. Sinematografi



Şekil 4: Washizu'nun ölümü (*Kanlı Taht*, 1957).

Film sinematografik açıdan incelendiğinde kameranın büyük ölçüde sabit kaldığı ve genel planların ağır bastığı görülmektedir. Karakterlerin geriliminin en yüksek olduğu anlarda bile yakın plana geçilmemiş mizansendeki her şeyin görülebilmesi için sahneler karşı açıdan genel planlarla çekilmiştir. Miki ve Washizu'nun cadı ile karşılaştıkları sahne ve Washizu'nun askerleri tarafından öldürüldüğü sahne dışında yakın plan kullanılmamıştır. Aldo Tassone'ye göre, kullanılan genel planların çokluğu ve kameranın neredeyse tamamen sabit kalması bitip tükenmek bilmeyen bir karabasanı andıran filmdeki soyutlamanın anlamını derinleştirmektedir (Tassone, 1985: 146).

Genel plan çekimlerinde çoğunlukla birden fazla kamera ve telefoto mercekler kullanılmıştır. Kadrajdaki nesnelere bu mercekler sayesinde daha büyük görünür ve yönetmen genel planlarda detayları kaçırmamış olur. Ayrıca bu mercekler “uzamı düzleştirerek ve böylece de doğrusal özelliklerini öne çıkararak görüntünün geometrisini kuvvetlendirmektedir” (Prince, 2013: 149). Filmde kullanılan kamera hareketleri ise ileri ve geri yakınlaştırma, oyuncuların devinimini takip eden yatay çevrinme ve kaydırmadır. Washizu ve Miki'nin Örümcek Ağı Ormanı'nda yollarını

kaybettiği sahnede oyuncuların ağaçların arasındaki hızlı hareketlerini yakalayabilmek için dolly kullanılmıştır (Richie, 1998: 123).

### 3. Ses

Sade bir ses tasarımı ve tekniğinin uygulandığı filmde, sessizlik, doğal sesler ve No müziği (esas olarak flüt ve davul sesi) filmdeki ana işitsel bileşenleri oluşturur. Shakespeare'in metnine göre çok daha az diyalogun olduğu filmde, sessizlik birçok sahnede kullanılmış ve dakikalarca sürmüştür. No geleneğindeki ilahiler ve şarkılar arasındaki duraklamaların bir mirası olan sessizlik, Washizu'nun cinayetten hemen önceki huzursuz bekleyişinde kendini açıkça gösterir. Sesin ve sessizliğin çatışması, filmdeki görsel imgelerin etkisini kuvvetlendirir ve filmin karanlık atmosferini derinleştirir (Jin, 2004: 8).

Çoğunlukla doğal seslerin kullanıldığı filmde, cadının rahatsız edici sesi stüdyoda bir erkek tarafından seslendirilmiş ve başka bir dünyadan geliyormuş hissini verebilmek için ses efekti uygulanmıştır (Galbraith, 2002: 236). Asaji'nin Washizu'nun zihnine cinayet için şüphe tohumları ektiği sahnelerde ise, Asaji'nin konuşması dış ses olarak verilmiştir. Gök gürültüsü, nal ve ok sesleri gibi doğa seslerinin yanında ayak sesleri, kaledeki gıcırtilar gibi sesler sahnenin atmosferine hizmet edecek şekilde kullanılmıştır. Tassone'ye göre, hayalet gibi odada süzülen Asaji'nin kimonosunun tedirgin edici hışırtısı içimizin ürpermesine yol açmaktadır (Tassone, 1985: 150). Asaji'nin görüldüğü hemen hemen her sahnede bu rahatsız edici ses duyulur.

Müzik kullanımına bakıldığında ise film başlarken ve biterken geleneksel Japon müziği eşliğinde Örümcek Ağı Kalesi'nin yıkıntıları üzerine koronun söylediği hüznü bir şarkı duyulur. Filmde zaman zaman kullanılan diğer müzikler ise sahnenin duygusuna ve aksiyonunun coşkusuna hizmet edecek şekilde kullanılmıştır. Huzurlu bir şekilde tarlalarda çalışan çiftçilerin gösterildiği sahnede çalan iyimser müzik ve gerginlik anlarında flüt ve vürmalı çalgılarla çalınan ürkütücü No müziği bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

#### 4. Yapım Tasarım, Kostüm ve Makyaj

Örümcek Ağı Kalesi; Fuji Dağı'nın siyah, volkanik etekleri üzerine, ülkenin en sisli yöresine yapılmıştır. Kurosawa'nın fikri, her şeyi daha inandırıcı kılmaktır. Bu fikri doğrultusunda Yoshiro Muraki'nin tasarladığı ilk kale seti yıkılır ve yenisi inşa edilir. Kale, fazla yüksek olmayan, penceresiz, örümcek ağı gibi kıvrımlı, iç bunaltıcı bir hapishaneye benzeyen bir yapıdır. Kurosawa'nın hedefi jidai-geki (dönem filmleri) türünü içerik olarak zengin, sinematik olarak daha modern ancak tarihe saygı duyarak yapmaktır (Galbraith, 2002: 233).



Şekil 5: Kuzey Garnizonu iç mekân tasarımı (URL-3).

İç mekân tasarımı No tiyatrosuna özgü olabildiğine sadeliği ve asgari aksesuarı içerir. Dekor, kavissiz, düz çizgili yapılardan oluşur. Oldukça basit görünen ve boşluk hissini pekiştiren mobilya ve aksesuarlar genellikle odayı bölen bir paravan, açılır kapanır bir iskemle, hasır, taç, mızrak ve kılıçtan ibarettir (Tassone, 1985: 146).

Kurosawa, inandırıcılık ve tarihe saygı konusundaki özenini kostüm tasarımında da gösterir. Oyuncuların tüm kostümleri 16. yüzyıl Japonya'sına uygun şekilde tasarlanır. Askerlerin zırhlarından savaş lordlarının başlarına taktıkları simgesel taçlara kadar hepsi dönemin özelliklerini taşır. Benzer şekilde filmde kullanılan mızrak, ok ve kılıçlar gerçektir. Yoshiteru (Fluence) rolünde oynayan Akira Kubo bu durumu şu şekilde özetliyor:



“Toho Yapım’da düzenli olarak samuray filmleri yapmadığımız için aktörler deneyim sahibi değildi. Kurosawa’nın fikri, bizi sahneye ve kostümlerimize alıştırmak her şeyi daha inandırıcı kılmaktı. Yeterince uzun süre samuray kostümleri içinde kalınca, gerçek samuray gibi görünmeye ve davranmaya başladık. Samuray filmlerinde gerçek kılıçlar asla kullanılmaz fakat Kurosawa’nın filmleri istisnaydı, bu yüzden yürüdüğümüzde bile kılıcın ağırlığı hissedilirdi” (Galbraith, 2002: 235).

Filmde kullanılan makyaj, dekor ile benzer şekilde No tiyatrosuna özgü öğeleri içerir. Oyunculuk biçimi olarak No tiyatro tarzını kullanan Kurosawa, oyuncuların her birine, ilgili role en yakın olan No maskesinin bir fotoğrafını gösterir ve makyaj tasarımı bu doğrultuda yapılır.



Şekil 6: Filmdeki başlıca karakterlerin No maskesi karşılıkları (URL-4).

Kurosawa’nın oyunculuk çalışması için kullandığı No tiyatrosuna özgü bu maskelerin makyaj tasarımına etkisi açıkça görülmektedir. Cadı, Asaji ve Miki’nin hayaletine beyaz makyaj yapılmıştır. Ayrıca cadının saçları ve kıyafeti makyajıyla uyumlu hâle getirilmiştir. Asaji’nin alına çizilen derin kaşlar ise temsil ettiği maskeyi yansıtır (Galbraith, 2002: 236).



## VI. KANLI TAHT FİLMİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE YAPISAL DEĞİŞİKLİKLERİN KARŞILAŞTIRILMASI

Bu bölümde Akira Kurosawa'nın, William Shakespeare'in *Macbeth* eserinden sinemaya uyarladığı *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filmindeki yapısal değişiklikler analiz edilmiştir. Ayrıca ayrıntılı karşılaştırma sürecinde yapısal değişiklikler metinlerarasılık bağlamında incelenmiş ve uyarlama yöntemi üzerinde durulmuştur. Japon film yönetmenlerinin en "Batılı"sı olarak adlandırılan Akira Kurosawa, Batı geleneğinden yararlanmakta, Dostoyevski ve Shakespeare'i beyaz perdeye uyarlamaları ile oldukça dikkat çekmektedir. Batı dünyasında oldukça önemli bir itibara sahip olan Kurosawa'nın filmlerinde, doğu ve batı, eski ve yeni sürekli çatışma hâlinindedir. Bunun en çarpıcı örneklerden biri, Kurosawa'nın Shakespeare'in *Macbeth* eserinden uyarladığı *Kanlı Taht* filmidir. Kurosawa, Japon film eleştirmeni ve tarihçisi Tadao Sato ile yaptığı röportajda, Shakespeare'in *Macbeth*'ini uyarlama sebebini şu şekilde açıklamaktadır: "Japonya'daki iç savaşlar döneminde, *Macbeth*'te anlatılan buna benzer pek çok olay var. Bunlara gekokujō denir. Bu nedenle *Macbeth*'in hikâyesi bana çok çekici geldi ve onu uyarlamak benim için çok önemliydi... Zayıfın güçlünün avı olduğu bu çağda yaşamış insanların görüntüleri oldukça yoğundur, insanoğlu büyük bir ciddiyetle, derinlikle anlatılır. Bu doğrultuda, *Macbeth*'te diğer tüm çalışmalarımda ortak olan bir şey olduğunu düşünüyorum" (Aktaran Manvell, 1971: 102). Shakespeare'in metninde kendi kültürünün açmazlarını keşfeden Kurosawa, Japon kültürüne ve düşüncesine etkileyici bir şekilde uyarladığı kaynak metnin öyküsündeki yapısal değişikliklere dair izlediği yolu şu sözlerle anlatmaktadır:

"Hikâye yeterince anlaşılır ama Japonlar cadılar ve hayaletler gibi şeyler hakkında farklı düşünmeye meyillidirler. [Sayısız kaidan filminde (içinde cadı, hayalet vb. bulunan korku filmi) olduğu gibi hayaletler intikamcı olma eğiliminde olsa da, gereksiz yere kötü niyetli bir cadı üçlüsü fikri Japonların hayal gücünden uzaktır.] No tekniklerine karar verdim, çünkü No'da stil ve hikâye birdir" (Sarris, 1967: 302).

Kurosawa, Japon kültürüne stilize ettiği *Macbeth*'in tematik ve duygusal evrenini, kültür-içi estetik modlar aracılığıyla aktarırken kaynak metnin ötesine geçmektedir. *Macbeth*'i, Kumonosu-jo (Örümcek Ağı Kalesi) olarak beyaz perdeye taşıyan Kurosawa, kaynak metnin adını değiştirerek ilk yapısal değişikliği gerçekleştirir. Genette'in yan-metinsellik olarak tanımladığı metnin dışında kalan başlık / film adını, mistik ve esrarengiz bir şekilde koro tarafından seslendirilen bir halk şarkısından almaktadır. Filmin açılışında prolog ve kapanışında epilog şeklinde erkek koronun söylediği şarkı şöyledir:

“Dikkatle bakın Aldanışın Kalesi'nin ardındaki kalıntılara!

Artık sadece yok olanların ruhları uğruyor buraya.

Bu katliam sahneleri ve hırs asla değişmiyor.







Şimdi ve sonsuza dek.

Örümcek Ağı Kalesi burada yatıyor” (Kurosawa, “*Kumonosu-jō*”, 00:02:25-00:03:48).





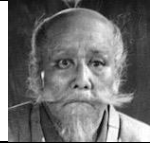


Filmin açılışında Brechtien bir üslupta prolog olarak eklenen ve foreshadowing (önceden ima etme) tekniğiyle yaşananların habercisi olarak söylenen bu ilahideki aranjman ve ölçü tarzı No tiyatrosu geleneklerinde göre düzenlemiştir. James Goodwin'e göre “ilahî, dünyevi amaçların geçiciliği ve kısıllığı olan mujokan üzerine bir Budist öğretisini yinelemektedir” (Goodwin, 1984: 177). Kullanılan ilahî ile bağlantılı olarak filmin adı, dolaylı bir şekilde Japon toplumunun tarihsel kültüründen gelmekte ve anıştırma (allusion) yöntemi kullanılmaktadır. Aynı zamanda filmin adı, olay örgüsünün geçtiği bazı mekânlara (Örümcek Ağı Kalesi, Örümcek Ağı Ormanı, Örümcek Ağı Anıtı) göndermelerde bulunmaktadır.

Kaynak metnindeki batılı karakterlerin, kültürlerarası bakış açısıyla yeniden biçimlendirildiği görülmektedir. Bu yapısal değişiklik ile ilk olarak, batılı karakter isimleri Japon toplumuna ait isimlerle yeniden düzenlenir. Kaynak metinde yer alan karakterlerin filmdeki karşılıklarının gösterildiği çizelge 3'e bakıldığında, pek çok karakterin çıkartıldığı ve kaynak metinde olmayan birçok karakterin filme eklendiği görülmektedir. Kurosawa, ana olay örgüsünü “*Macbeth* çifti Washizu ve Asaji'ye odaklamak için diğer karakterlerin konuşmalarını ve eylemlerini azaltılmıştır” (Goodwin, 1984: 172).




Çizelge 5: Film ve oyundaki karakterlerin karşılaştırılması

<b>Kaynak Metinde Yer Alan Karakter.</b>	<b>Fotoğraf.</b>	<b>Filmde Yer Alan Karakterler.</b>
Macbeth		Taketori Washizu
Lady Macbeth		Asaji Washizu
Üç Cadı		Cadı
Duncan		Kuniharu Tsuzuki
Malcolm		Kunimaru Tsuzuki
Banquo		Yoshiaki Miki

Çizelge 5 (devamı - 1);

Macduff		Noriyasu Odagura
Fleance		Yoshiteru Miki
Hizmetli		Dört Hizmetli
Üç Haberci		Üç Haberci
Haberci		Haberci Yaşlı Komutan
-		Tsuzki için çalışan üç muhafız Miki için çalışan hizmetliler
Askerler		Washizu'nun askerleri

Çizelge 5 (devamı - 2);

Duncan'ın emir subayları		Komutanlar
Kadın		Kadın Hizmetliler
Birinci, İkinci ve Üçüncü Hayalet		Üç Samuray Hayalet
İki Katil		Katil
-		Bekçi
-		Washizu için çalışan üç haberci
Subay, Lennox, Ross, Angus, Yaşlı Adam, Kapıcı, Donaldbain, Hacate, Bey, Lady Macduff, Çocuk, Siward, Genç Siward, Menteith, Seyton, Caithness		----

Klasik biçimleri batılı bir metne uygulayan Kurosawa, karakterlerin kişileştirmesinde birçok değişikliğe gitmiştir. Karakterlerin kişileştirilmesi için “oyuncunun eylemi (dilsel ve kinetik göstergeler / jest, mimik) ve oyuncunun görünümü (makyaj, saç şekli ve kostüm)” (Kocabay, 2008: 45) açısından tercihleri pastiş, alıntı ve anıştırma yöntemleri kullanılarak oluşturulmuştur. Bu yapısal değişiklikleri, kültürlerarası bakış açısı ve kültürüçi malzemedan faydalanarak gerçekleştirir. Kurosawa'nın yer-zaman ilişkisine yönelik tercihleri oyuncunun eylemi ve görünümüne de etki etmektedir. Daha önceki bölümlerde de sözü edildiği üzere; Orta Çağ İskoçya ve İngiltere'sinde geçen Shakespeare'in *Macbeth* oyununu, 16. yüzyıl Japon savaş ortamına yerleştirir ve karakterlerin kişileştirmesine yönelik kaynak göndermeleri bu dönemden elde etmektedir (Davies, 1988: 153). Orta Çağ Japonya'sının feodalizmde yozlaşan bu dönemde “savaş lordlarının kendi emrindeki samuraylar tarafından devrilmesi gibi” (Goodwin, 1994: 176).

*Macbeth*'in aksiyon planını ve özünü oluşturan politik hırslar uğruna işlenen kanlı eylemler ve ihanet dolu dünya ile gekokujō olaylarının sıradanlaştığı Japonya'nın 16. yüzyıldaki iç savaş süreci oldukça benzerlik taşımaktadır. Bu doğrultudan bakıldığında yer-zaman ilişkisi için kültür içi kaynaklardan yararlanan Kurosawa, izleyicinin zihninde sezdirme ve çağrışım yaratarak tarihe, toplumsal olaylara, hikâyelere ya da kişilere göndermede bulunmaktadır. Yarı-bilgi ya da yarı-alıntı olarak işlev gören anıştırma yöntemi kullanılarak, tarihten ödünç alınan toplumsal olaylar; izleyicinin bilgi ve birikimine bağlı olarak çözümlenmesiyle ortaya çıkmaktadır.

Kurosawa tüm jidai-gekilerinde (dönem filmleri) samuray kültüründe bozulma, kitlesel toplumsal kargaşa veya iç savaş dönemlerini tercih ettiği görülmektedir. *Kanlı Taht* filminde de yer alan erkek karakterler, Kakamura dönemi samurayları olarak gösterilmektedir (Zambrano, 1974: 265). Japon feodalizmde soylu asker sınıfı olan samuraylar, “iyiye kötüye bakmadan bir hizmetkâr olarak kendisini bağlı bulunduğu ailenin yolunda kendisini feda eden” savaşçı ruhlu ve etik prensipleri olan kişiler olarak tanımlanmaktadır (Akman, 2011: 138). Japon kültürünün anahtar kavramlarından biri olan Bushido Felsefesi'ne dayanmaktadır. Savaşçının Yolu anlamını taşıyan Bushido, tarafsızlık, dürüstlük, göreve bağlılık, sadakat, tevazu, onur, sadelik, açık sözlülük, yardımseverlik ve cesaret gibi temel prensipleri içinde barındırmaktadır (Nitobé, 1908: 37). Kakamura döneminde (1185-1333), statüsü



yüksek olan samuraylar, şoguna hizmet eden gokenin sınıfına (soylu sınıf) atıfta bulunan geleneksel Japon toplumunun savaşı sınıfını oluşturmaktadır. Kurosawa'nın yer-zaman ilişkisine bağlı olarak karakterler üzerinde gerçekleştirdiği bu yapısal değişimler, oyuncunun eylemine ve görünümüne ilişkin birçok tercihini etkilemektedir.

Kurosawa, filmdeki tarihsel gerçeklik kaygısı hakkında fikirlerini şu şekilde aktarmaktadır: “Ne de olsa, herhangi bir filmin gerçekliği, geçtiği döneme olabildiğince sadık kalmasında yatar” (Richie, 1984: 123). Gerçeklik kaygısı karakterlerin kostüm tasarımı aşamasında önemli bir rol oynamaktadır. Kostümler, 16. yüzyıl Japonya'sına uygun şekilde tasarlanır. Bu doğrultuda tasarlanan kostümler giysilerarası özellikler taşımaktadır. İlk olarak Thomas F. Broden'in *Le Tissu comme Texte: l'Intertextualité de la Mode Vestimentaire* adlı çalışmasında sözünü ettiği ve metinlerarasılık kavramından yola çıkarak oluşturduğu giysilerarasılık (intervestmentalite) kavramıyla: “giysilerin kültürel göndermelere başvurduğunda hangi biçimleri ve yöntemleri uygulayarak tasarlandığından ve bir giysi başka bir giysiye ya da giysilere ya da kültürel öğelere gönderme yaptığı durumlarda bunu hangi amaç ve işlevlerle gerçekleştirdiğinden söz etmektedir” (Evecen, 2014: 100). Kristeva, Genette, Barthes'in metinlerarasılık üzerinde gerçekleştirdiği tanımlamaları kullanılarak, giysilerin kendi aralarındaki alışveriş biçimlerini belirtmek amacıyla kullanılmaktadır. Broden'e göre “artık her giysi gönderge konuma taşıdığı diğer giysi veya giysilerle ikili ilişkiler içerisindedir” (Broden, 2009: 390). Kurosawa'nın *Kanlı Taht* için tasarladığı kostümler, Broden'in giyisilerarasılık kavramı doğrultusunda değerlendirildiğinde, giyisilerarası pastiş (öykünme) yönteminden söz etmek mümkündür. Özellikle erkek karakterleri soylu asker sınıfından samuray olarak yorumlaması sonucunda kostümler, dönemin samuraylarının giysilerinin içeriği ve biçimi birebir taklit edilerek tasarlanır. “Bir anlamda, eski modanın ve geleneksel kökene sahip her türden kültürel unsurun yeniden canlandırılması olarak ifade bulmuştur” (Evecen, 2014: 113). Kurosawa, şekil 7'de görüldüğü üzere kusursuz tarihsel gerçeklik yaklaşımıyla tasarladığı kostümler, kültüriçi kaynaklardan beslenerek bilinçli ve özenli bir şekilde dönemin giysi stillerinin karakteristik formlarını pastiş yöntemi kullanarak ödünç alındığını göstermektedir. İzleyicinin perspektifinden bakıldığında giysilerarası ilişkiler, izleyici aktifleştirerek yorumlama yetisine ve anlam üretmesine olanak tanımaktadır.



Şekil 7: Tokyo Ulusal Müzesi'nde sergilenen Kamakura dönemi samuray ö-yoroi zırhı (solda) ve filmde bir sahne (sağda) (*Kanlı Taht*, 1957). (URL-5).

Oyuncunun görünümüne yönelik makyaj ve saç göstergelerindeki yapısal değişiklikler, benzer bir şekilde kültürlerarası bakış açısı ve kültüriçi kaynaklardan yararlanarak gerçekleştirilmektedir. Bu anlamda No tiyatrosunun belirgin bir etkisi görülmektedir. Film boyunca karakterlerin sunumları, No geleneğinden anıştırma ve pastiş teknikleri kullanılarak ortaya koyulmaktadır. No geleneği, makyaj ve saç göstergelerinin dışında oyuncuların kinetik (jest ve mimik) göstergelerini de etkilemektedir. Kurosawa, No maskesinden nasıl faydalandığını şu sözlerle anlatmaktadır:

“Batıdaki drama, karakterini kişilerin ya da durumların psikolojisinden alır; No tiyatrosu ise farklıdır. Her şeyden önce No tiyatrosunun maskesi ve performansın tanımlanmış bir tarzı vardır. Kendini bu duruma sadakatle adayan oyuncu, maskeyi sahiplenir ve maskenin temsil ettiği kişi olur. Bu nedenle oyuncuların her birine, ilgili role en yakın olan No maskesinin bir fotoğrafını gösterdim; onlara maskenin kendilerinden bir parça olduğunu söyledim. Washizu (Macbeth) rolünü oynayan Toshiro Mifune'ye Heida isimli maskeyi gösterdim. Bu bir savaşçının maskesiydi. Mifune'nin karısı tarafından efendisini öldürmeye ikna edildiği sahnede, benim için maskedeki aynı canlı ifadeyi yarattı. Asaji (Lady Macbeth) rolünü oynayan Isuzu Yamada'ya Shakumi

isimli maskeyi gösterdim. Bu maske artık genç olmayan bir güzelliği ve delirmek üzere olan bir kadın imajını temsil eder ve Lady Macbeth ile bir bağ kurar. Macbeth tarafından öldürülen ve daha sonra bir hayalet olarak ortaya çıkan savaşçı için Chujo adında bir asilzadenin hayaletinin maskesini düşündüm. Örümcek Ağı Ormanı'ndaki cadı ise Yamanba isminde bir maske ile temsil ediliyordu'' (Cardullo, 2007: 65).

Kurosawa'nın yukarıdaki ifadelerinden de görüldüğü üzere, karakterlerin makyaj, saç, yüz ifadesi ve jestlerinin dinsel ve mitik kökenlere sahip No geleneklerine dayandırmaktadır. Macbeth oyununda doğaüstü güçlere sahip ucube üç cadı karakteri, filmde tek karaktere düşürülmüştür. Japon folkloründe bir yōkai (doğaüstü canavarlar, ruhlar, iblisler) olarak bilinen ve mitolojik bir kahraman Yama-Uba'yı (orman cadısı) çağrıştırmaktadır. No tiyatrosunda "Yama-Uba, ormanın derinliklerinde ve dağlarda kaybolan gezginlerin korkulu rüyasıdır" (Karaağaç, 2016: 88). Filmde ilk olarak ormanda dokuma tezgâhının başında durmakta ve bir çıkırıktaki ağ örüyor gibi gözükmektedir. Tıpkı Shakespeare'in oyununda Macbeth ve Banquo'ya cadıların söylediği gibi, filmde, Washizu'ya kalenin efendisi olacağını ve sonrasında Miki'nin oğlunun hüküm süreceğine dair bir dizi kehanette bulunmaktadır. Kurosawa bu sahnede (şekil 8), No tiyatrosunun yamanba maskının yüz ifadesi, saç şekli ve makyajını pastiş yöntemi kullanarak taklit etmektedir. Gönderge konumundaki yamanba maskı, izleyiciyle, Genette'in ön-metinsellik olarak ifade ettiği örtük ve tamamen sessiz bir ilişki kurmaktadır.



Şekil 8: Yamanba maskı (solda) ve dokuma tezgâhının başında kehanette bulunan cadının saç, makyaj tasarımı ve yüz ifadesi (sağda) (*Kanlı Taht*, 1957) (URL-6).

Washizu ve Miki'nin sazdan bir kulübede dokuma tezgâhının başında oturan yaşlı cadıyla karşılaştıkları sahne, Kurosawa'nın bir zamanlar seyrettiği Zemai'nin

*Kurozuka* (Kara Höyük) adlı No oyununu işaret etmektedir (McDonald, 1994: 129). *Japanese Classical Theater in Films* adlı kitabında Keiko I. McDonald, *Kanlı Taht* ve *Kurozuka* adlı oyunla yaptığı karşılaştırmada bu benzerliğe değinmektedir. *Kurozuka*'da, gezgin keşişlerden oluşan bir grup, çığırığın başında oturan yaşlı bir kadınla karşılaşırlar. Cadı, *Kanlı Taht*'daki “cadı gibi, bu dünyanın ne kadar geçici ve insanların ne kadar günahkâr olduğundan bahseder” (McDonald, 1994: 129). *Kurozuka*'nın ilk perdesinde, keşişlerin karşılaştığı cadının da yamanba maskı kullanıldığını ifade eden McDonald, çığırıktaki bu kocakarının, insan ilişkilerinin ilerleyişine ve insan kalbinin en karanlık sırlarına dair doğüstü bir kavrayışa sahip olduğunu aktarmaktadır (McDonald, 1994: 129). Bu doğrultuda Kurosawa, Zemai'ye ait *Kurozuka* adlı No oyununu, gizli alıntı yöntemi ile alt-metin (gönderge) olarak kullanmaktadır.



Şekil 9: *Kurozuka* adlı No oyunundaki çığırıkla ağ örme sahnesi (solda) ve yaşlı cadının çığırıkla ağ örme sahnesi (sağda) (*Kanlı Taht*, 1957) (URL-7).

Kurosawa, Washizu'nun karakterizasyonunun temelini No stilizasyonu yolu ile tasarlamıştır. Toshiro Mifune'nin, Washizu rolündeki performansı için model Heida maskesini ve geleneklere göre dönemindeki en parlak savaşçının yüzünü seçmiştir. Saç ve makyaj tasarımı pastiş yöntemi kullanılarak Heida maskesinden taklit edilmiştir. Fakat filmdeki görüntülerde bir tutarsızlık vardır, çünkü Heida maskesi, kötü ruhları fetheden büyük bir adamı işaret eder ancak filmde Kurosawa, bu duruma ironik bir bakış açısı getirmiştir. Ayrıca birçok sahnede yüz ifadesi değişkenlik göstermektedir. Örneğin, büyük dramatik gerilim noktalarında donuk ve nötr bir yüz ifadesi hâkimdir. Washizu, filmin son sahnesinde boynunu delen okla ıstıraplı bir yüz

ifadesine bürünmektedir. “Dehşete kapılmış yenilgi ifadesi, ölümün eşiğindeki insanın No maskesi olan Yase-ototo’yu çağrıştırmaktadır” (Goodwin, 1994: 189).



Şekil 10: Heida Maskı (solda) ve Asaji tarafından efendisini öldürmeye ikna edilen Washizu’nun yüz ifadesi (sağda) (*Kanlı Taht*, 1957) (URL-8).

Donald Richie, Kurosawa’nın, No’yu kullanmasının bir başka nedeninin de karakterin hareket etme şeklinin sınırlanmasıyla alakalı olduğunu öne sürmektedir: “No, bu sınırlamaların en açık görsel göstergesini sunar” (Richie, 1984: 117). Richie’nin de belirttiği gibi, No’nun stilize edilmiş hareketlerini ve maskelerini kullanmak ifade üzerinde bazı sınırlamalar yaratır. Bu gözle görülür şekilde dayatılan sınırlamalar No sahnesinde kısıtlanmış veya bastırılmış duyguları ifade etmede etkilidir. Oyuncunun hareket etme şekli, vücudunu kullanma şekli önceden belirlenmiş ve gelenekselleştirilmiştir. Bu ritüel bir dramadır ve No’nun dünyası hem kapalı hem de soyuttur. Richie, No unsurlarının çoğunlukla Asaji ile ilişkili olduğunu belirtir, çünkü “o en sınırlı, en kısıtlı, en tahrik edici, en kötüdür” (Richie, 1984: 117). Benzer şekilde McDonald şu ifadeleri kullanır: “bazı sahnelerde (örneğin ziyafet sahnesinde), Washizu’nun yüz ifadesi korku ve dehşet içindeyken, Asaji’nin yüzü, dişi boş bir No maskesi gibi mutlak kontrol altında statik, soğuk ve kayıtsızdır” (McDonald, 1984: 132).



Şekil 11: Shakumi Maskı (solda) ve Asaji'nin, Washizu'yu kanlı eylemlere ikna ederken ortaya çıkardığı yüz ifadesi (sağda) (*Kanlı Taht*, 1957) (URL-9).

Asaji'nin yüzü, orta yaşlı bir kadını belirten fukai veya shakumi maskelerine benzemektedir. Bazı araştırmacılar, dişi No maskesinin neredeyse ifadesiz olduğunu, çünkü nötr ifade veya ara ifade olarak adlandırılabilir şeyi temsil ettiğini iddia etmektedir. Ancak No maskelerinin ifadesizliği kasıtlıdır. İfadesiz No maskesini kullanmak, ifadenin ötesinde olanı ifade etmenin en etkili yollarından biridir. Örneğin, şekil 11'de gösterilen sahnede, No maskesine benzer ifadesi, insan doğasının karanlık tarafının gizli gücünü etkili bir şekilde ortaya çıkararak yoğun anları ortaya çıkarır. Asaji'nin duygularını kocasından daha iyi gizlediği görülmektedir. Sonuç olarak, Washizu'dan daha fazla iç çatışmanın yoğunluğuyla boğulmuş durumdadır.



Şekil 12: Çocuğunu kaybeden kadının üzüntüsünü ifade eden Fukai maskı (solda) ve Asaji'nin üzüntüsü (sağda) (*Kanlı Taht*, 1957) (URL-10).



Şekil 12, Asaji'nin bebeğini düşürüp ruhsal bir bunalıma girdiği, filmde son kez görüldüğü sahneden alınmıştır. Ölü doğum, kaynak metnin bir parçası değil, Kurosawa'nın bir ilavesidir ve böylelikle Asaji'nin ruhsal durumunun kötüleşmesine mantıklı bir gerekçe bulunmuş olur. Bu önemli yapısal değişiklik Asaji ve Washizu karakterlerine derinlik kazandırmaktadır. Görüldüğü üzere, fukai veya shakumi maskesine benzer ifadelerinin altındaki gizli duygular bir anlığına açığa çıkmaktadır.

Oyunculuklarda No estetik unsurlarını benimseyen Kurosawa, yüz ifadesi, makyaj ve saç şekli dışında amacını şu sözlerle ifade etmektedir:

“No oyuncularının vücutlarını hareket ettirme şeklini, yürüme şeklini ve No sahnesinin sağladığı genel kompozisyonu kullanmak istedim” (Richie, 1984: 117).

Washizu, gerçekleştirmeyi planladığı cinayet öncesi duyduğu sıkıntıyı dağıtmak adına boş bir odada otururken, sesi öfkeli bir şekilde çıkar. Ancak kaskatı vücuduyla duygularını hapseder ve dışarı çıkmasına izin vermez. Washizu, “bir hayvan gibi hareket eder; hızlı ve keskin hareketlerle yürür, sonra aniden durur; derin nefes alır; yüz kaslarını ritmik bir şekilde kullanır ve dişlerini gösterir” (Aktaran Halaçoğlu, 2010: 128). Washizu'nun aksine Asaji'nin yavaş hareketleri, ağır yürüyüşü ve kimonosunu yere sürmesiyle çıkarttığı ses aynı zamanda filmin genel yapısındaki, “durağanlık ve etkinlik arasındaki diyalektiğe örnek teşkil etmektedir” (Prince, 2013: 134). Ayrıca, Genzabura karakteri, dırdırıyla, dansıyla, bambu sopasını oraya buraya delice sallamasıyla modern dönemdeki Japon seyirci için tanıdık değildir, ama aslında bu, “Kurosawa'nın şaheseri *Kanlı Taht*'ı derinden etkileyecek No tiyatrosundan alınmış bir karakterdir” (Wild, 2018: 40). Görüldüğü üzere, Kurosawa, filmdeki karakterin kişileştirilmesi aşamasında; kültüriçi kaynaklardan özellikle de No tiyatrosunun masklarından, karakter yapılarından ve içeriğinden yararlanarak, pastiş ve alıntı yöntemleri kullanarak metinlerarası ilişkiler kurmaktadır.

Akira Kurosawa, William Shakespeare'in *Macbeth* adlı eserini beyaz perdeye taşıırken aksiyon planına ve ana olay örgüsüne sadık kaldığı görülmektedir. Ancak *Kanlı Taht* uyarlaması, tiyatro eserlerinden çekilen filmler arasında, diyalogun en aza indirildiği filmlerdendir. “Kurosawa bu karakterleri sunarken onların iç gözlem anlarını ortadan kaldırmıştır. Oyundaki iç hesaplaşma pasajlarının hiçbiri muhafaza edilmemiştir. Bunun yerine Washizu ve Asaji oyundaki hırs, şehvet ve vahşeti daha

katıksız ve daha mutlak şekilde somutlaştırmış” (Prince, 2013: 132). Ayrıca, “öyküyü sahneye koymaktan çok görüntülemek kaygısındaki Kurosawa, o alışlagelmiş diyalogların yerine bazı görsel buluşlara başvurmuştur” (Tassone, 1985: 145). Bu doğrultuda olay örgüsünde bazı yapısal değişiklikler gerçekleştirmiştir.

Olay örgüsündeki ilk yapısal değişiklik, cadıların üçler toplantısı için bir araya geldiği sahne çıkarılmıştır. Bunun yerine film, No tiyatrosu geleneklerine göre düzenlenen ilahi ile başlamaktadır. İlahi eşliğinde, geçmişte yaşanan acı olaylardan ibret alınması adına dikilen Örumceğin Ağrı Kalesi’ne ait olan kalıntılar görülmektedir. Ardından puslu ve sisli bomboş bir arazi alanı ortaya çıkmaktadır. Kurosawa, bu sahneyi, geleneksel Japon dramatik ve resimsel sanatlarından bir uyarılma yoluyla geliştirir ve “mu’nun (hiçlik) niteliğini, ku’nun boş alan özelliklerini kullanır” (Goodwin, 1994: 177). Örneğin, ku, No gibi çeşitli sanat formlarında bulunur; haiku, bahçe ve çay töreni. Bu çerçevede bakıldığında yapısal değişiklik sonucunda üretilen yeni sekans gizli (örtük) alıntı yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Ayrıca, Peter Wild’e göre bu sekans, Kurosawa’nın seyrettiği ve oldukça beğendiğini ifade ettiği “1954 yapımı Kenji Mizoguchi’nin klasik filmi *Sanshō Dayū / Efendi Sanşo*’ya bir selam çakmadır” (Wild, 2018: 121). Aktulum’a göre, “bir yönetmenin bir filminin ya da bir sanatçının bir resminin tümünün olduğu gibi ya da kimi kesitlerinin alıntılı olduğu durumlarda filmlerarasılıktan” söz etmek mümkündür (Aktulum, 2018: 23). Wild’in ve Aktulum’un ifadelerinden yola çıkarak Kurosawa, bir sekansın, bir başka filmden anırtırma yöntemi kullanarak filmlerarası (interfilmicite) ilişki yaratmaktadır. İlk perdenin olay örgüsünde gerçekleşen diğer değişiklikler ise, cadı, Washizu’ye Tsuzuki’yi öldürmesine yönelik bir fikir dile getirmez. Bu sahnede cadı, boğuk bir sesle bir Zen şiiri okumaktadır: “İnsanoğlunun yaşamı bir düştür ve bir hiçten başka bir şey değildir [...] Bir gölge gibi, iz bırakmadan geçip gider” (Tassone, 1985: 147). Zen şiiri, metinlerarasılık bağlamında alıntı yöntemi kullanılarak eklenmiştir. Ardından gelen sahnede Tsuzuki, Kuzey Garnizonu kumandanının isyanını bastıran Washizu ve Miki’nin yeni unvanlarını açıklarken, Washizu’nun yurtluğunu ziyaret etmekten bahsetmemektedir. Bu doğrultuda oyun metninin aksine, Washizu, karısı Asaji’ye mektup göndermez ve böylece, Lady Macbeth’in oyun metninde yer alan ilk sahnesi tamamen atılmıştır. Asaji, ilk defa Tsuzuki’nin öldürülmesi gerektiği üzerine kocasıyla yaptığı konuşmada görülür. Bunun yanı sıra Kurosawa, kaynak metinde yer alan Kral Duncan ve Lady Macbeth’in kale önünde gerçekleştirdiği konuşmaya da filmde yer



vermemektedir. Kaynak metnin ilk perdesinde yer alan diğer olaylar (ziyafet, Macbeth'in tek başına kaldığı sahne) filmde Washizu ve Asaji'nin aralarında geçen diyaloglar üzerinden iletilmektedir.

Kaynak metnin ikinci perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, Macbeth'in ziyafet sonrası kalede gece Banquo ve Fleance ile karşılaşması filmde yer almamaktadır. Başka bir önemli yapısal değişiklik ise, oyun metnindeki önemli sembollerden olan Macbeth'in gördüğü hayali hançer ve yaşadığı iç çatışma filmde kullanılmamıştır. Kurosawa bunun yerine filme, Kuzey Garnizonu Kalesi'nin eski komutanı hain Fujimaki'nin harakiri yaptığı kilitlenmiş odanın hikâyesini ekler. Oda, harakirinin ardından kalan kan lekeleriyle doludur. Tsuzuki'nin habersiz bir şekilde Kuzey Kalesi'ne gelmesiyle birlikte, kendi odalarını ona veren Washizu ve Asaji eski komutanın kan lekeleriyle dolu odasında kalmaktadır. Washizu'nun, Büyük Efendi Tsuzuki'yi öldürmek için odadan ayrılmasıyla beraber, Asaji kan lekeleriyle dolu oda içerisinde dans etmeye başlar. Davul ve flütün oluşturduğu müzik eşliğinde yapılan bu dans No tiyatrosuna özgüdür. Kurosawa bir kez daha anlatısını güçlendirmek için, anırtırma yöntemi kullanarak kültüriçi kaynaklardan yararlanmaktadır. Washizu'nun cinayeti işleminin ardından, cinayetin ortaya çıkması da orijinal metinden farklı gerçekleşmektedir. Kaynak metnindeki kapıcı, Lenox ve Macduff'un gelişleri ve cinayet sonrasında karakterler arasındaki konuşmaları çıkartmıştır. Bunun yerine sahneyi, Asaji'nin çılgınlık eşliğinde haberi yaymasını ve Washizu'nun, Tsuzuki'nin muhafızların hemen orada öldürmesiyle sınırlandırmıştır.

Kaynak metnin üçüncü perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, filmdeki ilk yapısal değişiklik; Macbeth ve Banquo arasındaki konuşmalar, Macbeth'in katillerle anlaşma yaparak Banquo'yu öldürme planı yapması ve katiller tarafından Banquo'nun öldürülmesi filmde yer almamaktadır. Kaynak metinde Banquo'nun öldürülmesini Macbeth planlarken, filmde ise, Miki ve oğluna karşı cinayet planını Asaji başlatmaktadır. Kurosawa tarafından filme eklenen bu sekans, Asaji'nin, Washizu'yu Miki'ye karşı kışkırtmaları esnasında "ben hamileyim" demesiyle sona ermektedir. Ayrıca, filmin hiçbir yerinde Asaji'nin hamileliğine dair görsel bir kanıt bulunmamaktadır. Filmde yer almayan Miki'nin ölümü ise, ziyafet sahnesindeki hayaletinin ortaya çıkmasıyla anlaşılmaktadır. Kaynak metnindeki Macduff'un ailesinin cinayete kurban gitmesine yer verilmemektedir. Noriyasu Odagura (Macduff), Washizu'nun Tsuzuki'nin cinayeti için suçladığı ve

Kanimaru'nun (Malcom) yanında savaşa katılan bir karakter olarak geçmektedir. Bu doğrultuda, oyun metninde yer alan Macbeth'in ölümü için cadıların "anadan doğma olmayan" kehaneti ve Macduff tarafından öldürülmesi filmde yer almamaktadır. Ayrıca üçüncü perdede yer alan Hecate ve cadıların arasındaki diyalogların yer aldığı sahne filmde çıkarılmıştır.

Kaynak metnin dördüncü perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, ilk yapısal değişiklik; Macbeth'in mağarada cadılarla bulunduğu sahnedir. Filmde, bu buluşma esnasında Hecate yer almamaktadır. Washizu'nun ormanda karşılaştığı cadı, tıpkı kaynak metindeki gibi kehanetlerini dile getirmektedir. Yağmur ve şimşekler eşliğinde cadı, Örumcek Ağı Ormanı'ndaki ağaçlar Örumcek Ağı Kalesi'ne yürümedikçe savaşı kaybetmeyeceği kehanetini söyler. Ancak bu kehanetin ardından cadı, kahkahalar eşliğinde hayalet dönüşmektedir. Kaynak metnin aksine bu hayalet, miğferli bir baş ya da kanlar içinde bir çocuk değildir. Elinde bir kılıç bulunan savaşçı kılığında yetişkin bir erkeğin hayaletidir. Üç farklı hayaletin suretine bürünen cadı, Washizu'nun Miki ve çocukları üzerine sorduğu soruları cevapsız bırakmaktadır. Ayrıca Kurosawa, İngiliz Kralı'nın sarayında Malcolm ve Macduff arasında geçen tüm sahneyi filmin olay örgüsünden çıkarmıştır.

Kaynak metnin beşinci perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, Kurosawa; Hekim ve hizmetçinin, Lady Macbeth'in sayıklamalarına ve sanrılarına şahit oldukları sahneyi filmin olay örgüsünden çıkarmıştır. Bunun yerine, Lady Macbeth'in hastalığı ve sayıklamaları, Washizu'nun tanıklığında gösterilmektedir ve Asaji'nin bu sahnedeki monoloğu kısaltılmıştır. Kaynak metinde, Malcolm'la birlikte savaşmaya karar veren, İskoç soylularından Menteith, Agnus, Caithness ve Lennox karakterlerine filmde yer verilmemiştir. Hekim'in Lady Macbeth'in hastalığına ilişkin düşünce ve önerilerini Macbeth ile paylaştığı sahne de filmde yer almamaktadır. Bu perdedeki en önemli yapısal değişikliklerden biri Lady Macbeth'in ölümü ile alakalıdır. Filmde, Asaji'nin intihar ettiğine dair bir bilgi söylenmemektedir. James Goodwin, Kurosawa'nın bu tercihi şu şekilde açıklamaktadır: "Samuray kültüründe intihar, derin bir yenilgi, utanç veya kayıptan sonra bireysel ahlaki çözümü mümkün kılan onurlu bir ritüeldir" (Goodwin, 1984: 182). Tsuzuki'nin karısı, kocasının ölümünden sonra intihar ederek onurlu bir ritüel gerçekleştirmesine rağmen, Kurosawa, Asaji için böyle bir sonu tercih etmez. Shakespeare'in Macbeth için tercih ettiği son ile Kurosawa'nın Washizu için tercih ettiği son, belki de uyarlamanın en

çarpıcı yapısal değişikliğidir. Macbeth, Macduff ile yüzleşmesiyle birlikte giriştiği dövüş sonrası ölürken, Washizu ise Noriyasu ve maiyetinin kaleye gelmesinden önce kendi askerleri tarafından korkunç bir şekilde infaz edilmektedir. Budist inancına göre, savaşa katılan herkes öldükten sonra Naraku’da sonsuzluğa mahkûm edilecektir. Tanrı Asura tarafından yönetilen, Naraku, dağ zirvelerindeki güçlü kaleleriyle, savaşçıların bir ok yağmuru arasında sürekli savaşmak zorunda kaldığı bir işkence ve kaos yeridir. ‘‘Washizu’nun ölümü, yaşamla ölüm arasındaki engeli aşar, ona bir sonraki hayatında olacak cezayı bu hattatta verir’’ (Zambrano, 1974: 270). Görüldüğü üzere Kurosawa, izleyicinin zihninde sezdirme ve çağrışım yaratarak kültür içi kaynağa gönderme yapmaktadır. Ayrıca dairesel bir yapıda olan film, cadının kehanetindeki Örumcek Ağı Ormanı’ndaki ağaçların yürümesi ve başlangıcındaki gibi ilahi eşliğinde Örumcek Ağı Ormanı Kalesi’nin kalıntılarının gösterilmesiyle sona ermektedir.

Kurosawa’nın, kaynak metin üzerinde yapısal değişiklikler gerçekleştirirken aynı zamanda olay örgüsüne etki eden birçok yeni sahne ve gelişme eklediği görülmektedir. Kurosawa’nın, filmde yaptığı ilk değişiklik prolog ve epilog olarak eklediği koro tarafından söylenen ve sisler içindeki Örumcek Ağı Ormanı Kalesi’nin kalıntılarının gösterildiği sahnedir. Filmin zaman-mekân ilişkisi bakımında soyut bir bakış açısı sunan bu tercih, yaşanan olayların geçmişe ait olduğunu vurgulamaktadır. Epik bir üslupla eklenen bu iki sahne aynı zamanda acı olayların insanlık tarihi boyunca tekrar tekrar yaşandığına dikkat çekmek için filmin hikâyesini başladığı yerde bitirerek bir daire çizer (Sevim, 2019: 21). Filmin dairesel bir yapıya sahip olması, ahlaki bir diyalektiği (koronun insan kibri ve hırsının sonsuz yaşam boyunca getirdiği şiddetin ve yıkımın tekrarlanacağına yönelik teması olan şarkı) olmayan kapalı bir dünyayı önermektedir. Donald Richie’ye göre, Kurosawa’nın çok beğendiği Kenji Mizoguchi’nin 1954 yapımı *Sansho the Bailiff / Efendi Sanso* (1954) filminin açılış ve kapanış sahnelerini andırmaktadır ‘‘Tüm dünyevi şeylerin geçiciliği ve insan hırsının sonsuzluğu üzerine olan iki filmde, kaderimiz olan mezarı ortaya koyar’’ (Richie, 1984: 117). İki film arasındaki tek fark ise (hem prolog hem de epilog da), filmin ahlaki durumunu vurgulayan koronun varlığıdır. Richie ayrıca, Kurosawa’nın farklı filmlerinde de (örn. *Tora No o Wo Fumu Otokotachi / Kaplanın Kuyruğuna Basanlar*-1945) kullandığı dairesel yapıyı; Fransız yazar Jean Cocteau’nun *La Machine Infernale / Saatli Bomba* (1963) ve *Oedipus-Rex / Kral Oidipus* (1927)’da kullanma amacıyla aynı nedenleri taşıdığını ifade etmektedir (Richie, 1984: 118). Bu

doğrultudan bakıldığında eklenen sahnenin içerik-biçim ilişkisi, Kurosawa'nın filmlerarasılık ve metinlerarasılık bağlamında gizli alıntı yöntemi kullanılarak inşa edildiğini göstermektedir.

Olay örgüsünün akışına eklenen bir diğer önemli sahne ise, Miki ve Washizu'nun Örümcek Ağı Ormanı'nın içerisinde kaybolmalarınıdır. Kaybolmalarının nedeni, ormanın labirent ve örümcek ağı gibi karışık bir yapıya sahip olmasıdır. Ayrıca bu sahne, Miki ve Washizu'nun kaçınılmaz akıbetine gönderme olarak örtük bir anlam taşımaktadır: “Washizu ve Miki, önce yollarını sonra da kendi hayatlarının kontrolünü kaybederler” (Sevim, 2019: 10). Örümcek Ağı Ormanı, fiziksel koşullarda tam zıtlıklar içeren paradoksal bir ortamdır. Havanın güneşli olmasına rağmen orman zifiri karanlıktır. Ormanın ürkütücü atmosferi çeşitli duyumsal olaylarla desteklenmektedir. Kuvvetli bir sağanak yağış, gök gürlemesi, alaycı kahkahalar ve canhıraş kuş sesleri ile birlikte her tarafı kaplayan sis, ürkütücü atmosferi oluşturmaktadır. Yollarını kaybeden savaş lordları ormandan kurtulmaya çabalar: Washizu, tıpkı Budist törenlerinde kötü ruhları kovmak ve büyüü bozmak için boşluğa yayını çekerek ok fırlatırken, Miki ise, elindeki mızrağı savurur (Goodwin, 1984: 178). Kurosawa anıştırma yöntemi kullanarak, kültürü kabul edilen Budist geleneklerinin ve inançlarının izleyicide çağrışım oluşturmalarını hedeflediği görülmektedir.

Filmin olay örgüsüne eklenen bir başka değişiklik Asaji, Washizu'nun Tsuzuki'yi öldürmesi için ikna etmeye çalışırken daha rasyonel argümanlar ortaya koyar. Buradaki en önemli ayrıntı ise, kaynak metinde iyi yürekli bir kral olarak tanıtilen Duncan, filmde (Büyük Efendi Tsuzuki) farklı ele alınmıştır. Asaji, kocasını ihanet sürecinde Lady Macbeth'in yaptığından çok daha fazla yönlendirir. Tsuzuki'nin de başa geçmek için kendi seleflerini öldürdüğünü ve bu cinayetin ödülü olarak başa geçtiğini ifade eder. Kurosawa'nın bu tercihi, hikâyenin tüm duygusunu değiştirmekle birlikte filmdeki kısır döngünün altını tekrar çizmektedir. Hırsları uğruna iktidarı ele geçirmek isteyenlerin, ihanet ve kanla geldiğini ve sonlarının benzer biteceğinin göstergesini oluşturmaktadır.

Kurosawa'nın kaynak metinde yer almayan ancak filme eklediği bir başka önemli ayrıntı ise, Washizu'nun müttefiki Miki'nin oğlu Yoshiteru'yu halefi olarak atamak üzereyken Asaji'nin beklenmedik hamileliğinin ortaya çıkmasıdır. Asaji gibi politik olarak güçlü kadınların nadir, ancak tarihsel olarak önemli emsalleri bulunduğunu ileri süren Rober Hapgood; Asaji'nin hamileliğini, Şogun

Yoshimasa'nın karısı Tomiko Hino'nun (1440-96) beklenmedik hamileliğine benzetmektedir: “Yoshimasa'nın, bir erkek varis olma umudunu yitirip küçük erkek kardeşini halefi olarak atamasından bir yıl sonra, eşi Tomiko ona bir oğul doğurur. İmparatorluk, Yoshimasa'nın soyundan devam eder ve böylece Onin Savaşı'nın (1467-77) fitili ateşlenir” (Hapgood, 2004: 236). Hapgood'un ifadelerinden yola çıkarak metinlerarasılık bağlamında Kurosawa'nın kültüriçi kaynaklardan faydalanarak oluşturduğu bu sahnede; yaşanmış tarihsel olayı gizli alıntı işlevselliğinde kullanarak, gönderge konumuna getirildiğini dolayısıyla alıcının belleğini, birikimini vb. zorladığını söylemek mümkündür.

Kurosawa'nın kaynak metnin dışına çıkarak filme entegre ettiği bir başka sahne ise, Washizu'nun Örumcek Ağı Ormanı Kalesi'nde verdiği ziyafetin yaşlı bir samurayın dans gösterisi ile başlamasıdır. Yaşlı samurayın Kyogen dansı, No tiyatrosunun geleneklerini içermektedir. Samuray flüt eşliğinde performansını gerçekleştirmeye başladığında şiirsel bir dil ile (tıpkı Shakespeare gibi), yaşananları tarihsel olaylarla ilişkilendiren bir şarkı söyler:

“Kötü tanrılar hikâyemize kulak verin!

Benzer bir hikâye eski efsanelerde de anlatılır.

Hain entrikalara hizmet eden şeytani adamları sahip olan savaşçı Chikata, ihanete uğrayıp veziri tarafından öldürüldü.

Adamlar, büyük ihanetlerinin bedeli olarak, bir çırpıda kendi sonlarını gördüler.

Cennet onları cezalandırdı ve ...” (Kurosawa, “*Kumonosu-jô*”, 01:08:52-01:09:28).

Suçluluk duygusu içerisindeki Washizu, sinirlenerek samurayın dansını ve şarkısını kesmesini emreder. Yaşlı samurayın No geleneklerine dayanan şarkısı, aslında Washizu'nun yaptıklarına ve ileride yaşayacaklarına benzemektedir. Şarkıda geçen “geçmişteki savaşçıların hepsi, Washizu ile aynı kadere sahiptir ve onun da sonu diğerlerine benzer” (Richie, 1984: 120). Kurosawa, yinelenen kısır döngünün altını bu sahnede de çizmektedir. Tekrar tekrar izleyiciye hatırlatılan bu ahlaki durumun, No tiyatrosunun geleneksel dansı ve şarkısıyla aktarmasını Goodwin şu şekilde yorumlamaktadır: “Kurosawa'nın No biçimlerini ve kaynaklarını kullanımı,

filimde modern ve kasıtlı olarak metinlerarası kalır’’ (Goodwin, 1984: 188). Kurosawa gerek içerik olarak gerekse biçim olarak Japon kültür mirasının geleneklerini ve sembollerini alıntılararak izleyicide birçok çağrışıma yol açmaktadır. Bu sahnede göze çarpan bir başka özellik ise, *Hamlet* oyununda yer alan -oyun içinde oyun- anlatım biçimine yönelik benzerliktir. Kurosawa No tiyatrosunun geleneklerinden faydalanmasının yanı sıra, Shakespeare’in başka bir metni ile ilişki kurmaktadır. Bu sahnenin, metinlerarasılığın en belirgin kullanımına örnek olduğunu söylemek mümkündür.

Akira Kurosawa, *Macbeth* eserini beyaz perdeye taşırken, tıpkı Raphael Holinshed’in vakayinamesini kaynak metin olarak kullanan Shakespeare’in serbest ve esnek tutumunu uyguladığı görülmektedir. Kurosawa, kaynak metnin tematik ve duygusal evrenine, özüne, ana olay örgüsüne, aksiyon planına, çatışma unsurlarına ve atmosferine sadık kalmıştır. Ancak oyunun ismini, yer-zaman ilişkisini ve karakterlerin kişileştirmesini tümüyle değiştirmeyi; oyunda yer alan temaları farklı bir perspektiften aktarmayı, yan temalar, sembol ve motifler eklemeyi; olay örgüsündeki çeşitli ayrıntıları, başlangıç ve finali değiştirmeyi; oyun metninde yer almayan sahneler, diyaloglar ve gelişmeler eklemeyi tercih etmiştir. Kurosawa, kaynak metni serbest bir uyarlama biçimiyle beyaz perdeye taşırken, metinlerarasılık bağlamında türev ilişkisine dayanan ve açık metinlerarası biçimler olarak kabul edilen pastiş (öykünme) yöntemi kullanmıştır. Ayrıca, uyarlama esnasında gerçekleştirdiği yapısal değişikliklerde kültür-içi kaynakları filmin üretim aşamasına entegre etmektedir. Kültür-içi kaynaklar, metinlerarasılık bağlamında ortakbirliktelik ilişkileri (alıntı, gizli alıntı ve anırtırma) ve türev ilişkileri (pastiş) yöntemleri kullanılarak filme entegre edilmektedir. Metinlerarasılık dışında, giysilerarasılık ve filmlerarasılık kapsamında da benzer yöntemler kullanarak, *Kanlı Taht* filmini bir alıntılar mozaiği olarak inşa etmiştir. Bu doğrultuda Kurosawa, Shakespeare’in *Macbeth* metnini pastiş yöntemi kullanarak beyaz perdeye uyarlarırken; No tiyatrosu gelenekleri, Kakamura dönemi samuray kültürü ve dönemin kostümleri, Zen şiirleri, Japon sineması gibi kültür-içi estetik kodlar kullanmış ve kaynak metnin ötesine geçmiştir.

## VII. KRAL LEAR TİYATRO METNİNİN DRAMATİK OYUN ANALİZİ

Bu bölümde M. Melih Korukçu'nun *Dramatik Oyun Analizi* adlı kitabında yer alan başlıklar doğrultusunda, William Shakespeare'in *Kral Lear* oyunu analiz edilmiştir.

### A. Oyunun Öyküsü

#### 1. Perde 1. Sahne

Kral Lear'in sarayında geçer. Kent Kontu ve Gloucester Kontu, Lear'in krallığını damatları Cornwall Dükü ve Albany Dükü arasında bölme önerisini tartışmaktadır. Dükler, sırasıyla Lear'in büyük kızları Regan ve Goneril ile evlidir. Gloucester Kontu, Kent'e gayrimeşru çocuğu Edmund'tan bahseder ve ikisini tanıştır. Bir trompet gösterisi eşliğinde Lear, Cordelia, Regan ve Goneril, Albany ve Cornwall dükleri maiyetiyle birlikte gelirler. Yaşlanmaya başlayan Lear, krallığını kızları arasında paylaşmak ve en küçük kızı Cordelia'ya talip olan Fransa ve Burgonya prenslerine nihai kararını bildirmek niyetindedir. Üç kızını yanına çağıran Lear, kendisini ne ölçüde sevdiklerini sorarak onları bir teste tabii tutar. Goneril ve Regan, süslü, abartılı, samimiyetsiz ve iki yüzlü sözlerle Lear'e olan sonsuz ve her şeyden üstün sevgilerinden bahsederler. Babalarını övme konusunda birbirlerini geçmeye çalışan iki kardeş, Lear'e olan sevgilerini böylesine muhteşem tanımlarla sundukları için krallığın önemli bir kısmına sahip olurlar. Cordelia ise Goneril ve Regan'ın ustalıkla dile getirdiği övgü konuşmalarını söyleyemez, babasını sevmesi gerektiği kadar ne az ne de çok sevdiğinden bahseder. Lear, en sevdiği kızı olduğunu defalarca söylediği Cordelia'yı başka türlü konuşmasını konusunda uyarır. Cordelia, babasına boş övgüler sunmayı reddederek sade bir dürüstlikle cevap verir. Öfkelenen Lear, Cordelia'nın hakkını kardeşleri arasında paylaşmakla kalmayıp onu evlatlıktan reddeder. Kent, böyle aptalca bir karar verdiği için kralı azarlar ve ona karşı çıkar ancak Lear, sadık danışmanını dinlemeyi reddeder ve Kent'i krallıktan kovar. Kent'in

çıkmasıyla Fransa Kralı, Burgonya Dükü ve maiyetler girerler. Burgonya Dükü, Cordelia'nın mirastan mahrum edildiğini öğrenince evlenmekten vazgeçer. Fransa Kralı, erdemli Cordelia'nın samimiyeti ve dürüstlüğü karşısında ona olan sevgisi bir kat daha artar ve evlenmeyi kabul eder. Evlatlıktan reddedilen Cordelia, babasının öfkesine rağmen kardeşlerinden Lear'e iyi bakmalarını ister. Regan ve Goneril, Cordelia'yı azarlamakla kalmaz kendi çıkarlarını korumak için Lear'e karşı birlikte hareket etmek için anlaşır.

### **1. Perde 2. Sahne**

Gloucester Kontu'nun kalesinde geçer. Gloucester'ın gayrimeşru oğlu Edmund, Edgar'ı Gloucester'ın gözünde itibarsızlaştırmak ve kendine ait bir miras alabilmek için planlar yapmaktadır. Edgar tarafından yazılmış sahte bir mektubu babasının geldiği sırada saklar gibi yapar. Mektubu vermekte isteksiz davranan Edmund, Gloucester'a elindeki mektubun Edgar tarafından yazılmış gibi göründüğünü söyler. Zorla mektubu alan Gloucester, meşru oğlunun mirasını harcamak için can attığını öğrenir. Edmund, babasına Edgar'ın sadakatsiz olduğuna kolaylıkla ikna eder. Gloucester Kontu çıktığı sırada Edgar girer. Edmund biraz önce oynadığı oyunun aynısını üvey kardeşi için tekrarlar. Gloucester Kontu'nun kendisine öfkelenmiş olduğunu ve birilerinin kendisine kara çaldığına inandırarak Edgar'ı aldatır. Kardeşinin dürüstlüğünden emin olan Edgar, Edmund'un planının her adımına kolayca uyum sağlar.

### **1. Perde 3. Sahne**

Albany Dükü'nün sarayında geçer. Goneril, kahyası Oswald'a Lear'in kendisine karşı haksızlık etmesinden ve elinden çıkarttığı yetkileri hâlâ bırakmadığından yakınmaktadır. Goneril, Lear'in kalan gücünü elinden almak ve babası üzerinde kontrol sağlayabilmek için planlar yapar. Kahyasına Lear'e hizmet ederken ihmalkâr davranmasını tembihler ve kendisi gibi hareket etmesi için kız kardeşine bir mektup yazar.



## 1. Perde 4. Sahne

Albany Dükü'nün sarayında geçer. Kent, Lear'ın hizmetine tekrar girebilmek için kılık değiştirmiştir. Kent ile Lear'ın konuştukları sırada kâhya Oswald girer, Lear'ın isteklerini umursamayan, onu küçümseyen bir tavır takınmıştır. Duruma öfkelenen Lear, kâhyaya vurur Kent ise Oswald'a tekme atıp yere yuvarlar. Kent bu davranışıyla Lear'ın hem gözüne hem de hizmetine girer. Bu sırada Cordelia'nın Fransa'ya gidişinden beri üzüntüden eriyip biten soytarı gelir. Soytarı, Lear'ın devrettiği krallık yetkilerini ve Cordelia'ya yaptığı haksızlığı kelime oyunları ile onun yüzüne vurmaktan çekinmez. Goneril'in gelmesiyle Lear ve kızı arasında bir yüzleşme gerçekleşir. Goneril, Lear'ın hizmetindeki adamların ihmalsizliklerinden ve taşkınlıklarından rahatsızlık duymaktadır. Emrindeki asker sayısını azaltmasını isteyince Lear, kendisinin artık ciddiye alınmadığının farkına varır. Otoritesinin sorgulanmasına kızan Lear, Goneril'e lanetler yağdırarak diğer kızı Regan'ın yanına gitme kararı alır. Albany ise baba kız arasındaki bu kavgada araya girmekten çekinir. Goneril, Oswald'ı Regan'a bir mektup teslim etmesi için görevlendirir.

## 1. Perde 5. Sahne

Albany Dükü'nün sarayının önündeki avluda geçer. Lear, Goneril'in evini terk etmeye hazırlanmaktadır. Kent'i, kızı Regan'a yazdığı mektubu iletmesi için görevlendirir. Lear'ın Regan'a olan güvenini eleştiren soytarı, diğer kızının Goneril'den bir farkı olmadığından bahseder. Küçük kızına yaptığı haksızlığı dile getiren Lear, tanrılardan aklına mukayyet olmasını diler ve yola koyulur.

## 2. Perde 1. Sahne

Gloucester Kontu'nun kalesinde geçer. Edmund, Curan'dan iki önemli bilgi alır. Birincisi, Regan ve kocası Cornwall Dükü, Gloucester'ın evine doğru yola çıkmışlardır. Edmund, bu haberi memnuniyetle karşılar, çünkü kardeşi Edgar'a karşı yürüttüğü kumpasın Cornwall'ın katılımıyla desteklenebileceğini düşünür. İkincisi, Edmund, Cornwall ve Albany arasında bir sorun olduğunu öğrenir. Kardeşinin sözde koruyuculuğunu üstlenen Edmund, yeni edindiği bilgileri ustaca kullanarak Edgar'ı çağırır ve kendisine iftira atıldığına ikna eder. Gloucester'ın yaklaştığını duyan

Edmund, iki kardeşin sahte bir kılıç düellosu düzenlemesini önerir. Gloucester olay yerine girmeden hemen önce Edgar kaçır, Edmund ise kendi kılıcıyla kendini yaralar ve uydurma sözlerle Edgar'ı babasının gözünde bir kez daha itibarsızlaştırır. Edmund'a inanan Gloucester, Edmund'u kontluğun meşru varisi yapmayı vaat eder. Bu sırada Lear'in ziyaretinden kaçınmak için kendi evlerinden kaçan Regan ve Cornwall Dükü gelirler. Yaşananları şaşkınlıkla karşılayan Cornwall Dükü Edgar'ın yakalanması için emir verir ve Edmund'u hizmetine alır. Regan, Gloucester'a kardeşi Goneril ve babası Lear'den aldığı mektuplardan bahseder ve yardımını ister.

## **2. Perde 2. Sahne**

Gloucester'ın kalesinin önünde, alacakaranlıkta geçer. Kaleye aynı anda varan Kent ve Oswald'ın her ikisi de efendilerinin derhal teslim edilmesini istedikleri mektupları taşımaktadır. Kent, kendisini tanıyamayan Oswald'a önce sözlü olarak saldırır ve onu hakaret yağmuruna tutar. Ne olup bittiğini anlayamayan Oswald işine devam etmek istese de Kent kılıcını Oswald'a doğru çekerek bu kavgayı bastırır. Bağırışmaları duyan kılıcı elinde Edmund, Cornwall, Gloucester, Regan ve hizmetliler gelirler. Cornwall, iki hizmetliyi kavgaları hakkında sorgular. Sonuç Kent için olumsuz olur ve tomruğa bağlanır. Her ne kadar Gloucester Lear'in hizmetlisine bu şekilde davranmanın ona karşı büyük bir hakaret sayılacağından bahsetse de Cornwall, eşi Regan'ın da desteğini alarak tüm sorumluluğu alır ve kararını uygular. Herkes çıktığı sırada yalnız kalan Kent, kılık değiştirdiğinin farkında olan Cordelia'dan gelen mektubu okur.

## **2. Perde 3. Sahne**

Kent dışında ağaçlıklı bir yerde geçer. Hakkında ilan edilen kararları öğrenen Edgar, yakalanmamak ve hayatta kalmak için dilenci kılığına girer.

## **2. Perde 4. Sahne**

Gloucester'ın kalesinin önünde geçer. Lear, şövalyeler ve soytarı girerler. Lear, Kent'i Gloucester'ın kalesinde tomruğa bağlı bulur. Başta Regan ve Cornwall'ın habercisini cezalandıracak kadar saygısız olabileceğine inanmak istemez. Lear,

durumu Kent'ten dinledikten sonra Cornwall Dükü ve kızı ile görüşmek için kaleye girer. Cornwall'ın Kent'e yönelik muamelesine zaten kızmış olan Lear, düke kralın varlığını bildirmek için gönderilen Gloucester, Cornwall ve Regan'ın Lear ile konuşmayı reddettiğini söylemek için geri döndüğünde daha da öfkelenir. Sonunda Regan ve Cornwall Dükü ortaya çıkar ve Kent serbest bırakılır. Lear, Regan'a Goneril'in kendine yaptığı saygısızlıktan bahseder fakat babasının ne tür şikayetlerde bulunacağını zaten bilen Regan, kız kardeşinin yanında yer almayı tercih eder ve Goneril'den af dileyerek emrindeki askerlerin sayısını azaltmasını ister. Her ne kadar Lear Regan'ın farklı olduğunu düşünse de Goneril'in gelişile, Lear'in Regan'a olan inancı kısa sürede söner. Lear, pazarlık yapmaya çalışsa da adamları hakkındaki tartışma tırmanır ve sonunda çileden çıkar. Sahip olduğu her şeyi kızlarının yönetimine teslim eden Lear, onları nankörlükle suçlar ve tanrıları kendisine soylu bir öfke vermeye çağırır. Gözyaşlarına karşı mücadele vermek zorunda kalan Lear, sonunda Kent, soytarı ve Gloucester ile birlikte ayrılır, giderken en derin korkusunu yüksek sesle ifade eder: "Gel soytarı gel, çıldırmak üzereyim!" Lear'in yeniden girişine izin vermesi yasak olan Gloucester, Cornwall'ın kapıların kapatılması emrine uymak zorundadır. Bu kapıların kapanması, yeni bir düzenin kurulması anlamına gelir. Kız kardeşler artık iktidarda; yaşlı kral ise fırtınalı gecede kalacaktır.

### **3. Perde 1. Sahne**

Bir fundalıkta geçer. Kent ve bir beyzade Lear'in içine düştüğü durumu tartışmaktadır. Kent, kimliğini açık etmeden beyzadeye Fransız birliklerinin gelişini ve savaşın yakında İngiltere'de patlak vereceğini ima eder ve ona Cordelia ile karşılaştığı zaman göstermesi için bir yüzük verir. Eğer beyzade Cordelia ile karşılaşır, yüzük Kent'in hâlâ krallığa hizmet ettiğinin ve Lear'in içinde bulunduğu kötü durumun Cordelia tarafından öğrenilmesini sağlayacaktır.

### **3. Perde 2. Sahne**

Fundalıkta geçer. Fırtınalı gecede kalan Lear, iktidarını teslim ettiği kızlarına lanetler okumakta, öfkelerini var gücüyle haykırmaktadır. Rüzgâra ve yağmura nerdeyse insanmış gibi seslenen Lear, hayatı ve doğayı, makul ve kontrol edilebilir olarak görmeye alışmıştır fakat içinde bulunduğu durum afillamasına yol açar. Kent gelip

Lear'e yakındaki bir kulübeye sığınması için yalvardığı sırada en derin korkusu tekrar belirir: “Galiba aklımı yitiriyorum” (Shakespeare, 2009: 80).

### **3. Perde 3. Sahne**

Gloucester'ın kalesinde geçer. Albany ve Cornwall dukeleri arasındaki anlaşmazlıktan haberdar olan Gloucester, Edmund'a Lear'e yardım etme planını anlatır ve bu haberden kimseye bahsetmemesini tembihler. Babasının güvenini kazanan Edmund ise bu durumu Gloucester'a ihanet etmek için bir fırsata çevirir.

### **3. Perde 4. Sahne**

Fundalıkta, bir kulübenin önünde geçer. Hem dışardaki hem de zihninin derinliklerindeki fırtınadan yıpranmış olan Lear, kendini bir kulübenin önünde bulur. Kent'in ısrarıyla kulübeye girmeye razı olan Lear, kılık değiştirmiş Edgar ile karşılaşır. Her ne kadar soytarı Lear'in zihnini bu iç karartıcı düşüncelerden uzaklaştırmaya çalışsa da kralın yaptığı hatalar ve ona karşı yapılan yanlışlar Lear'in aklının bulanmasına neden olur. Bu sırada Cornwall'ın emrine uymayan Gloucester, Lear'i ve yanındakileri alarak daha sıcak ve güvenli bir yere götürür.

### **3. Pere 5. Sahne**

Gloucester'ın kalesinde geçer. Edmund, Gloucester'ın Lear'e yaptığı yardımı Cornwall'a bildirir. Bu ifşa ve sadakatin bir ödülü olarak Cornwall, Gloucester'ın mülkünü ve unvanını elinden alır ve bunları Edmund'a verir.

### **3. Perde 6. Sahne**

Gloucester'ın kalesinin yakınında bir çiftlik evinde geçer. Ruhsal bir bunalımın içine düşen Lear, hayali bir mahkeme kurarak kızlarını yargılar. Edgar cinleri hakkında atıp tutarak, soytarı şakaları ve bilmeceleriyle, Kent ise başkanlık ederek Lear'in mahkemesine dâhil olurlar. Gloucester, Lear ve yanındakilerin bu çiftlik evinde kalmasının artık güvenli olmadığı haberini alır; Lear'in hayatına karşı bir komplodan kaçmak için acilen yer değiştirmeleri gereklidir.

### **3. Perde 7. Sahne**

Gloucester'ın kalesinde geçer. Fransız ordularının karaya çıktığını öğrenen Cornwall Dükü, eşine iletmesi için Goneril'e bir mektup verir ve Edmund'un refakatinde Goneril kaleden ayrılır. Elleri bağlı olarak hizmetliler tarafından getirilen Gloucester'ın sahte mahkemedeki savunması Regan ve Cornwall tarafından dikkate alınmaz. Cordelia'nın mirastan mahrum kalmasıyla ilk sahnede başlayan adaletsizlik bu sahnede de devam eder; önce Regan Gloucester'ın sakalını yolar daha sonra Cornwall gözlerini yerinden çıkarır. Gloucester kör olduktan sonra, kendisine ihanet edenin Edmund olduğunu öğrenir. Yaşanan adaletsizliğe kayıtsız kalamayan bir hizmetçi Cornwall'a saldırıp onu ölümcül bir şekilde yaralar fakat hizmetli Regan tarafından öldürülür. Diğer iki hizmetli Regan'ın öğrenmesi durumunda onları bekleyen cezaya rağmen Gloucester'a yardım ederler.

### **4. Perde 1. Sahne**

Fundalıkta geçer. Edgar kendi kendine iyimser düşünceler kurduğu sırada yaşlı bir adamın refakatindeki Gloucester gelir. Gloucester, kılık değiştirmiş oğlu Edgar'ı tanıyamaz. Edgard, her ne kadar babasının ıstırabından rahatsız olsa da hâlâ bir kanun kaçağı olduğu için dilencilik rolünü sürdürür ve Gloucester ile Dover'e doğru yola koyulurlar.

### **4. Perde 2. Sahne**

Albany Dükü'nün sarayının önünde geçer. Kocası Albany tarafından soğuk karşılanan Goneril, gelecekte Edmund'la bir ilişki kurmayı öngörmektedir. Edmund çıktığı sırada gelen Albany, Lear'e yaptığı muamele için Goneril'i azarlar. Goneril ise Albany'nin erkekliğiyle alay eder. Tam bu sırada bir haberci Cornwall Dükü'nün öldüğünü bildirir. Artık karısına güvenemeyen ve ilişkisinin ne kadar istikrarsız hâle geldiğini anlayan Albany, haberciden Edmund'un Gloucester'a olan ihanetini de öğrenir.

#### 4. Perde 3. Sahne

Dover yakınındaki Fransız ordugâhında geçer. Kent, bir beyzade ile Cordelia ve Lear'in içinde bulunduğu durumu tartışır.

#### 4. Perde 4. Sahne

Fransız ordugâhında geçer. Cordelia, babasının içine düştüğü ruhsal durumun kötülüğünden ve babasının bu durumdan kurtulabilmesi için her türlü bedeli ödemeye hazır olduğundan bahseder.

#### 4. Perde 5. Sahne

Gloucester'ın kalesinde geçer. Goneril'in Edmund'a olan ilgisinden şüphelenmeye başlayan Regan, ikisi arasındaki ilişkiyi çözebilmek için Oswald'ın taşıdığı mektubu okumak ister. Hanımına sadık olan Oswald, Goneril'in Edmund'a yazdığı mektubu okumasına izin vermez. Yaptığı hatanın farkına varan Regan, Oswald'ı Gloucester'ı aramaya devam etmesi için görevlendirir. Goneril, Regan ve Edmund arasında gelişen aşk üçgeni bu sahnede daha da belirginleşir.

#### 4. Perde 6. Sahne

Dover yakınında bir kırdan geçer. Artık bir hain olarak adlandırılan, statüsünden ve gözlerinden yoksun bırakılan Gloucester, dünyanın adaletsizliğine karşı kendini uçurumdan atarak denizde boğulmak istemektedir. Girdiği rolden hâlâ çıkmamış olan Edgar, babasını sözde bir uçurumun kenarına kadar getirir. Gloucester'ın sözde düşüşünden sonra Edgar, yoldan geçen ve duruma tanık olan bir köylü rolüne bürünür. Babasının doğaüstü şeylere inanma eğiliminin farkında olan Edgar, Gloucester'ı yüce tanrıların kendisine yardım ettiğine inandırır. Bu sırada ruhsal bunalım içindeki Lear, garip bir biçimde, yaban otlarına bulanmış vaziyette gelir. Oyunun başındaki kendinden emin ve hiç yanılmadığını düşünen Lear'den eser kalmamış olsa da Gloucester, Lear'i tanıır. Ancak Gloucester'ın tanıdığı bulduğu şey kralın sesidir, çünkü Lear'in konuşmalarının içeriği Gloucester'ın duymaya alışkın olduğu güçlü, egemen komutlardan çok uzaktır. Lear ise Gloucester'ı bile tanıyamaz, onu “ak sakallı bir Goneril” olarak çağırır, çılginca sözler söyler ve zırvalayarak etrafta koşuşturmaya

başlar. Tam bu sırada Cordelia'nın adamları gelir. Adamlar her ne kadar Lear'e saygı duysalar ve ona yardım etmek isteseler de Lear koşarak kaçar. Adamlar ise Lear'in peşinden giderler. Gloucester ve Edgar yalnız kaldıkları sırada Oswald gelir. Gloucester'a saldıran Oswald Edgar'ın araya girmesiyle ölümcül şekilde yaralanır. Oswald son sözlerinde üzerindeki mektubu Edmund'a iletilmesini istese de Edgar Goneril ve Edmund arasındaki planın yazılı olduğu mektubu okur.

#### **4. Perde 7. Sahne**

Fransız ordugâhında bir çadırda geçer. Cordelia ve Lear tekrar bir araya gelmiştir. Cordelia, Kent'e şükranlarını sunduktan sonra Doktor, Lear'i müzik terapisi eşliğinde uyandırır. Lear uykusundan uyanınca sanki kendini arafta bulmuşçasına Cordelia'yı "mutluluk veren bir ruh" olarak tanımlar. Cordelia, her zamankinden daha nazik bir şekilde, Lear'i yalnızca kim olduğunun değil, nerede olduğunun da farkına varmasını sağlar. Akıl sağlığı iyileşmeye başlayan Lear, yaşlılığına dem vurur ve Cordelia'dan kendini bağışlamasını diler. Lear'in dinlenmesi için herkesin çıktıkları sırada Kent ve beyzade Fransa ve İngiltere arasındaki savaşın yaklaştığından bahsederler.

#### **5. Perde 1. Sahne**

Dover yakınında İngiliz ordugâhında geçer. Bayrak, flama ve davullar eşliğinde Regan, Edmund, askerler ve subaylar girerler. Regan, Edmund'a Oswald'ın başına bir iş gelmiş olması ihtimalinden ve kardeşi Goneril ile olan ilişkisinden bahseder. Regan'ın birincil endişesi, Edmund ve Goneril'in cinsel olarak yakın olup olmadığıdır. Edmund ise bu sorulara doğrudan yanıt vermekten kaçınır ve iki taraflı oynamaktan çekinmez. Bu sırada bayrak, flama ve davullar eşliğinde Goneril, Albany ve askerler girerler. Albany, Fransızlara karşı savaşacağını, ancak bunun yalnızca yabancı işgal tehdidi nedeniyle olacağını belirtir; niyeti Lear'i karşısına almak değildir. Geçici bir ittifak kurmuş olmalarına rağmen, Regan ve Goneril arasındaki çatışma tırmanır. Her ikisinin de Edmund üzerinde farklı planları vardır ve her biri açıkça diğerine karşı cephe almıştır. Savaş hazırlıkları için iki kardeş ve Edmund'un çıktığı sırada kılık değiştirmiş Edgar girer. Edgar, Goneril'in Edmund'a yazdığı mektubu getirir,

Albany'den Fransızlarla savaşa gitmeden önce okumasını ister ve savaş bitiminde mektubun içeriğini kanıtlayabilmesi için kendisine bir fırsat vermesini ister.

## **5. Perde 2. Sahne**

İngiliz ve Fransız ordugâhı arasındaki alanda geçer. İki ordu arasındaki savaş Fransızların yenilmesi, Lear ve Cordelia'nın ele geçirilmesiyle sonuçlanır. Edgar, Lear'in yenilme haberini Gloucester'a bildirir. Cesareti kırılan Gloucester yalnız kalmak için yalvarsa da Edgar, Gloucester'ı güvenli bir yere gitmeye ikna eder.

## **5. Perde 3. Sahne**

Dover yakınında İngiliz ordugâhında geçer. Lear ve Cordelia, Edmund'un birlikleri tarafından yakalanmıştır ve hapse atılacaklardır. Edmund'un verdiği emir Lear'in hoşuna gitmiştir. Oyun boyunca acılar çekmiş, bir tür arınma geçirmiş ve başka bir insana dönüşmüş olan Lear, şimdi ne pahasına olursa olsun hatta hapisanede bile Cordelia ile vakit geçirme fikrinden oldukça memnundur. Lear ve Cordelia, muhafızlar tarafından çıkarıldığı sırada Edmund, emrindeki yüzbaşıya bir kâğıt vererek hapisaneye gönderir ve kâğıtta yazılanları yerine getirmesini emreder. Goneril, Albany, Regan ve maiyetleri girerler. Albany, Lear ve Goneril'in kendisine teslim edilmesini istese de Edmund bu fikre yanaşmaz. Edmund'u destekleyen Regan ona evlilik teklifinde bulununca Goneril çileden çıkar; iki kız kardeş arasında oyun boyunca tırmanan gerilim doruk noktaya ulaşır ve kardeşler birbirlerine hakarete varan sözler söylerler. Edmund'un Goneril ile ilişkisinin farkında olan Albany, devlete ihanet suçuyla her ikisinin de tutuklanması emrini verir ve Edmund'a meydan okur. Bu sırada Regan fenalaşır. Daha önce Albany'den kendisine bir fırsat vermesini isteyen Edgar, borazanların çalmasıyla savaş meydanına çıkar ve Edmund'u ölümcül şekilde yaralar. Edgar, kimliğini açıkladığı ve babası Gloucester'ın kollarında nasıl can verdiğini anlattığı sırada iki ölüm daha meydana gelir: Regan, Goneril'in ona verdiği zehirden ölür, Goneril ise intihar eder. Edmund, karakterine aykırı da olsa ölmeden önce bir iyilikte bulunur: Lear ve Cordelia'yı öldürmeleri için verdiği yazılı emri itiraf eder. Trajik bir şekilde, Edmund'un iyi niyet girişimi sonuçsuz kalır; Cordelia, hiçbir suç işlemediği hâlde bir yüzbaşı tarafından asılarak öldürülür. Kollarında Cordelia'yı taşıyan Lear, bu acıya dayanamaz ve ölür. Efendisinin ölümü



üzerine Kent, intihar etme düşüncesini dile getirir. Oyunun sonunda tüm ana karakterler inanılmaz acı ve kayıplar yaşar, kaos içerisinde parçalanmış bir krallık görsek de Albany ülkenin yeniden inşası için çalışmalara başlar.

## **B. Olay ve Durum Dizisi**

### **Perde ve Sahne**

Oyun beş perde ve toplam yirmi altı sahneden oluşmaktadır.

## **C. Zaman ve Mekân Kullanımı**

Oyun Britanya adasında Orta Çağ'da geçmektedir. 15 farklı mekân kullanımı bulunmaktadır. Zaman zaman birbirine bağlı günler eşliğinde ilerleyen oyun, olayların doğurduğu sonuçların ardından genelde belirtilmemiş bir vakitte devam etmiştir.

## **D. Atmosfer ve Tartım**

Oyunun ilk perdesi ılımlı bir atmosfer ile başlasa da yerini güvensizliğin ve sevgisizliğin olduğu karamsar bir atmosfere bırakır.

İkinci perde yer yer gerilimli, ritmin arttığı karamsarlığın hâkim olduğu bir atmosferde geçer.

Üçüncü perde adaletsizliğin devam ettiği, kasvetli bir atmosferde geçer.

Dördüncü perde kuşkunun hâkim olduğu bir atmosfer ile başlasa da yerini daha aydınlık ve umutların yeşerdiği bir atmosfere bırakır.

Beşinci perde ise pişmanlık ve yıkım ile doruğun yaşandığı, finale yönelen, inanılmaz acı ve kayıpların yaşandığı, kaosun hâkim olduğu bir atmosferde geçer.

## **E. Aksiyon Planı**

Yaşlanmaya başlayan Lear, krallığını kızları arasında paylaştırmak için onları bir teste tabi tutar. Kendisini gerçek bir evlat sevgisiyle seven Cordelia, kardeşlerinin ustalıklarla dile getirdiği övgü dolu kelimeleri söyleyemeyince Lear, Cordelia'nın hakkını kardeşleri arasında paylaştırmakla kalmayıp onu evlatlıktan reddeder, baş

danışmanı Kent'i ise sürgüne gönderir. Fakat, yanında kaldığı kızı Goneril'den gördüğü saygısızlıktan dolayı diğer kızı Regan'a gitmek istese de Regan tarafından eve alınmaz. Kızlarının tutumu karşısında ruhsal bir bunalıma düşen Lear, yanında Lear'in hizmetine tekrar girebilmek için kılık değiştirmiştir Kent ve soytarı ile fırtınalı bir gecede kilitli kalır. Bir fundalıkta Gloucester'ın oğlu Edgar ile karşılaşılır; Edgar, Edmund tarafından babasının gözünde haksız yere itibarsızlaştırılmış ve dilenci kılığında dolaşmaktadır. Gloucester ise Lear'e yaptığı yardımlar için, Cornwall tarafından kör bırakılır. Cordelia, babasını kurtarmak için hazırlıklar yaparken Edgar, Gloucester'e yardım etmektedir. Cordelia ile bir araya gelince Lear'in akıl sağlığı iyileşmeye başlar. Regan ve Goneril, Edmund ile evlenmek istemektedirler; kıskanç Goneril Regan'ı zehirler ve intihar eder. Gloucester, Edgar'ın kimliğini öğrendikten sonra hem sevincinden hem de üzüntüsünden ölür. Edmund, Edgar tarafından öldürülür. Fakat Edmund, Cordelia'nın ölüm emrini vermiştir; kızının ölü bedeni kucağında gelen Lear, bu acıya dayanamaz ve ölür.

## F. Kişileştirme ve Karakter Analizi

Çizelge 6: Kişileştirme ve karakter analizi

Oyun Kişisi	Biyolojik	Sosyolojik	Psikolojik	Tavır ve Benzeri Diğer Özellikler
Lear	Erkek, seksen yaşın üstünde.	Kral, soylu, üç çocuğu var.	Kendinden emin, uyumsuz, gururlu, coşkulu, duygusal, ruhsal bir bunalıma girer ve belleğini yitirir.	Otorite figürü. Kızlarının karakteri üzerinde bir bilgiye sahip değildir. Yakınında olan kişileri anlamaya çalışmaz, en sadık yardımcısını sürgüne gönderir. Önce hiç yanılmadığını düşünür, kendinden emindir sonra her açıdan yanlış olduğunu fark eder.
Kent	Erkek, kırk sekiz yaşında.	Soylu, kralın baş danışmanı.	Sadık, iyi, zeki, olgun, sabırlı ve yetenekli.	Askeri güç figürü. Önce İngiltere topraklarından kovulur sonra kılık değiştirerek Lear'ın hizmetine tekrar girer. Girdiği ortama kolaylıkla uyum sağlar.
Gloucester	Erkek, yaşlı, kör.	Soylu, iki çocuğu var.	İyi, naif, zayıf ve havai.	Çocuklarını sever fakat onların karakterlerini anlamakta geç kalır. Doğüstü şeylere inanma eğilimindedir.
Soytarı	Erkek, genç.	Bekar.	Açık sözlü, dalgacı, zeki.	Cordelia'nın Fransa'ya gitmesinden üzüntü duyar. Lear'ın budalalıklarını kelime oyunları ile yüzüne vurmaktan çekinmez.
Cordelia	Kadın, genç ve minyon.	Soylu, kralın en küçük kızı, Fransa Kralı ile evli.	Saf, dürüst, yalın, kendi çıkarlarını düşünmeyen, kurban. Kırgınlıklarını ve üzüntülerini içine atar.	Çevresine uymakta zorluk çeker. Önce duygularını bastırmak zorunda kalır Lear'e kavuştuktan sonra kendisini daha net ifade eder. Babasına karşı yapılan kötülöklere razı gelmez, bir ordu kurarak savaşa girer ve İngiltere'yi istila eder.
Regan	Kadın, orta yaşlı.	Soylu, Kralın ortanca kızı, Cornwall ile evli.	Kendi çıkarlarını düşünen, iki yüzlü, sinsi, soğuk ve acımasız.	Kocasını öldükten sonra Edmund'la evlenmeyi planlar. Goneril tarafından zehirlenir.

Çizelge (devamı);

Goneril	Kadın, orta yaşlı.	Soylu, Kralın en büyük kızı, Albany ile evli. Kocasını Edmund ile aldatır.	İkiyüzlü, hırslı, kıskanç, kendi çıkarlarını düşünen, tehlikeli ve yabani.	Kocasını öldürmeyi ve Edmund'la evlenmeyi planlar. Önce Regan ile beraber hareket eder, sonra kendisine bir engel oluşturduğu için kız kardeşini zehirler.
Edmund	Erkek, genç.	Bekar, Gloucester'ın gayrimeşru oğlu. Dokuz yıl dışarıda eğitim görmüş.	Acımasız, kötü, piç, ahlaksız ve serüvenci.	Kendi amaçları için herkesi kullanır, önce Edgar'ın hakkı olan toprakları ele geçirmek ister, daha sonra İngiltere tahtına yönelir. Goneril ve Ragan'a karşı ikili oynar. Karakterine aykırı da olsa ölmeden önce bir iyilikte bulunur: Lear ve Cordelia'nın ölüm emrini itiraf eder.
Edgar	Erkek, genç.	Soylu, Gloucester'ın oğlu. Lear'in vaftiz oğlu.	Sevecen, babasına bağlı, dürüst, sadık, sabırlı, akıllı ve yetenekli.	İyi eğitim görmüş, bilgili bir insan olduğu konuşmasından anlaşılır. Yakalanmamak ve hayatta kalmak için dilenci ve köylü kılığına girer. Girdiği ortama kolaylıkla uyum sağlar.
Albany	Erkek.	Soylu, Dük, Goneril ile evli.	Genellikle yumuşak, nazik, merhametli, adil, pasif ve kararsız.	Karısı Goneril'in yaptıklarını kavramakta geç kalır ama anlayınca inisiyatifi eline alır. İşler son aşamaya varmadan harekete geçmez.
Cornwall	Erkek.	Soylu, Dük, Regan ile evli.	Hiçbir şeye karşı saygısı olmayan, kolayca işkence yapıp, cinayet işleyebilen, zalim, hatta sadist.	Lear'in ziyaretinden kaçınmak için kendi evinden kaçır.
Oswald	Erkek.	Bekar, Goneril'in kahyası.	Çıkarlarına düşkün, acımasız, düzenbaz ve edepsiz.	Goneril'e sadık bir şekilde bağlıdır. Görevini sonuna kadar götürür.

## **G. Önerme/Mesaj**

### **Bireysel Katman**

“İnsan-insan” ilişkileri oyunun bireysel düzleminde ön plana çıkan ana kavramlardan biridir. İnsan dünyası üzerine bazı temel konuların tartışmaya açıldığı oyunda, “insan-insan” ilişkilerinin bulunduğu düzlem bir dizi cinayet dünyasıdır. Goneril, Regan, Cornwall ve Edmund’un başını çektiği bu acımasız dünyada inanılmaz acılar ve kayıplar yaşanır. Ama bu dünyadan sadece bu insanlar sorumlu değildir, bu dünyadan Lear de Gloucester da sorumludurlar ve oyunun sonunda ilahi adaletin elinden kaçamazlar. “Bunların içinden yalnızca Cordelia bunların hiçbirinden sorumlu olmayabilir. Fakat o da saflığının ve çevresine uyamamanın kurbanıdır” (Nutku, 2009: 11).

### **Toplumsal Katman**

Lear’in ilk yanılması ülkesini kızları arasında bölüştürüp tahttan feragat etmesidir. Elizabeth Çağı’nın inançlarına göre, krallık Tanrı’nın seçkin kullarına bağışladığı kutsal bir görevdir ve Lear bu görevden kaçınmakla hem bencilliğini kanıtlamış hem de suç işlemiştir (Urgan, 2007: 249). Lear, tahtından feragat etmesine rağmen sahibi olduğu şan ve şöhreti elden bırakmaya pek istekli değildir, etrafındakilerden kendisine aynı saygıyı duymasını bekler. Bu saygıyla karşılaşmaması ise öfkelenmesine sebep olur. Sonuç olarak iletilmek istenen niyet şu şekilde iletilebilir: Eğer sahip olduğun yetkileri başkalarına devredersen, bundan faydalanan kişiler bu durumu kendi çıkarları için kullanabilir.

### **Evrensel Katman**

Evrensel düzlemde oyun, insan-doğa ilişkileri üzerinden şekillenir. Bu düzlemin ana ekseninde insanın kaderine dair acı, ironik ve grotesk sahneler yer almaktadır. Bu dünyada tüm insanlar toplumsal konumlarından ve kimliklerinden sıyrılıp çırılçıplak bir duruma getirilirler. Şanlı ve zengin bir hayattan, yoksulluktan başka bir şey bulunmayan yaşama indirgenip gerçekleri görmeleri sağlanır. Bu insanların ayakları yere bastığında, aslında olup bitenin ne kadar çocukça ve basit olduğu çıkar ortaya.

Tüm bu eksen doğrultusunda oyunun evrensel düzleminde Lear, Edgar ve Gloucester'in düşüşleri, fiziksel, toplumsal ve ruhsaldır (Nutku, 2009: 10).

## H. Çatışma Unsurları

Oyunda karşımıza çıkan çatışmalar genel olarak şu şekilde sıralanabilir: İyilik-kötülük, insan-insan, insan-doğa, sadakat-ihanet, kuşku-güven.

## İ. Anlatım Araçları/Sembol, Motif, Leit-Motif vb.

**Doğa:** “Oyunda “doğa” üzerinde en çok durulan sözcük olarak tanımlanır. Lear, Gloucester ve diğer karakterler açısından doğa imgesi kargaşayı engelleyen bir düzeni temsil eder” (Urgan, 2014: 193). Edmund açısından ise ahlak kurallarına bağlılığı olmayan bağımsız bir güç olarak adlandırılır. Edmund, ikinci sahnenin başında kardeşi Edgar'a ihanet etmeden önce şunları söyler:

“Ey doğa, tanrıçam sensin benim:

Ben senin yasalarının kulu kölesiyim” (Shakespeare, 2009: 14).

Aynı sahnenin devamında Gloucester, yaşanan doğaüstü olayların insan ilişkilerini bile nasıl etkilediğinden bahseder. Ona göre bu olaylar iyiye işaret etmek yerine, birçok felaketin sebebi olabilecek niteliktedir:

“Şu son günlerdeki güneş ve ay tutulmaları hiç de hayra alamet değil. Gerçi bilimsel düşünce bu doğa olaylarını şu ya da bu nedene bağlıyor, ama insan doğası yine de bu tutulmaların ardı sıra gelen belalardan yakasını kurtaramıyor. Sevgiler soğuyor, dostluklar parçalanıyor, kardeşler bozuyor; kentlerde ayaklanmalar, ülkede anlaşmazlıklar çıkıyor; sarayda ihanet, baba ile evlat arasına kara kedi giriyor. Oğlum olacak o alçak da bu kehaneti doğrulamıyor mu?” (Shakespeare, 2009: 19).

Lear, fırtınalı bir gecenin karanlığında soytarısı ile birlikte kendini açık arazide bulur; rüzgâra ve yağmura nerdeyse insanmış gibi seslenir.

“Gürleyin gökler var gücünüzle!

Yağdırın, saçın ateşlerinizi! Sellere boğun bizi!

Yağmur, fırtına, yıldırım, ateş, sizler kızlarım değilsiniz. Ben sizi nankörlükle suçlayamam ki.

Size koca bir ülke vermedim, evlatlarım da demedim”  
(Shakespeare, 2009: 78).

**Sevgi:** Oyunun ilk sahnesinde Lear, üç kızına kendisini ne ölçüde sevdiklerini sorarak onları bir teste tabi tutar. Goneril ve Regan, süslü, abartılı ve samimiyezsiz sözlerle Lear’e olan sonsuz ve her şeyden üstün sevgilerinden bahsederler. Goneril, Lear’e duyduğu sevginin bütün değerlerin ötesinde olduğunu şöyle ifade eder:

“Öyle seviyorum sizi, hiçbir evladın sevmeyeceği,

Hiçbir babanın sevilemeyeceği kadar.

Size olan sevgimi anlatmak için soluğum cılız, sözlerim güçsüz.

Sizi var olan her şeyden çok seviyorum” (Shakespeare, 2009: 4).

Goneril’in Lear’e duyduğu sevgi bütün değerlerin ötesindedir çünkü böyle bir sevgi yoktur. Anlamı aştığı için değil bir “hiç” olduğu için ifade edilemez (Eagleton, 2005: 92). Regan ise ablasıyla sanki yarışmışçasına şunları söyler.

“Kendimi, benliğimin en ince, en duyarlı yanının duyabileceği

Bütün öteki hazların düşmanı görüyorum

Ve mutluluğumu yalnızca siz aziz efendimizin sevgisinde buluyorum” (Shakespeare, 2009: 4).

Cordelia ise ablalarının abartılı ve samimiyezsiz konuşmalarını söyleyemez, sade bir dürüstlikle cevap verir:

“Efendimizi sevmem gerektiği kadar seviyorum.

Ne daha çok ne daha az” (Shakespeare, 2009: 5).

**Külâh:** Lear’in budalalıklarını kelime oyunları ile yüzüne vurmaktan çekinmeyen soytarı, Lear ile konuştuğu sırada Kent’e bir külâh verir ve ekler:

“Gözden düşmüş birini tutuyorsun da ondan... Hadi, al külâhımı!

Bak, bu adam kızlarından ikisini kendinden uzaklaştırdı. Üçüncüye de

istemeden iyilik etmiş oldu. Peşinden gitmeye kararlıysan külahımı giymek zorundasın” (Shakespeare, 2009: 28).

Soytarı, bu hareketiyle tahtından feragat eden bir krala hizmet etmenin delilik ile eşdeğer olduğunu vurgular, külah ise kaçıklığın simgesi hâline gelmiştir.

**Uyku:** Lear’ın içinde bulunduğu ruhsal bulanımdan kurtulabilmesi için oyun boyunca dinlenmesi gerektiğinin altı çizilir. Kent birçok kere Lear’i uyuması konusunda uyarır.

“Şimdi şuraya uzanın efendim, biraz dinlenin.

(...)

Acının eritip bitirdiği insan uyuyor.

Bu dinlenme merhemi olabilirdi gerilen sınırlarının, ama işler böyle giderse bir hayli zorlaşacak iyileşmesi” (Shakespeare, 2009: 97).

Lear, Cordelia ile karşılaşmadan önce Kent’in çok kere söylediği uyku ve dinlenmeyi elde eder ve kaybettiği benliğinden bir şeyler almaya başlar.

**Talih:** Oyun boyunca birçok karakter, işlerin yolunda gitmeyişi kötü talihe bağladıkları gibi düzelmesi için de ondan medet ummaktadır.

Kent: “İyi geceler, ey kader! Bir kez daha gülümse,

Talih, döndür tekerleğini!” (Shakespeare, 2009: 57).

Edgar: “Hakkımda ilan edilen kararı duydum,

Ancak talihin önüme çıkardığı bir ağaç kovuğu sayesinde avlanmaktan kurtuldum (Shakespeare, 2009: 57).

Lear: “Kurtaracak kimse yok mu? Ne yani, tutsak mıyım şimdi? Ben talihin doğal soytarısıyım, iyi davranın bana” (Shakespeare, 2009: 130).

Soytarı: “Talih, o usta orospu, almaz yatağına yoksulu” (Shakespeare, 2009: 61).

Edmund: “Bak işte feleğin çarkı devrini tamamladı,

Beni aynı yere getirip bıraktı” (Shakespeare, 2009: 155).



## J. Oyununa Dair Bilgiler

Kral Lear büyük olasılıkla 1605-1606 yılları arasında yazılmış ve telif hakları dairesinin kayıtlarına göre 26 Aralık 1607 yılında sarayında kralın önünde oynanmıştır. Lear (Llyr ya da Ler), eski Breton halklarının mitolojisinde önemli yeri olan bir figürdür. On ikinci yüzyılda yazılan versiyonunda Raphael Holinshed, Lear'ın üç kızı hakkında yazılmış olan bir halk masalını eklemiştir. Shakespeare'in tragedyası için ana kaynağı da bu metin oluşturmaktadır.

Holinshed'in öyküsünde Lear, huzur içinde ölür ve tahta geçen Cordelia ülkeyi beş yıl yönetir. Beşinci yılın sonunda Gonorilla ile Regan'ın kuzenleri, tahtta bir kadın istemedikleri için ona karşı savaş açarlar. Savaş sonunda hapsedilen Cordelia, bu duruma dayanamayarak intihar eder. Shakespeare, bu efsaneden çok, efsanenin dramatik kurgusuyla ilgilenmiş ve onu epeyce değiştirmiştir. Holinshed'de savaşı kazanan Cordeilla'dır, Shakespeare'in eserinde ise yenilen Cordelia'dır. Cordelia'nın ölümü intihar değil, cinayettir. Holinshed'de başrolde Cordelia'yken, bu tragedyada baş oyun kişisi Lear'dır (Nutku 2009: 7-10).

Kral Lear, her ne kadar sahneye de en az koyulan ve dolaylı olarak en az beğeni toplayan Shakespeare tragedyası olsa da zirveye ulaşması romantik döneme rastlar. Dehşet sahneleriyle dolu bir melodram olarak tasarlanan oyun romantik tiyatroya mükemmel bir şekilde uymaktadır. Yeni yüzyılla birlikte, Shakespeare çalışmalarında da bir devrim olur ve oyunlar kendi döneminin tiyatrosunda olduğu gibi yorumlanmaya başlanır. Artık fırtına, sahneden ziyade Lear ve Gloster'in içinde kopmaya başlayacaktır (Kott, 1999: 104-107).



## VIII. AKİRA KUROSAWA'NIN RAN FİLMİNİN ANALİZİ

Bu bölümde, Akira Kurosawa'nın *Ran* (1985) filminin yapım sürecine değinilmiş ve film, öykü, mekân ve zaman kullanımı, anlatım araçları, kurgu, sinematografi, ses tasarımı, müzik kullanımı, yapım tasarım, kostüm ve makyaj bakımından analiz edilmiştir.

## A. Filmin Künyesi

Çizelge 7: *Ran* (1985) filminin künyesi (Tassone, 1985: 264)

Ülke:	Japonya
Yapım Yılı:	1985
Süre:	163 Dakika
Yapımcı:	Serge Silberman (Greenwich Film Prodüksiyon, Paris) ve Masato Hara (Herald Ace, Nippon Herald Film, Tokyo)
Yönetmen:	Akira Kurosawa
Senaryo:	Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Masato İde
Görüntü:	Takao Saito
Kurgu:	Akira Kurosawa
Dekor:	Yoshiro Muraki, Sinobu Muraki
Müzik:	Toru Talrnmitsu (Sapporo senfoni orkestrası, Şef: Hirojuki Iwaki)
Kostüm:	Emi Wada
Oyuncular:	Filmdeki Karakterler:
Tatsuya Nakadai	Hidetora Ichimonji (Kral Lear)
Akira Terao	Taro Takatora Ichimonji (Goneril)
Jinpachi Nezu	Jiro Masatora Ichimonji (Regan)
Daisuke Ryu	Saburo Naotora Ichimonji (Cordelia)
Mieko Harada	Kaede No Kata (Edmund ve Albany Dükü)
Yoshiko Miyazaki	Sue No Kata (Cornwall Dükü)
Takeshi Nomure	Tsurumaru (Gloucester)
Pita	Kyoami (Soytarı)
Jun Tazaki	Seiji Ayabe
Hitoshi Ueki	Nobuhiro Fujimaki (Fransa Kralı)
Hisashi Igawa	Shuri Kurogane
Masayuki Yui	Tango Hirayama (Kent)



Şekil 13: *Ran* (1985) filmin afişi (URL-11).

## B. Filmin Yapım Süreci

“Ran”, kelime anlamı olarak olarak kargaşa ve kaosu ifade eder. Ancak ek olarak isyan anlamına da gelir. Donald Richie’ye göre Kurosawa’yı cezbeden bu anlamların bir birleşimidir. Kurosawa, babalarına isyan eden oğullar hakkındaki bir hikâyeyi tüm toplumsal değerlerin kaos içinde olduğu bir zamanda anlatmaktadır (Richie, 1999: 216). 1976’da Kurosawa, Hideo Oguni ve Masato İde olay örgüsünü iletirmek için diyalogları gereken minimum seviyeye indirerek *Ran* (1985)’in ilk taslak senaryosunu tamamlarlar. Ancak Japonya’daki stüdyolar bu kadar pahalı bir yapımı finanse etmekte isteksizdir (Galbraith, 2002: 522).

*Kagemusha / Gölge Savaşçı* (1980) filmini tamamladıktan sonra Kurosawa, on yıldır üzerinde çalıştığı *Ran*’ın senaryosuna geri döner. Ancak senaryo tamamlandığında bir kez daha kaynak konusunda sorun yaşar. Sonunda Herald Ace Yapım’dan Masatoshi Hara ve Greenwich Film Yapım’dan Polonya doğumlu Fransız yapımcı Serge Silberman filmin yapımcılığını üstlenir (Richie, 1999: 214). *Gölge Savaşçı* gibi *Ran* da uluslararası bir ortak yapım hâline gelir.

Çekimler, Japonya’nın feodal geçmişinin en güzel ve en iyi korunmuş kalıntılarında biri olan Himeji Kalesi’nde haziran ayında başlar. Dış çekimler güney Japonya’da, Kyushu’daki Aso Dağı’nı çevreleyen geniş platolarda ve Fuji Dağı’nın eteklerinde yapılır (Grilli, 1985: 57). Çekimlerde birçoğu Amerika’dan getirilen iki yüz elli at ve bin dört yüz figüran kullanılır (Galbraith, 2002: 575). Etkileyici bilimkurgu filmi *La Jetee / İskele* (1962) ile tanınan Fransız yönetmen Chris Marker filmin çekim aşamasını belgesel hâline getirir. Marker filmin setini şöyle tanımlar:

“Kurosawa, sette oldukça disiplinli ve ağırbaşlıydı, filmde kolaylıkla fark edilmeyen sahnelerin ayrıntıları için bile fazlaca özen gösteriyordu. Mesela bir gece sekansında Kurosawa, yerdeki otları altın rengine boyatmıştı ve kale setlerini inşa etmek için kullanılan metal çivilerin çıkarılıp yerine dönemin özelliklerini taşıyan tahta iğnelerin kullanılmasını istemişti” (Lupton 2006: 165-167).

Çekimler boyunca Kurosawa, birbirini izleyen ölümlerle sarsılır. Kurosawa’nın kıdemli baş oyuncusu Takashi Shimura, *Kagemusha / Gölge Savaşçı* (1980)’nin gösterime girmesinden kısa bir süre sonra vefat eder, *Nora inu /Kuduz Köpek*

(1949)'ten bu yana Kurosawa'nın ses tasarımcısı olan Fumio Yanaguchi, sette düşüp bayılır ve kısa süre sonra ölür, *Kakushi-toride no san-akunin / Gizli Kale* (1958) filminden beri Kurosawa'nın filmlerindeki tüm kılıç dövüşü koreografilerinden sorumlu olan Ryu Kuze, çekimlerin ortasında emekliye ayrılmak zorunda kalır ve sonra aniden yaşamını yitirir (Wild, 2020: 199-200). Fakat en kötüsü Kurosawa'nın eşi Yoko tedavisi olmayan bir hastalığa yakalanır. 27 Ocak 1985'te, Kurosawa'nın Yoko'ya bakabilmesi için çekimlere iki hafta ara verilir ancak Yoko kısa süre içinde hayatını kaybeder. Yoko'nun ölümünden iki hafta sonra Kurosawa işinin başına geri döner. Kurosawa'nın karısının ve uzun süreli meslektaşlarının ölümü Stuart Galbraith'e göre, filmin zaten karanlık olan atmosferini daha karamsar bir hâle getirmiştir (Galbraith, 2002: 575-577).

O güne kadar Japonya'da yapılan en yüksek bütçeli yapım olma özelliğini taşıyan film, yaklaşık on iki milyon dolara mal olmuştur. *Ran*, Cannes Film Festivali'ne davet edilir ancak çekimler Şubat 1985'te tamamlandığı için programın bir ay gerisinde kalır. Film, Haziran 1985'te gösterime girer ve en iyi yönetmen, en iyi görüntü yönetmeni ve en kostüm dallarında Oscar adayı olur ve en iyi kostüm dalında ödülü alır.

### C. Filmin Öyküsü

Başarılı bir yaban domuzu avından sonra, savaş Lordu Hidetora, üç oğlu Taro, Jiro ve Saburo, baş danışmanı Tango, soytarısı Kyoami ve misafirleri komşu lordlar Fujumaki ve Ayabe ile dinlenmeye çekilirler. Fujumaki ve Ayabe'nin Saburo'yu damat olarak ailelerine alma niyetlerini açıkladıkları sırada, artık yetmiş yaşında olan yaşlı Hidetora uykuya dalar ve korkunç bir rüya görür. Uyandığında uzun süredir kafasında geliştirdiği fikri herkese anlatmaya karar verir: Tüm yetkilerini ve klanın en önemli kalesinin kontrolünü en büyük oğlu Taro'ya, ikinci kaleyi ortanca oğlu Jiro'ya ve üçüncü kaleyi en küçük oğlu Saburo'ya devrettiğini açıklar. Hidetora imparatorluğun birleşmesini istemektedir, Taro klanın lideri olacak, Jiro ve Saburo ise ikincil önemdeki kalelerin kontrolünü ellerinde tutarak zor zamanlarda Taro'ya yardım edecek ve Ichimonji hanesini koruyacaklardır. Hidetora'ya ise sadece Büyük Efendi unvanı ve otuz savaşçılık bir maiyet kalacaktır. Kafasındaki fikri desteklemek ve birlik olmanın önemini vurgulamak için Hidetora, oğullarına birer ok verip kırmalarını ister. Oklar kolaylıkla kırıldıktan sonra bu sefer Hidetora her birine üçer ok verir. Taro ve

Jiro bu görevi başaramaz. Ancak babasının imparatorluğu bu kadar aceleyle bırakmasını ve ağabeylerine olan koşulsuz güvenmesini saçma ve aptalca bulan Saburo, ok destesini alır ve dizinin üstünden kırar. Bu durumu kendisine yapılan bir saygısızlık olarak gören Hidetora, Saburo'yu evlatlıktan reddeder, yaptığı hatayı Hidetora'nın yüzüne vuran Tango ise sürgüne gönderilir.

Hidetora, birinci kaleye döndükten hemen sonra ilk anlaşmazlık patlak verir. Lord Taro'nun karısı Lady Kaede, Hidetora'nın adamlarının yaptığı taşkınlıklardan ve imparatorluk flamasının hâlâ Hidetora'da olmasından dolayı kocasını babasına karşı kıskırtır. Bu kıskırtmanın nedeni, Hidetora'nın babasını ve erkek kardeşini öldürmesi ve annesinin aynı kalede intihar etmiş olmasıdır. Gücünden ve yetkilerinden feragat eden Hidetora'nın tecrübeli savaşçıları kendine tehdit olarak gören Taro, duyduğu rahatsızlığı Hidetora'ya söyler. Öfkelenen Hidetora, kalan günlerini ortanca oğlu Jiro'nun yanında geçirmek için maiyetleriyle birlikte birinci kaleden ayrılır. Ancak yine hayal kırıklığına uğrar. Taro'dan olan bitenin haberini alan Jiro, klanın başında olan ağabeyinin emirlerine uyması gerektiğini bahane ederek Hidetora'nın maiyetlerinin kaleye girmesine izin vermez. Jiro'nun Taro'dan farkı olmadığını anlayan Hidetora, her ikisini de lanetleyerek, öfkeyle ikinci kaleyi terk eder. Bu sırada Taro, babası Hidetora'nın sürgünde olduğunu ve ona yardım edenlerin öldürüleceğini bildiren bir ferman çıkarmıştır. Gidecek hiçbir yeri kalmayan ve ruhsal durumu kötüleşen Hidetora sürgün ettiği oğlu Saburo'nun çıktığı kaleye gider.

Kısa süre sonra amansız bir iktidar mücadelesine giren Taro ve Jiro, üçüncü kaleyi yok etmek, Hidetora'nın samuraylarını öldürmek ve yarı delirmiş Hidetora'yı yabana def etmek için bir kuşatma başlatır. Jiro'nun asıl planı ise kardeşini öldürüp hem birinci kaleye hem de kardeşinin eşi Lady Kaede'ye sahip olmaktır. Kuşatma sonunda Hidetora'nın adamları öldürülür, cariyeleri kendi canına kıyar, kale ateşe verilir ve Jiro'nun adamları tarafından Lord Taro öldürülür. Saldırının dehşeti karşısında Hidetora'nın zaten bozuk olan ruh sağlığı daha da kötüleşir kendini otlarla kaplı ovalarda bulur. Hidetora'yı fırtınanın ortasında bulan Tango ve Kyomi onu da alarak küçük ve görünüşte terk edilmiş bir kulübeye sığınır. Kulübe, Hidetora tarafından babası öldürülen ve çocukken kör bırakılan, Lady Sue'nun küçük kardeşi Tsurumaru'ya aittir. Tsurumaru, kız kardeşi gibi Budizm'i benimsemiştir ve bu yüzden Hidetora'ya karşı kin beslememektedir.



Birinci kalenin komutasını eline alan Jiro, cariyesi Lady Kaede'nin amansız hırsının ne denli büyük olduğunu farkında değildir. Cariye olarak kalmak istemeyen Lady Kaede, Jiro'yu erkek kardeşinin ölümünü ifşa etmekle tehdit eder ve korkan Jiro'yu baştan çıkararak kendini Ichimonji ailesi içinde yeniden konumlandırır. Kısa süre içerisinde Jiro'yu etkisi altına alan Lady Kaede, resmî karısı olabilmesi için tek engel olan Lady Sue'yu öldürmesi için Jiro'yu ikna eder. Fakat bu iş için görevlendirilen Kurogane, Lady Sue'yu öldürmediği gibi kaçması için ona yardımda bulunur. Bu sırada babasının konumu ve güvenliği için endişelenen Saburo, Ayabe ve kayınpederi Fujimaki ile birlikte Hidetora'yı kurtarmak için Ichimonji topraklarına girmiştir. Bunu duyan Jiro her ne kadar savaşmak niyetinde olmasa da, ailesine yapılanlardan dolayı Ichimonji Hanesi'ni yıkmaya niyetli olan Lady Kaede'nin kışkırtmasıyla ordusunu toplar.

İktidarını sağlamlaştırmak için öldürdüğü insanlar ve neden olduğu korkular yüzünden büyük acılar içinde kıvranan Hidetora, sadık uşağı Kyoami ile savaş lordunun yıllar önce yaktığı, Lady Sue ve Tsurumaru'nun atalarının evi olan Ozusa Kalesi'nin kalıntılarına ulaşır. Saburo, babasını yarı çıldırmış hâlde bulur fakat ona karşı gösterdiği koşulsuz sevgi karşısında Hidetora ruhsal bunalımdan çıkar. Ancak geri çekilme sırasında Lord Saburo bir keskin nişancı tarafından vurulur. Hidetora'nın kalbi bu acıya dayanamaz ve ölür. Lady Kaede'nin emriyle Lady Sue'nun kafası kesilir. Kısa süre sonra Lady Kaede, Jiro'nun sadık savaşçısı Kurogane tarafından öldürülür. Takip eden muazzam savaş sırasında, Ayabe'nin adamları ana kaleyi alır, Jiro ve adamları öldürülür. Tsurumaru, güneşin batmasıyla beraber Ozusa Kalesi'nin yıkıntıları arasında tek başına kalır.

#### **D. Mekân ve Zaman Kullanımı**

*Ran* (1985) filmi, toplamda dört farklı mekânda geçmektedir: Bu mekânların üçünü birinci, ikinci ve üçüncü kaleler oluştururken dördüncü mekân Ozusa Kalesi yıkıntıları ve çevresidir.

Zaman kullanımına bakıldığında ise film, *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filminde olduğu gibi Sengoku-Jidai (1467-1615) ya da iç savaşlar dönemi olarak bilinen çağda geçmektedir. Kurosawa verdiği bir röportajda bugünkü dünyanın durumuna bakınca iyimser olabilmenin imkânsızlığından ve yaşanan teknolojik

gelişmelerin insanlara birbirini nasıl daha hızlı ve daha fazla öldürebileceğini öğretmekten öteye geçememiş olmasından bahseder. Stephen Prince'a göre *Ran* filminde Kurosawa, şiddetin toplumsal ve teknolojik olarak artışını incelerken Sengoku Jidai (1467-1615) dönemini tarihsel bir mecaz kurmak için kullanır. 16. yüzyıl boyunca sürmüş olan bu çağdaki iç karışıklıklar, siyasi iktidarsızlıklar, kişisel hırs ve ihanetler, Kurosawa'nın şu anda şiddete ve kendi kendini yok etmeye yönelik insan dürtülerine karşı bir yorum sunmak için kullanılmaktadır (Prince, 2013: 248).

### **E. Anlatım Araçları/ Sembol, Motif, Leit-Motif vb.**

**Kale:** Bir zamanlar Lady Kaede'nin ailesine ait olan birinci kale, Hidetora tarafından ele geçirilmiştir. Lady Kaede'nin babası ve erkek kardeşi öldürülmüş, annesi ise aynı kalede intihar etmek zorunda kalmıştır. Uzun zamandır ailesinin intikamını almak isteyen Lady Kaede, Taro'nun klanın başına geçmesiyle kaleye hâkim olur. Onun ölümünden sonra ise Jiro'yu etkisi altına alarak güç ve iktidarın simgesi olan kaledeki hâkimiyetini sürdürür ve Ichimonji Hanesi'nin sonunu getirir.

**İmparatorluk Sancağı:** Birinci kaleyi Toro'ya teslim ettikten sonra unvan ve mevkilerini elinde tutan Hidetora, miğferini, zırhını ve imparatorluk sancağını yanında götürür. Ancak Lady Kaede, bu durumdan memnun olmaz. Yönetimin açıkça Taro'da olmasına rağmen eşini babasının gölgesi olmakla suçlar ve onu Hidetora'ya karşı kıskırtır. Toro, sancağın geri verilmesini istese de Hidetora'nın samurayları bu fikre yanaşmaz. Kyoami, imparatorluk sancağı ile dalga geçtiğinde ise Taro'nun adamları ona saldırır. Hidetora üçüncü kalenin düşüşüne kadar Ichimonji Hükümdarlığı'nı temsil eden sancağı yanından ayırmaz.

**Yaban Domuzu:** Yaban domuzu, eski Japon takviminde on iki kutsal hayvandan biridir ve kendi yılında doğan bebeklere genellikle dik başlı, cesur ve pervasız bir kişilik kazandırır (Pratt and Kula, 1967: 127). Bu özellikler Hidetora'yı hem Büyük Efendi konumuna getiren hem de onun sonunu hazırlayan niteliklerdir (Kane, 1997: 149). Filmin açılış sahnesinde Hidetora, oku ve yayıyla yaban domuzunu devirir. Taro babasına 'domuzu kavuralım mı?' diye sorduğunda ise Hidetora: "Hayvan zaten kocamış, postu çok sert, leş gibi kokuyor! Nasıl hazmedilir ki bu? Tıpkı ben! Yaşlı Hidetora. Söyleyin beni de yer miydiniz?" (Serge Silberman vd., (Yapımcı), Akira Kurosawa (Yönetmen), *Ran*, (Film), Greenwich Film Prodüksiyon,

Fransa-Nippon Herald Film, Japonya, 1985, 00:03:48-00:04:09) diyerek kendisi ve avı arasında bir paralellik çizer.

**Tilki:** Japon mitolojisindeki tilki, iki farklı anlama gelmektedir: İlkinde tilki bereketin simgesi ve hasat tanrısının habercisiyken ikincisinde fitne fücür çıkarıcı, kendisini bir kadına yahut zevkine uygun herhangi bir şeye dönüştürebilen bir yaratık olarak betimlenir (Pratt ve Kula, 1967: 127). Filmde, Lady Kaede, Lady Sue'yu öldürmesi için Kurogane'yi görevlendirir. Öldürme görevinden dönen Kurogane'nin getirdiği beyaz ipeğe sarılmış paket açıldığında içinden Lady Sue'nun kesik başı yerine bir tilki kafası çıkar. Sinirlenen Lady Kaede'nin bağışmalarını umursamayan Kurogene, Jiro'yu Lady Kaede'nin hain doğasına karşı uyarmak için Japon dramasındaki en ünlü tilki kimliğine bürünme hikayesi olan Tamamo-Mae'nin hikayesini anlatır: 'Tilkiler sık sık kadın kılığına giriyorlarmış. Orta Asya'da kadın kılığında bir tilki, Kral Pan Tsu'yu baştan çıkararak, bin kişiyi öldürmesine neden olmuş. Japonya'da Prenses Tamamo kimliğiyle sarayda büyük bir kargaşa çıkarmış. Sonra dokuz kuyruklu beyaz bir tilkiye dönüşüp kaçmış. Dediklerine göre dönüp dolaşıp buralarda bir yere yerleşmiş. Bu nedenle dikkatli olun efendimiz'' (Kurosawa, "Ran", 01:51:16-01:52:19). Sahne boyunca Kurosawa, bir kadın kimliğine bürünen düzenbaz tilki efsanesine ustaca ve net bir biçimde atıfta bulunur (Serper, 2001: 148).

## **F. Uyarlamanın Sinematografik İzdüşümü**

### **1. Kurgu**

*Ran* filminde, kadraj içerisinde resimsi etkiler yaratmakla ilgilenen Kurosawa, kurguyu son dönem filmlerde olduğu gibi son derece kısıtlı, sadece etkileyici sahnelerin inşa edilmesinde bir araç olarak kullanmaktadır (Richie, 1999: 244). Taro ve Jiro'nun ordularının Hidetora'ya karşı saldırıya geçerek üçüncü kalenin ateşe verildiği sahne bu duruma en güzel örnektir. Filmin başında uzun tutulan planlarla kurgu ağır ilerlese de gerilimin artmasıyla beraber kesmelerin sayısı artmış, planların süresi azaltılarak kurgu hızlanmıştır.

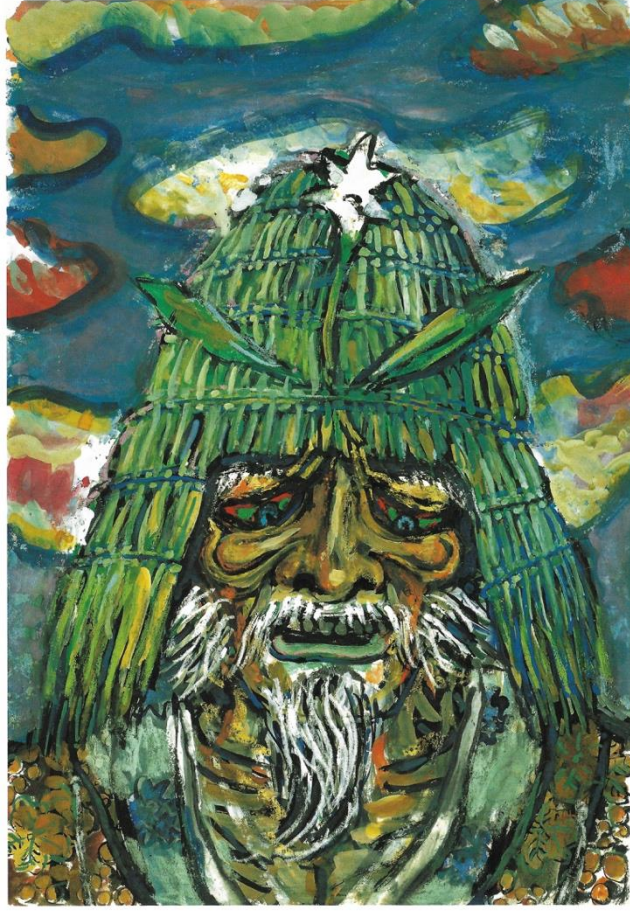
## 2. Sinematografi

Film sinematografik açıdan incelendiğinde, kameranın büyük ölçüde sabit kaldığı ve genel planların ağır bastığı görülmektedir. Karakterlerin geriliminin en yüksek olduğu anlarda bile yakın planlar çok az kullanılmış ve ekstrem açılardan kaçınılarak mizansendeki her şeyin görülebilmesi için sahneler karşı açıdan genel planlarla çekilmiştir. Donald Richie'e göre *Ran*'daki kamera duygusuz ve kelimenin tam anlamıyla uzak bir gözlemcidir (Richie, 1999: 218). Genel plan çekimlerinde çoğunlukla birden fazla kamera ve telefoto mercekler kullanılmıştır. Mercekler genellikle belirli bir odak uzaklığında, sıklıkla 75 mm'de kilitlenmiştir (Galbraith 2002: 571). Stephen Prince'a göre uzun planların, uzak çekimlerin ve telefoto merceklerin bir araya gelişi ayrıca bir estetik mesafe yaratmaktadır. Resimsi tablolar filmde daha da güçlenen güzel bir hareketsizlikle donmuş durumdadır ve "Kurosawa'nın bakış açısı artık bir katılımcının değil, bir gözlemcinin bakış açısıdır ve görüntülerin gitgide donması bu değişime tanıklık etmektedir" (Prince, 2013: 233).

Japon kültüründen olduğu kadar batı kültüründen, özellikle de Avrupa sanatının Van Gogh, Cézanne ve Chagall gibi büyük ustalarından etkilenen Kurosawa, *Ran*'ın yapım aşamasına kadar geçen uzun yıllar boyunca resim yeteneğini ortaya koyarak tüm önemli sahneleri olağanüstü ayrıntılarla resmeder (Grilli, 1985, 59). Karakterlerin kostümleri, samurayların başlıkları ve zırhları, savaş sahnelerinde kullanılan armalar ve birçok sahnenin detaylı planları çekimler başlamadan önce storyboard hâline getirilir. Görüntü yönetmeni Takao Saito, filmin renk paletini ve kompozisyonlarını oluştururken Kurosawa'nın storyboardlarını referans alır (Galbraith, 2002: 579). Kurosawa storyboard kullanma nedenini şöyle ifade etmektedir:

"Storyboard'ları çizerken bir sürü şey düşünüyorum, yerin çerçevesi, kişilerin psikolojisi ve duyguları, hareketleri, bu hareketleri yakalamak için gereken kamera açısı, ışık, kostümler ve aksesuarlar. Tüm bunların özelliklerini düşünmezsem, görüntüyü çizemem. Hatta storyboard'ları bunları düşünebilmek için çiziyorum desem, neredeyse daha doğru olacak. Bu şekilde, açıkça görmeden önce, bir filmdeki her sahnenin görüntüsünü saptıyor, verimli kılıyor ve kavriyorum. Ancak o anda gerçek anlamda film çekimine girişiyorum. Öte yandan, bu süreç asıl senaryoyu yazarken aklımda biçimleniyormuş gibi geliyor bana, çünkü sık

sık, kabul edilmeyen senaryo msveddelerimin arkalarında trl trl  
izimler buluyorum” (Aktaran Suzuki ve Minami, 2009: 9).



ekil 14: Ottan bir balık giymi Hidetora. 405 × 325 mm. Desen kğıdı stne  
kurnkalem, suluboya ve pastel (Suzuki ve Minami, 2009: 55).

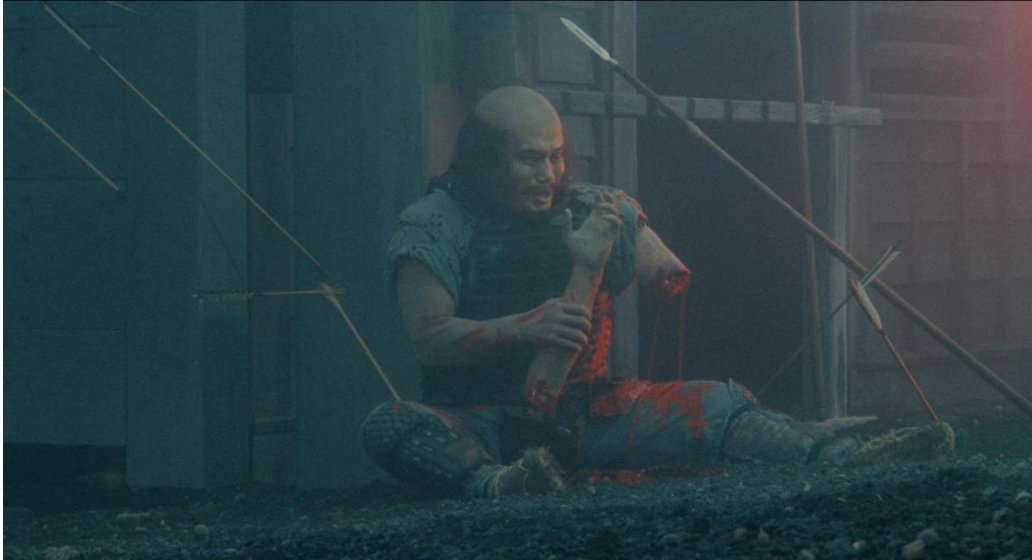


ekil 15: Ottan bir balık giymi Hidetora (*Ran*, 1985).





Şekil 16: Üçüncü kalenin düşüşü sırasında kolunu kaybeden bir asker. 250 × 336 mm. Desen kâğıdı üstüne kurşunkalem, suluboya ve pastel (Suzuki ve Minami, 2009: 70).



Şekil 17: Kolunu kaybeden bir asker (*Ran*, 1985).

### 3. Ses Tasarımı ve Müzik Kullanımı

Filmin ses tasarımı, temayı ve atmosferi koruyacak şekilde oluşturulmuştur. Kapı gıcırıtısı, atların nallarından çıkan sesler, ok sesleri ve Lady Kaede'nin kimonosunun sesi gibi ortam sesleri kaydedilerek filmin anlatı ritmine eklenmiştir. Rüzgâr sesi, cırcır böceklerin çıkardığı sesler, kuş sesleri gibi doğal sesler ise bazen karamsar bazen neşeli bir hava yaratmak için sahnenin duygusuna ve aksiyonunun coşkusuna hizmet edecek şekilde kullanılmıştır.

Filmin müziğine duyduğu özel ilgi nedeniyle Kurosawa, besteci ile olan çalışmalarına filmin çekimlerine başlamadan önce başlamakta ve aklında her sahne için oldukça kesin bir müzik fikri bulunmaktadır. Fakat bu fikir, filmle ilgili diğer kararlarıyla her zaman örtüşmediği için *Ran* filminde Kurosawa ile birlikte çalışan besteci Toro Takemitsu bazı dizilere yeniden yazmak zorunda kalır (Sheer, 1998: 358). No tiyatrosuna özgü flütün tiz ve sert sesi, bazı sahne geçişlerinde ve filmin dramatik geriliminin zirveye ulaştığı yerlerde sahnenin atmosferine hizmet edecek şekilde kullanılır (Grilli, 1985: 58). Hidetora'nın Tango ve Kyomi ile bir kulübeye sığındıkları sahnede Tsurumaru'nun çaldığı flüt bu duruma örnek olarak verilebilir.

Üçüncü kalede Hidetora'ya karşı Taro ve Jiro'nun düzenlediği saldırıda, Gustav Mahler'in *Das Lied von der Erde / Dünyanın Şarkısı* eseri kullanılır. Filmdeki sessizliğin tamamen bozulduğu ve müziğin tam anlamıyla kullanıldığı bu yedi dakikalık sekansta herhangi bir ses efekti veya diyalog bulunmaz. Bunun yerine uçan oklar, parçalanmış uzuvlar, ölen askerlerin oluşturduğu ceset yığınları, ateşe verilmiş kaleden çıkan dumanlar ve her tarafı kaplayan kan bu kederli müziğe eşlik eder (Galbraith, 2002: 579).

### 4. Yapım Tasarım, Kostüm ve Makyaj

Filmde birinci ve ikinci kaleler için 16. yüzyıl Japon mimarisine uygun gerçek mekânlar kullanılır. Ancak üçüncü kale 1955'ten beri Kurosawa'nın sanat yönetmeni olan Yoshiro Muraki tarafından 400 milyon Yen (yaklaşık 1,6 milyon dolar) harcanarak Fuji Dağı'nın yamaçlarına yeniden inşa edilir. (Galbraith, 2002: 575). *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) filminde inşa edilen kalenin yakınlarında ve ondan üç kat büyük olan kalenin duvarları 6,4 metre (21 fit) uzunluğundayken tepesi yerden

15,5 metre (51 fit) yüksekliktedir. Duvarların kıvrımlı çizgisi tahtalarla yapılır ancak taşlar için strafor malzeme kullanılır. Hidetora'nın yanan kaleden çıktığı sahnede, straforun ısıya karşı dayanabilmesi için üzeri dört kez çimento ile kaplanır ve kaleden çıkan duman için kuru buz kullanılır (Nogani, 2006: 116-118). Bu sayede sahnenin bir kerede ve tekrarsız çekimi gerçekleştirilir.



Şekil 18: Yanan kaleden çıkan Hidetora (*Ran*, 1985).

İç mekân tasarımı ise No tiyatrosuna özgü olabildiğine sadeliği ve asgari aksesuarı içerir. Dekor, kavissiz, düz çizgili yapılardan oluşur. Oldukça basit görünen mobilya ve aksesuarlar, genellikle hasır, açılır kapanır bir iskemle, ayaklı şamdan, flama, miğfer ve zırhtan ibarettir.



Şekil 19: Birinci kale iç mekân tasarımı (*Ran*, 1985).



Filmlerindeki ayrıntıları, özellikle de kostüm ve aksesuarları uzun uzadıya inceleyen Kurosawa, bir önceki filmi *Kagemusha / Gölge Savaşçı* (1980)'nin kostümlerini boyamak için kullanılan modern kimyasallardan memnun kalmaz. Bunun üzerine filmin bütçesinden üç yüz milyon Yen (yaklaşık bir milyon dolar) kullanılarak tasarımcı Emi Wada kostümleri 16. yüzyıl tekniklerini kullanılarak yeniden boyar. Üç Kardeş sarı, kırmızı ve mavi renklerle kodlanır ve No tiyatrosunda bulunan renk şemalarına göre özel kostümler tasarlanır (Galbraith, 2002: 575-579).



Şekil 20: Kostüm tasarımı (*Ran*, 1985).

Ayrıca No tiyatrosuna özgü, ipi çene altından sıkıca bağlanarak yüzü bir maskeye benzeten şapkaların kullanımı filmde oldukça yaygındır. Tsurumaru'nun kostümü, uzun saçlarıyla klasik No tiyatrosu figürü olan “deli kadın”a benzeyecek şekilde tasarlanmıştır (Richie, 1999: 217). Diğer tüm kostümler el yapımıdır ve ülkenin dört bir yanındaki terziler tarafından iki yıla yakın bir sürede üretilmiştir. Filmde kullanılan kılıç, miğfer, eyer, üzenği ve her türlü askeri teçhizat 16. yüzyıl Japonya'sına uygun şekilde tasarlanır. Askerlerin zırhlarından savaş lordlarının kullandıkları sancaklara kadar hepsi dönemin özelliklerini taşır. Hatta bazı sahnelerde antika zırh bile kullanılır (Grilli, 1985: 59).

Filmde kullanılan makyaj, dekor ve kostüm ile benzer şekilde No tiyatrosuna özgü öğeleri barındırır. Bu duruma en güzel örnek üçüncü kalenin düşüşünden sonra Hidetora'nın yüzüne yapılan ve yanan kalenin külünü temsil eden makyajdır. Kalenin içinden çıkan Hidetora, kendini otlarla kaplı ovalarda bulur. Devam eden sekans

boyunca her kesmede Hidetora'nın yüzündeki beyaz makyaj daha da kalınlaştırılır ve sonunda yüzü bir No maskesine dönüşür (Richie, 1999: 217). Benzer şekilde Lady Kaede'nin alına çizilen geniş kaşlar No tiyatrosuna özgüdür.



Şekil 21: Hidetora'nın saç ve makyaj tasarımı (URL-12).

## IX. RAN FİLMİNİN METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ VE YAPISAL DEĞİŞİKLİKLERİN KARŞILAŞTIRILMASI

Bu bölümde Akira Kurosawa'nın, William Shakespeare'in *Kral Lear* adlı eserinin sinemaya uyarlanmasında gerçekleştirdiği yapısal değişiklikler analiz edilmiştir. Ayrıca ayrıntılı karşılaştırma sürecinde yapısal değişiklikler metinlerarasılık bağlamında incelenmiş ve uyarlama yöntemi üzerine durulmuştur. Kurosawa, 1978 yılında senaryosunu yazmaya başladığı *Ran* (1985) filminin ilk versiyonunu 1979 yılında tamamlamıştır. "Hideo Oguni ve Masato Ide'nin iş birliğiyle, senaryo sonraki yedi yıl boyunca gelişmeye devam etmiştir" (Goodwin, 1994: 196). Filmin öyküsü için ilham kaynağı ilk olarak, Japonya'da aile sadakatinin ideali olarak gösterilen Motonari Mori'nin (1497-1571) üç oğlunun efsanesini tersine çevirme fikrinden doğmuştur. Kurosawa, Sengoku-Jidai (1467-1615) döneminde bir daimyo olan Motonari Mori'nin hikâyesini keşfedinceye dek *Kral Lear* ile herhangi bir ilişki kurmamıştır. "Kurosawa, *Ran*'ın vefasız oğulları tarafından görevden alınan, korkulan ama yaşlanan bir hükümdarın hikâyesini yazmaya başladığında, *Kral Lear* ile benzerlikler onun için belirgin hâle gelmiştir" (Goodwin, 1994: 196). Kurosawa filmin başlama hikâyesini şu sözlerle açıklamaktadır:

"Üç oğlu Japonya'da evlatlık erdeminin en iyi örneği olarak görülen 16. yüzyıl savaş lordu Motonari Mori hakkında bir film yapmaya başladım. Oğulları bu kadar iyi olmasaydı, hikâyeleri nasıl olurdu diye merak ettim. Mori klanının, bu hayali vefasız oğulları hakkında senaryoyu yazmaya başladıktan sonra, *Kral Lear* ile benzerlikler aklıma geldi. Hikâye Orta Çağ Japonya'sında geçtiği için kahramanın çocukları erkek olmalıydı; bir krallığı kızlar arasında bölmek düşünülemezdi" (Grilli, 1985: 1).

Kendisine atfedilen efsanevi bir olayda Mori, aralarındaki herhangi bir kişisel hırs veya siyasi rekabetten kaynaklanacak kırılğan durumu göstermek için her oğluna kırmaları için tek bir ok verir. Baba, daha sonra her birine, birleşik gücün tek bir oğul

tarafından yenilemeyeceğini göstermek için her birine üç ok demeti verir. Ancak Motonari Mori, bir liderin kimseye, özellikle de aile üyelerine güvenmemesi gerektiği şeklindeki siyasi özdeyişle de hatırlanır. Kurosawa, Motonari Mori'ye ait bu hikâyeyi filme entegre eder ve Lear'in hikâyesiyle ilişkilendirir. Bu tercih, batı kültürüne ait kaynak metnin, Japon kültürünün estetik kodları içerisinde sentezlendiğinin en önemli göstergesidir.

Akira Kurosawa, tıpkı *Macbeth* uyarlamasında olduğu gibi *Kral Lear*'i uyarlarken kurduğu metinlerarası ilişkide serbest ve esnek tutumu göze çarpmaktadır. Japon kültürüne stilize ettiği *Kral Lear*'in tematik ve duygusal evrenini beyaz perdeye aktarırken, Kurosawa'nın yaptığı ilk yapısal değişiklik kaynak metin ile filmin adı arasında gerçekleşmektedir. “*Kaos*” olarak tercüme edilen *Ran*, isyan, kargaşa, anlaşmazlık, kargaşayla birlikte anarşi gibi ek çağrışımlar taşır. Donald Richie'ye göre, “belki de yönetmeni cezbeden bu anlamların bir bileşimidir. Babalarına isyan eden oğullar hakkında bir hikâye çekiyordu ve film tüm toplumsal değerlerin kaos içinde olduğu bir zamanı gösteriyordu” (Richie, 1984: 216). Benzer bir yorumu Stephen Prince şu sözlerle yapmaktadır: “İsmi kaos anlamına gelen *Ran* aşağılık iktidar arzusunun, oğulların babalarına ihanet edişinin ve bütün ana karakterleri yok eden, her yere yayılmış savaş ve cinayetlerin amansız bir kayıdır” (Prince, 2013: 248). Kurosawa bu yapısal değişiklikle, filmin tematik evrenine vurgu yapmaktadır.

*Kral Lear* uyarlamasında, tercih ettiği yer-zaman ilişkisi *Macbeth* uyarlamasıyla benzerlik göstermektedir. *Ran* filminin yer-zaman ilişkisi; siyasi istikrarsızlığın, iç savaşların, entrika ve ihanetlerin baş gösterdiği Sengoku-Jidai (1467-1615) dönemine işaret etmektedir. Kendisine kaynak oluşturan Motonari Mori'nin hikayesi de bu dönemin içerisinde gerçekleşmektedir. Bu doğrultuda Kurosawa, *Kral Lear*'in olay örgüsünü Japonya'nın 16. yüzyılına yerleştirmektedir. “*Ran* (1985), *Shichinin no samurai/ Yedi Samuray* (1954) ve *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) gibi bir jidai-geki (dönem filmi)'dir ve bu filmler gibi, ironik bir şekilde samuray gücünün tarihsel koşullarını temsil etmektedir” (Goodwin, 1994: 196). Yer-zaman ilişkisine yönelik tercihi, yapıma (mizansen, kurgu, ses, müzik tasarımı) ve oyuncuya (eylemi ve görünümü) dair göstergelerin kültürlerarası bakış açısı ve kültürüçi malzemedan oluşmasını beraberinde getirmektedir.

*Ran* filminde, Shakespeare'in oyun metnindeki karakterlerin, kültürlerarası bakış açısıyla yeniden biçimlendirildiği görülmektedir. Bu yapısal değişiklik ilk

olarak, batılı karakter isimlerinin Japon toplumuna ait isimlerle yeniden düzenlemesidir. Oyun metinde yer alan karakterlerin filmdeki karşılıklarının gösterildiği çizelge 6'ya bakıldığında, pek çok karakterin çıkartıldığı ve kaynak metinde olmayan birçok karakterin filme eklendiği görülmektedir. Ayrıca klasik biçimleri batılı bir metne uygulayan Kurosawa, karakterlerin kişileştirmesinde de birçok değişikliğe gitmiştir.






Çizelge 8: Film ve oyundaki karakterlerin karşılaştırılması

Kaynak Metinde Yer Alan Karakter		Filmde Yer Alan Karakterler
Kral Lear		Ichimonji Hidetora
Goneril		Taro Takatora Ichimonji
Regan		Jiro Masatora Ichimonji
Cordelia		Saburo Naotora Ichimonji

Çizelge 8 (devamı – 1) ;






Edmund ve Albany Dükü		Lady Kaede
Cornwall Dükü		Lady Sue
Gloucester		Tsurumaru
-		Shuri Kurogane
Lear'in Soytarısı		Kyoami

Çizelge 8 (devamı-2);

Kent Kontu		Hirayama Tango
Fransa Kralı		Fujimaki Nobuhiro
-		Seji Ayabe
-		Kageyu Ikoma
-		Shumenosuke Ogura



Çizelge 8 (devamı-3);

-		Koyata Hatakeyama
-		Jiro'nun Savaş Lordları
-		Hidetora'nın Cariyeleri
-		Fujmaki'nin Savaş Lordu
Askerler		Askerler

Çizelge 8 (devamı-3);

Hizmetçiler		Hizmetçiler
Doktor		-
Edgar		-
Burgonya Dükü		-
Oswald		-
Yaşlı Adam		-

Kurosawa'nın *Ran* filminde karakterler üzerinden gerçekleştirdiği en önemli yapısal değişiklik, *Kral Lear*'deki ana karakterlerin muadillerinin cinsiyetlerinin değiştirilmesidir. "Ran'daki olayların geçtiği dönemin Japonya'sına bakıldığında mutlak güç, erkek egemen kültüründeki bir mirasa dayanır" (Goodwin, 1994: 198). Bu doğrultuda karakterlerin cinsiyetine yönelik değişiklikler Japon kültüründe kadınların klan liderliğinin mirasının veliahttı olamamasından dolayıdır. Goneril'in muadili Taro, Regan'ın muadili Jiro, Cordelia'nın muadili ise Saburo'dur. Lear'ın soytarısının muadili Kyoami, Edmund'un muadili Lady Kaede, Cornwall Dükü ve Albany Dükü'nün muadili Lady Sue, Kent Kontu'nun muadili Tango, Fransa Kralı'nın muadili Fujimaki ve Gloucester'ın muadili Tsurumaru'dur. Aynı bu çarpıcı değişiklik, *Kral Lear*'in karakterlerini dönüştürürken bazı kişilik özelliklerinin diğerlerine aktarılmasına neden olmuştur. Örneğin, Lady Kaede'nin ağırlıklı olarak muadili Edmund olsa da Regan'ın ve Cornwall Dükü'nün özelliklerini de taşımaktadır.

Kurosawa, Shakespeare'nin trajedisiyle metinlerarası bir ilişki kurarken, karakterlerin aralarındaki ilişkilere ve bağlara farklı bir bakış açısı getirdiği görülmektedir. Daha önceki uyarlaması *Kanlı Taht* filminde diyalogu asgari düzeyde tutarken *Ran* filminde, karakterlere ve eylemlere Shakespeare'de olmayan bir arka plan sağlamak için özellikle seçilmiş bol miktarda diyalog eklemiştir. Bunun durumun sebebi, karakterlerin neden öyle davrandıklarına ve aralarındaki ilişki bağlarının zeminini hazırlayan bilginin yetersiz olduğunu düşünmesidir. Lear'ın geçmişine dair bir şeylerin eksik olduğunu savunan Kurosawa, filmin New York Film Festivali'ndeki ABD galası için düzenlenen bir röportajda şunları söylemektedir:

"*Kral Lear* hakkında beni her zaman rahatsız eden şey, Shakespeare'in karakterlerine geçmiş vermemesi olmuştur. Bu noktaya nasıl geldiklerini bilmeden doğrudan onların mevcut ikilemelerinin acısına dalmış durumdayız... Lear, yaşlı bir adam olana kadar böylesine feci etkileri olan bu gücü nasıl elde etti? Geçmişini bilmeden, Lear'ın kraliyet gücünü kaybetmek için yaptığı bu girişimleri ve kızlarının verdiği tepkinin gaddarlığını hiçbir zaman tam manada anlayamadım. *Ran*'da Lear'e bir tarih (geçmiş) vermeye çalıştım. Gücünün, ömür boyu kana susamış bir vahşete dayanması gerektiğini açıklığa kavuşturmaya çalıştım. Yaptığı kötülüklerin sonuçlarıyla yüzleşmek zorunda kalır ve çıldırır. Ancak şeytani düşüncelere sahip zihniyle yüzleşerek onu aşabilir ve erdem için

yeniden mücadele etmeye başlayabilir” (Grilli, 1985: 59). Kurosawa, başka bir röportajında ise şu ifadeleri kullanmaktadır:

“Shakespeare’i ne kadar sevsem de, *Kral Lear* her zaman son derece tatmin edici bulmadığım bir oyun olmuştur... Japon bakış açısından bakılınca, Shakespeare’in *Lear*’in geçmişine dair herhangi bir düşüncesi yok gibi görünüyor. Böylesine güçlü bir pozisyonda işe başlarsa ve sonra kızları ona düşman olduğu için çıldırırsa, bunun bir nedeni olmalı... ve bunun tek nedeni onun geçmişteki davranışlarında aranmalı. Oyunun başında olduğu yere gelmek için korkunç bir tiran olmuş olmalı. Kızları da kötülüklerini ondan öğrenmiş olmalı” (McLuhan, 1986: 132).

Bu doğrultuda Kurosawa, Shakespeare gibi, acımasız niyetlerin erkekler ve kadınlar tarafından eşit olarak barındırılabilceği olasılığını kabul ederek; “Shakespeare’in oyununu bir intikam planına hizmet edecek şekilde yeniden yorumlayıp, karakterleri kasıtlı olarak yeni bir ilişki düzleme oturtmuştur” (Hoile, 1987: 30).

Kurosawa, kaynak metindeki olayları neden-sonuç ilişkisi içerisinde ilerleyen bir intikam planı haline dönüştürme aşamasında, ilk yapısal değişikliği *Lear* üzerinden gerçekleştirir. *Lear* ile oldukça benzer yazgıya sahip olan *Hidetora*’nın kişileştirilmesi için benzersiz bir biyografi oluşturur ve bu geçmiş; karakterler arasındaki ilişkileri, çatışan değer sistemleri ve geçmişleriyle yüzleşme sürecini beraberinde getirmektedir. Kurosawa’nın *Hidetora* için oluşturduğu biyografi, gençliği boyunca acımasızlıkla elde ettiği güç ile bu gücü çocuklarına devrettiği yaşlılık evresinde yaşadıkları arasında köprü oluşturmaktadır. *Taro*’yla evlenen *Lady Kaede*’nin ailesini ve *Jiro*’yla evlenen *Lady Sue*’nin ailesini öldüren *Hidetora*, bölgesel liderliğini acımasız bir tiran olarak kazanmıştır. Geçmişleriyle birlikte, film boyunca kana susamış bir canavar olarak lanetlenen *Hidetora*, “bu açıdan Shakespeare’in en kötü ihtimalle sadece bir budala, ‘günah işlemekten çok kendisine karşı günah işlemiş’ bir adam olan *Lear*’dan oldukça farklıdır” (Prince, 2013: 250).

Kaynak metin üzerinden yapılan bir diğer önemli değişiklik ise, *Lear*’in dostlarından biri olan *Gloucester*’in gözlerini *Cornwall Dükü* çıkarmaktadır ama Kurosawa bu vahşi eylemi *Hidetora*’ya yaptırmaktadır. Shakespeare’in *Lear*’i haksız bir acımasızlıkla karşılaştıran, Kurosawa, *Hidetora*’yı daha öncesinde gerçekleştirdiği

şiddet yüklü eylemlerle yüzleştirir. Bunun sonucunda otlarla çevrili bir alanda yaşadığı sanrılar (Lear'in üçüncü perde ikinci sahnede fırtınalı gecede yaşadıkları gibi) ruhsal bir bunalıma girmesine neden olur. Kurosawa ayrıca, bu yüzleşme sürecinde Hidetora'yı yaşamaya zorlamaktadır. Örneğin, Jiro ve Taro'nun adamlarının üçüncü kaleye saldırdığı ve Hidetora'nın sadık samurayları öldürüldüğü esnada; Hidetora harakiri yapmak ister ve kılıcına uzanır ancak kın boş olduğu için intihar eylemini gerçekleştiremez. Bunun yanı sıra, Kurosawa'nın Hidetora'nın kişileştirilmesini inşa ederken *Kral Lear* ile kurduğu metinlerarası ilişkiler benzerlik taşıyan sahneler oluşmasına neden olmaktadır. Örneğin, "Kyoami tarafından Hidetora için hazırladığı hasır miğferi giydiği sahne, Gloucester ile Lear'in karşılaştığı sahnede giydiği çiçekli taç ile benzerlik göstermektedir" (Crowl, 1994: 113).

Kurosawa, Hidetora'nın jestlerinde, yüz ifadesinde ve postüründe No tiyatrosuna özgü öğeler kullanarak yukarıda ifade edilen imajı desteklemektedir. Keiko I. McDonald *Japanese Classical Theater in Films* adlı kitabında Hidetora'nın, No tiyatrosuyla ilişkisini şu sözlerle açıklamaktadır:

"Kurosawa'nın iki No maskesi arasındaki kontrastı kullanması bu istenen etkinin elde edilmesine yardımcı olur. No'da akujo maskesi, kelimenin tam anlamıyla, kötü yaşlı adam olarak bilinir ve shiwajo maskesi buruşuk yaşlı adamı temsil eder" (McDonald, 1994: 141). Görüldüğü üzere söz konusu iki maske (şekil 22) Hidetora için tasarlanan saç ve makyaj tasarımına (şekil 23) yansımış durumdadır.



Şekil 22: No tiyatrosundaki akujo (solda) ve shiwajo (sağda) maskesi (URL-13).



Şekil 23: Hidetora'nın saç ve makyaj tasarımı (*Ran*, 1985) (URL-14).

Filmdeki bir başka karakter Lady Sue (Cornwall ve Albany figürü), esir alındıktan sonra Jiro ile evlendirilmiştir. Babasının kalesi Hidetora tarafından yok edilmiş, ailesi öldürülmüş ve küçük kardeşi Tsurumaru kör edilmiştir. James Goodwin'e göre "hem aile ilişkisi hem de kişilik açısından Albany'nin kabaca eşdeğeri Lady Sue'dur, ancak kişileştirilmesindeki büyük farklılıklar, filmin (kaynak metinden) bağımsız olma derecesini gösterir" (Goodwin, 1994: 202). Film boyunca, Lady Sue'nun kaderine erdemle boyun eğdiği görülmektedir. Ailesine zulmeden Hidetora'yı bile affeder. Bağışlayıcı ruhu, Budist bağlılığının gücünden gelmektedir. Lady Sue, acıyı kabul etme konusunda özverili ve saftır. Ayrıca dua etmeye gittiği küçük tapınak, sonsuz şefkat dağıtıcısı Amida Buda'nın imajına adanmıştır. McDonald, Hidetora, Lady Sue ve Jiro arasındaki sahneyi şu şekilde yorumlamaktadır: "Lady Sue'nun kocasının babasıyla olan vefasız kan davasına tanık olduğu sahnede, Kurosawa, arka planda altın bir gökyüzüne karşı Lady Sue'nin ağlamaklı görüntüsünü sunar. Amida'nın insan ahlaksızlığına yas tutan bu sahne sinemada bir ikon haline gelir" (McDonald, 1994: 140). Ayrıca en önemli yapısal değişikliklerden birisi, *Kral Lear*'da Cornwall Dükü'nün ölümü Edmund'un entrikaları sonucunda bir hizmetçinin onu yaralamasıyla gerçekleşir. *Ran*'da ise Lady Sue, Lady Kaede'nin emriyle öldürülür. Görüldüğü üzere Lady Sue'nun kişileştirilme aşamasında, kaynak metnin malzemesine ek olarak verilen geçmişten ve kültür-içi kaynaklardan faydalanılmıştır.

Lady Sue'nun karşıtı, Taro'nun karısı Lady Kaede'dir. Lady Kaede, Lady Sue gibi tutsak bir gelindir ve ailesi Hidetora'nın hırsının kurbanı olmuştur. Kötülüğe kötülükle cevap veren Lady Kaede, intikam ateşiyile Ichimonji klanını yok etmek ve klanın tüm üyelerinin ölümü için çeşitli entrikalara başvurmaktadır. Bu doğrultuda Lady Kaede, kaynak metindeki Edmund karakteri ile aynı vahşi hırslara ve intikam güdüsüne sahiptir. Edmund'un hem Goneril hem de Regan tarafından arzulanması gibi, Lady Kaede de Taro'nun ölümünden sonra kardeşi Jiro'yu baştan çıkararak karısı Lady Sue'nun yerine geçmek istemektedir. Lady Kaede'nin sonu Edmund'un sonuna benzer: entrikalarının başarılı olmasının ardından her ikisi de öldürülmektedir. Filmdeki cinayetlerin ana kışkırtıcısı, Taro'nun ölümü ardından Jiro ile kurduğu ilişkiyle şehvetli bir dul ve kıskanç bir kadın imajına dönüşen Lady Kaede, “Japon mitolojisinde dokuz kuyruklu tilki olan Tamamo-no-Mae ve Japon gösteri sanatlarındaki benzersiz yılan geleneği ile görsel olarak karakterize edilir” (Serper, 2010: 148-151). Japon No, Kyogen ve Kabuki tiyatrosunun çeşitli oyunlarında da kullanılan ve Kurosawa'nın, alıntı ve anıştırma yöntemlerinden yararlanarak filme eklediği kültür-içi imajlar, Lady Kaede'nin kişileştirilmesinde oldukça güçlü bir etki yaratmaktadır. Tarihsel benzerlik ve farklılıkları ortaya çıkarma aşamasında görüntünün metinle eşleşmesine özellikle dikkate alan Kurosawa, Lady Kaede'nin intikam hırsını aşırı teatral eylemlerle ve No tiyatrosuna özgü bir biçimde sergilemesine olanak tanır. Ayrıca Lady Kaede, fiziksel duruşunda Asaji'ye (Lady Macbeth figürü) çok benzemektedir. Her iki kadın da hareketsizlik ve pasiflik görünümünü verirken, içlerinde şiddetli niyetler açığa çıkar. Tıpkı Asaji gibi, No'nun stilize edilmiş hareketlerine ve maskelerine rastlamak mümkündür. Şekil 23'de görüldüğü üzere, Lady Kaede'nin yüz ifadesi No tiyatrosunun shakumi maskından alıntılanmaktadır. Bu alıntı ve anıştırma yöntemi, gönderge konumundaki shakumi maskıyla izleyicinin ilişki içerisine girmesine ve çeşitli çağrışımların oluşmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca “Lady Kaede'nin cilalı ahşap zemine sürten kimonosunun tedirgin edici hışırtısı ve çeşitli ayak sesleri No benzeri ses parçasını oluşturmaktadır” (Richie, 1984: 215). Bu anıştırmanın benzeri *Kanlı Taht* filminde Asaji'nin kimonosunun yere sürtilmesinde de kullanılmıştır.



Şekil 24: Lady Kaede'nin, kocasını öldürten Jiro'ya suçunu itiraf ettirme sahnesi (solda) ve Shakumi maskesi (sağda) (URL-15).

Kaynak metnin beyaz perdeye aktarımı sürecinde en az yapısal değişikliğe gidilen karakterler Goneril, Regan ve Cordelia'dır. Daha önce ifade edildiği üzere, kaynak metindeki üç kız kardeşin, filmdeki muadilleri erkektir. Tıpkı *Kral Lear*'deki gibi, Taro (Goneril) ve Jiro (Regan) babalarının hüküm sürdüğü yerleri paylaşırken; Saburo (Cordelia) babasına karşı takındığı tavırdan ötürü sürgün edilmiştir. Shakespeare'in trajedisinde Goneril ve Regan arasındaki çatışma Edmund'a karşı duydukları aşk üzerine kurulmakta ve Lear'a karşı oluşturdukları geçici ittifakları bu nedenle sarsıntıya uğramaktadır. Bu nedenle Goneril, Regan'ın Edmund ile evlenmesinin önüne geçmek için onu (sahne dışında) zehirler. Regan'ın ölümünün ardından ise intihar eder. Kurosawa, iki kardeş arasındaki ilişki düzlemini, aşk üçgeni üzerine kurmak yerine tamamen yükselme ve gücü ele geçirme arzusu üzerine inşa etmektedir. Taro ve Jiro, babalarına karşı geçici bir ittifak kurarlar ve Saburo'ya verilen üçüncü kaleye saldırırlar. Saldırı esnasında Jiro, Taro'nun öldürülmesi için emir verir. Görüldüğü üzere kaynak metinde, Regan kardeşi Goneril tarafından zehirlenirken; filmde ise, Taro (Goneril figürü) Jiro (Regan figürü) tarafından öldürülmektedir. Bu yapısal değişikliğin devamında, Jiro ve Lady Kaede arasındaki aşk ilişkisi Taro'nun ölümünün ardından gerçekleşir. Jiro'nun ölümü ise filmin sonunda, Ayabe ve Fujimake'nin kaleyi kuşatmasının ardından harakiri yapmasıyla gerçekleşir. Görüldüğü üzere Kurosawa, Shakespeare'den farklı olarak iki kardeşin



ölümlerinin şeklini tersine çevirmiştir. Bunun yanı sıra, Cordelia karakterinin muadili olan Saburo'nun filmdeki hikayesi kaynak metinle birebir örtüşmektedir.

Kurosawa'nın kaynak metin ile Japon kültürüne ait unsurları melezleştirdiği en önemli karakterlerden birisi Kyoami'dir. Lear'in Soyтары karakterinin muadili olarak gösterilen Kyoami, işlevsellik açısından kaynak metindeki soyтары karakteriyle doğrudan benzerlikler taşımaktadır. Ancak tasvir ediliş biçiminde birçok farklılık görülmektedir. Shakespeare'in soyтары karakterinin, *Ran*'ın geçtiği dönemin Japon kültüründe karşılığı olduğuna dikkat çeken Kurosawa şu ifadeleri kullanmaktadır:

“Kyoami'nin rolü Shakespeare'in soyтарыna oldukça benzer, aynı zamanda bunun arkasında gerçek bir tarihsel temel var. Japonlar bile dönemin kültürü hakkında fazla bir şey bilmiyorlar, ancak Japon Orta Çağ tarihini okursanız, dönemin savaş lordlarının maiyetlerinde genç yaşta insanlar olduğunu görürsünüz. Bu insanlar yeteneklerine göre dans eder, fıkra anlatır ve çevresindekileri eğlendirirlerdi. Ama onların asıl işlevi sözünü sakınmadan konuşabiliyor olmalarıydı. Bu sayede savaş lordları, soyтарыlar aracılığıyla yönettiği insanların gerçekte ne düşündükleri hakkında fikir sahibi olabilecekti. Samuray sınıfından olmadıkları için -Kyoami'nin kılıç kullanmadığını fark edeceksiniz- görgü kurallarının çoğundan muaf tutuldular. Yani Kyoami istediği her şeyi söyleyebilir” (Powers, 2008: 134).

Kurosawa'nın 1986 yılında, John Powers ile birlikte L.A. Weekly'de yaptığı röportajda ifade ettiği bu sözler Kyoami karakterinin ele alınış biçiminde kültür-içi kaynaklarında etkisinin olduğunu göstermektedir. Bu doğrultuda Japon kültürünün geleneksel No ve Kyogen tiyatro türlerinin sözleri ve dansları Kyoami'nin kişileştirilmesinde önemli rol oynamaktadır. Domuz avının ardından gelen ilk sahnede Kyoami, Kyogen şarkısı eşliğinde misafirlere No performansı sergilemesi bunun en güzel örneğidir. Hidetora'nın otların arasında dehşetle irkilip başışlanmayı dilediği sahnede ise, “No oyunu Funa Benke'iden alıntılanan satırları grotesk bir şekilde oynamaktadır” (Goodwin, 1994: 206). Kurosawa'nın soyтары ile Shakespeare'in soyтары arasındaki yapısal değişikliklerden biri de diyalogların asgariye indirgenmesidir. Shakespeare'de soyтары, yaşananlara karşı yorumunu sözlü olarak vurgularken, *Ran*'da ise beden performansı ön plana çıkmaktadır.

Filmde boyunca sosyal ve cinsiyet kimliği konusunda büyük bir belirsizliğe sahip olan Kyoami, asiller arasındaki hiyerarşi içinde yer alır, ancak katı feodal sınıf sisteminde yeri yoktur. Samurayların en güçlü iç çemberinde yer almasına rağmen silahsız ve savunmasızdır. Ayrıca, samurayların erkeklik standartlarına göre Kyoami kadınsıdır. Goodwin'e göre, "Kyoami'nin kişiliğindeki belirsizlikler, cinsiyeti tanımlayan içsel veya sabit özelliklerin olmadığı daha genel bir gerçeğin göstergesidir" (Goodwin, 1994: 208). Kurosawa, bu tercihinin sebebinin yine Japon tarihine atıfta bulunarak gerçekleştirdiğini ifade etmektedir:

"Samuraylar zamanında, savaşçıların çoğu savaşta olduğu ve kadınlar kalede saklandığı için, 'soytarılar' onların yanında duran ve onlarla cinsel ilişkiye giren kişilerdi. Onlara büyük bir sevgiyle yaklaşıldı. Hidetora (Lear benzeri savaş lordu) ve Kyoami arasındaki ilişki hakkındaki hislerim, Hidetora'nın daha genç bir adam olduğu zamanlarda ve çoğu zaman savaş alanında, muhtemelen ikisi bu ilişkiye sahiplerdi. Peter'in bu rol için seçilmesinin nedenlerinden biri de bu, çünkü o bir şovmen, bir travesti şovmen" (Powers, 2008: 134).

Filmde Kyoami'yi oynayan Peter, *Ran*'da rol aldığı sırada Japon popüler kültüründe önemli bir imaja sahiptir. "Şarkıcı, dansçı ve televizyon şovmenliği yapan Peter, çocuksu mizacı, abartılı davranışları ve travesti kimliğiyle halkın sevdiği bir kişidir" (Goodwin, 1994: 208). Dolayısıyla Kurosawa, Kyoami'yi oynaması için Peter'i tercih etmesiyle cinsiyet belirsizliğinin altını çizmektedir. Görüldüğü üzere Kurosawa, Kyoami'nin kişileştirilmesini inşa ederken *Kral Lear* oyunu ile kurduğu metinlerarası ilişkilerin yanı sıra, Japonya'nın tarihine ait kültür-içi alıntılardan ve karakteri oynayan Peter'in gündelik yaşamındaki imajından faydalanmaktadır.

Kurosawa'nın kaynak metindeki batılı karakterlere yaklaşımı, görünümlerine yönelik göstergelere önemli ölçüde etki etmektedir. Tıpkı *Kanlı Taht* filminde olduğu gibi, 16. yüzyıl Japonya'sına ait dönemin giysilerine doğrudan göndermede bulunmaktadır. İnanırcılık ve gerçeklik kaygısı doğrultusunda tasarlanan kostümler, kültür-içi kaynaklardan beslenerek bilinçli ve özenli bir şekilde dönemin giysi stillerinin karakteristik formların pastiş ve anıştırma yöntemi kullanarak ödünç alındığı görülmektedir. Donald Richie'ye göre, kostümler, "No tiyatrosundakiler gibi gösterişlidir ve oyuncular kostümleri jest olarak kullanmaktadır" (Richie, 1984: 217). Giysilerarası ilişkiler, izleyicinin, göndergede bulunan dönemin giysileri üzerinde çeşitli anlamlar oluşturmasına olanak tanımaktadır. Aynı zamanda filmde,

Hidetora'nın üç oğlu başta olmak üzere Ayabe ve Fujimaki'yi ana renklerin yarattığı görsellik üzerinden betimlemektedir. “Flamalarında ve miğferlerinde kullanılan renk, siyasi kimliklerinin bir göstergesidir: Taro'nun askerleri sarı, Jiro'nun askerleri kırmızı, Saburo mavi, Fujimaki beyaz, Ayabe ise siyahtır” (Goodwin, 1994: 213). Kimlik fikrini oluşturmak için tercih edilen renkler “sosyal rol ile sıkı sıkıya bağlıdır. Her bir kardeş renk kodları ile ilişkilendirilir” (Özbek, 2011: 86). Bu tercih, Japon feodalizminde klanların siyasi kimliklerini simgeleyen renkleri kullanmasıyla doğrudan bağlantılıdır.

Görüldüğü üzere klasik biçimleri batılı bir metne uygulayan Kurosawa, karakterlerin kişileştirmesinde birçok değişikliğe gitmiştir. Karakterlerin görünümüne ve eylemine yönelik göstergeleri oluştururken; kaynak metinle kurduğu metinlerarası ilişkiler, yer-zaman ilişkisindeki tercihler, tarihsel olay ve kişilerle kurduğu ilişkiler, Japon kültürüne ait giysi stili ve geleneksel tiyatro türleriyle kurduğu ilişkiler önemli rol oynamıştır. Kurosawa'nın bu doğrultuda, karakterlerin kişileştirilmesi için pastiş, alıntı ve anıştırma yöntemlerine başvurduğunu söylemek mümkündür.

James Goodwin'e göre *Ran* filmi tam olarak Shakespeare'in *Kral Lear* adlı eserinin birebir uyarlaması olmadığı yönündedir. Shakespeare'in *Kral Lear*'i “film için zengin bir metinlerarası kaynaktır, ancak filmin yorumunun temeli değildir” (Goodwin, 1994: 199). Donald Richie'ye göre ise, Japon tarihine ait bazı unsurların olmasına rağmen (örneğin üç ok olayı tarihsel bir anlatımdan alınmıştır): “filmin anlatısını sağlayan Lear'in hikayesidir. Bununla birlikte, *Ran* (1985) uyarlaması *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957)'de olduğu gibi, öykü basitleştirilmiş ve tek bir unsura indirgenmiştir” (Richie, 1984: 215). Bu doğrultudada metinlerarası ilişkilerin tespit edilmesi açısından, Kurosawa'nın kaynak metin olarak kullandığı *Kral Lear* ile *Ran* filminin olay örgüsündeki yapısal farklılıklar karşılaştırılarak analiz edilmiştir.

Kaynak metnin ilk perdesinin olay örgüsüne bakıldığında, ilk sahnede Lear krallığını kızları arasında paylaşmak için onları bir teste tabi tutar. Kızlarından, kendisine olan sevgilerini en iyi şekilde dile getirmesini ister. Goneril ve Regal'in övgü dolu ve süslü cümlelerinin aksine Cordelia sade bir dürüstlikle cevap verir ve evlatlıktan reddedilir. Kurosawa, *Kral Lear*'de olduğu gibi Hidetora'nın hanedanlığına ait üç kaleyi erkek çocukları arasında dağıtmaya karar verdiğini görürüz. Uykuya dalan Hidetora, gördüğü rüyanın ardından verdiği bu kararı uygulamak için Japon tarihinin Sengoku-Jidai (1467-1615) döneminin sonlarında daimyo olan Motonari

Mori'nin ve üç oğlunun hikayesine atıfta bulunarak bu sahneye entegre eder. Mori'ye atfedilen efsanevi olay şu şekildedir: “Mori, aralarındaki herhangi bir kişisel hırs veya siyasi rekabetten kaynaklanacak kırılğan durumu göstermek için her oğluna kırmaları için tek bir ok verir. Baba daha sonra her birine, birleşik gücün tek bir oğul tarafından yenilemeyeceğini göstermek için her birine üç ok demeti verir” (Goodwin, 1994: 191). Kurosawa, gönderge konumundaki iki kaynak metnin içeriklerini ve motiflerini pastiş yöntemi kullanarak melezleştirmektedir. *Ran* filminde bu iki kaynaktan şu uyarılama çıkmaktadır: Ok kırma ritüeli Mori'nin hikayesindeki gibi gerçekleşir ancak sıra üçüncü oğlu Saburo (Cordelia)'ya geldiğinde üç oku dizinde kırar ve böylece babasının birlik gösterisiyle alay eder. Kurosawa, atıfta bulunduğu Mori'nin hikayesini Shakespeare'in olay örgüsüne yerleştirmesi, bu anekdotun niyetini altüst ettiği gibi, Shakespeare'in karakterlerinin Kurosawa'nın intikam kurgusu içine yerleştirilmesi de Shakespeare'in olay örgüsünün odağını değiştirir. Üç ok testi, Lear'in sevgi sözcüklerinin yerini alır ancak, “baba ile oğulları arasındaki bağın değil, oğullar arasındaki bağın koptuğunu vurgular” (Hoile, 1987: 30). Lear'de Cordeila'nın evlatlıktan reddedilmesi gibi, Saburo, Hidetora tarafından kovulur ve evlatlıktan reddedilir. Hidetora'nın çocuklarının karakterlerini, üç ok testi açığa çıkarır: “ikisi (Taro ve Jiro) iktidarın çekiciliğine kapılır ve burada trajedi başlar” (Tassone, 1985: 234). Ayrıca, Kurosawa'nın pastiş yöntemini kullanarak Mori'nin hikayesiyle kurduğu metinlerarası ilişki filme otobiyografik bir boyut kazandırır.

Kaynak metnin birinci perde ikinci sahnesinde Gloucester Kontu'nun kalesinde geçen sahneye filmde yer verilmemiştir. Bu sahne yerine Kurosawa, Fransa Kralı ve Cordelia arasında geçen (birinci perde, birinci sahne sonundaki) kısa konuşmayı alıntılıyarak kısa bir geçiş sahnesi eklemiştir. Devamında ise Tango (Kent Kontu), Hidetora'ya karşı Saburo'yu savunduğu için kovulur ve Saburo ile birlikte atlarıyla yanlarından ayrılır. Dinlenmek için boş, yeşil bir arazide durduklarında arkalarından gelen Fujimaki (Fransa Kralı), Saburo'ya kızıyla evlenmesini teklif eder. Kurosawa'nın alıntılıdığı bu sahne, Shakespeare'in *Kral Lear*'i ile doğrudan kurduğu metinlerarası ilişkinin bir göstergesidir.

Kaynak metinde, Kral Lear'in gelişini Oswald (kâhya) Goneril'e haber verirken; filmde Hidetora'nın ikinci kaleye gelişinin haberini, Taro (Goneril) yerine Lady Kaede'ye (Albany ve Edmund) verirler. Kurosawa'nın gerçekleştirdiği bu yapısal değişikliğin temel nedeni, Lear'in kızlarını Hidetora'nın oğullarına uyarlamasından

kaynaklıdır. Dolayısıyla kaynak metindeki karakterlerin diyalogları ve eylemleri, filmde diğer karakterlerin arasında dağılmasına olanak sağlar. Bunun yanı sıra, birinci perdenin uyarlamasında başka ayrıntılarda göze çarpmaktadır. Kaynak metinde krallığın bölünmesinden sonra, Lear'e gösterilen ilk açık saygısızlık, Goneril'in talimatlarına uyan Oswald'dan gelir. Daha sonra Regan ve kocası Cornwall Dükü, kral ve maiyeti geldiğinde kendi kalelerinde bulunmamak için gece Gloucester Kontu'na giderler. Bu özel entrikalar ve hileler filmde yer almamakla birlikte Hidetora'nın onuruna yönelik ilk hakaret, doğrudan gelini Lady Kaede'den gelir.

Kaynak metnin birinci perdesinde Albany Dükü'nün kalesinde geçen sahnelerin olay örgüsü incelendiğinde, Kurosawa'nın öyküyü ve buna bağlı olarak diyalogları asgariye indirgelediği göze çarpmaktadır. Örneğin, Kral Lear ve soytarı arasında geçen konuşmaların birçoğu filmde çıkarılmıştır. Sahnenin özünü alan Kurosawa, Hidetora ve soytarı Kyoami arasındaki konuşmayı kısa tutmuştur ve Shakespeare'den sadece şu sözleri alıntılamıştır (Kyoami bu sözleri, şiirsel bir dille ve No tiyatro geleneklerine ait dans eşliğinde oynar):

“Sana kim dedi ise mal mülkünü ver diye

Gelsin yanında dursun, diyelim ki sen osun,

Açık kaçık, tatlı kaçık. Çıkar meydana apaçık:

Biri burada alacalı, acısı da o olmalı

Lear: Yani bana deli mi diyorsun!” (Shakespeare, 2009: 41).

Kurosawa'nın birinci perdenin olay örgüsünde yaptığı bir diğer önemli yapısal değişik ise, Lear, Goneril ve Albany arasında geçen konuşmalardır. Kurosawa, bu sahneyi bir aile toplantısı olarak ele alır. O yüzden bu sahneden Kyoami (soytarı) çıkarılmıştır. Taro (*Kral Lear*'de olduğu gibi), babası Hidetora'nın samuraylarının taşkınlıklarından rahatsız olduğunu ve kendisine itaat etmediklerini dile getirir. Bu sahnede Kurosawa, Japon kültürüne ait iki unsuru filme entegre eder: Birincisi, oturma düzeni üzerinden bir hiyerarşi oluşturur. Babasının gölgesi altında olmadığını kanıtlamak için Taro ve Lady Kaede yüksek bir zemin üzerinde otururken, Hidetora basamağın önünde ve daha alçakta oturur. Donald Richie, bu metaforik kompozisyonu şu şekilde yorumlamaktadır:

“Ekranın solunda ve sađında simetrik olarak otururlar. Ortada boş bir mat vardır. Hidetora, mata oturmaya zorlanır. Bunu yaptığında ise bariz bir üçgenin oluştuđu görülür. Üçgen, çember olma yolunda ilerleyen geometrik bir şekildir. Böylece, eđer aralarındaki anlaşmazlık devam etmeseydi ve Hidetora kaleyi terk etmemiş olsaydı, bunun sonuçlarından biri savaş deęil barış olabilirdi” (Richie, 2009: 218).

İkinci olarak ise Taro, Hidetora’dan mutlak itaat taahhüdünü imzalaması ve kanıyla mühürlemesini ister. Bu sahnede Kurosawa gerek içerik gerekse biçim olarak Japon kültür mirasının ritüellerini, geleneklerini ve imajlarını alıntılıyarak izleyicide çeşitli çağrışımlara yol açmaktadır. Ayrıca, filmde birinci perdenin son sahnesinde Lear’ın kızı Regan’a yazdığı mektubu götürmesi için soytarı ile arasında yaptığı konuşmalara yer verilmemiştir. Filmde, (Taro-Kaede sahnesinin ardından) Jiro’nun babasının yanına geleceğini Taro’dan gelen mektubu okurken öğrendiğini görürüz.

Kaynak metninin ikinci perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, birinci sahnede Edmund’un Curan, Edgar ve Gloucester ile gerçekleştirdiğı konuşmalara yer verilmemiştir. İkinci sahnedeki Kent ve Oswald’ın efendilerine ait mektupları getirmeleri ve tartışmaları da filmde yer almamaktadır. Hidetora ve Taro’dan gelen mektuplar, Jiro ve adamları tarafından doğrudan okunmaktadır. Mektupların içeriğı açık bir şekilde seyirciye aktarıldıktan sonra Jiro; başdanışmanı Kurogane ve savaş lordlarına, hakkı olduğunu düşündüğü veliahtlığı, kardeşi Taro’nun elinden alma arzusundan bahseder. Ayrıca, önce babası hakkında bir plan düşünmeleri gerektiğı konusunda onlardan öneri ister.

Kaynak metnin ikinci perde üçüncü sahnesinde, Edgar’ın hakkında verilen kararları öğrendikten sonra yakalanmamak ve hayatta kalmak için dilenci kılığına girdiğı sahne filmde yer almamaktadır. Kral Lear’ın Gloucester’in kalesine geldiğı dördüncü sahnenin başında geçen Lear, asilzade, Kent ve Soytarı arasındaki diyaloglar filmde çıkartılmıştır. Hidetora kaleye gelir gelmez, Lady Sue’nun yanına gider ve hemen ardından Jiro ve Jiro’nun başdanışmanı Kurogane onların yanına gelir. Bu sahnede Jiro’nun, Hidetora ile abisinin mektubuna ve Hidetora’nın emrindeki samurayların kaleye girişinin engellenmesine yönelik gerçekleştirdiğı konuşma, kaynak metinden içeriğı indirgenerek alıntılındığı görülür.

Kaynak metninin üçüncü perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, birinci sahnede yer alan Kent ve asilzadenin arasındaki diyaloglar filmde yer almamaktadır. Film, Hidetora'nın ikinci oğlu Jiro'nun kalesinden çıktıktan sonra ormanlık bir alanda oturmasıyla devam etmektedir. Bu sahne, kaynak metnin üçüncü perde ikinci sahnesinde Kent ve Lear arasında geçen konuşmaların içeriğiyle örtüşmektedir. Daha önceki perdede kılık değiştiren ve Lear tarafından sürgüne gönderilen Kent Kontu, kralın maiyetine yeniden katılmaktadır. Kent Kontu, Lear'e bir kulübüde sığınması için yalvarmaktadır. *Ran*'daki muadili, Saburo ile sürgün yolculuğuna başlayan, ancak sürgüne gönderilen Saburo'nun ısrarı üzerine Hidetora'yı savunmak için geri dönen sadık hizmetli Tango'dur. Tango, Taro ve Jiro'nun güçleri tarafından fark edilmeden geçmek için kılık değiştirir ve Hidetora'ya en küçük oğlu Saburo'nun yanına gitmesi için yalvarır. Bu sırada yanlarına gelen bir haberci, Saburo'nun üçüncü kalede olmadığını ve kaledeki askerlerin Fujimaki'nin yanında olan Saburo'ya katılmaya gittiklerini haber verir. Kaynak metinde Lear, Kent'in onu kulübeye götürme fikrini onaylarken; filmde ise Hidetora, Tango (Kent figürü)'nun fikrine uymaz ve Kato ile birlikte üçüncü kaleye gitmeye karar verir. Ayrıca bu sahnede kaynak metindeki soytarıya ait diyalogların çoğu yer almamakla birlikte Kyoami'nin uzun süre bir taşın üzerinde uyuduğu görülür. Kyoami, konuşmaya başladığı anda ise Hidetora tarafından kırbaçlanır.

Kaynak metnin üçüncü perdesindeki üçüncü, beşinci ve altıncı sahneler filmde çıkarılmıştır. Sadece Gloucester'ın Lear, Kent ve soytarıya yardım ederek kulübeye aldığı dördüncü sahnenin sonu filmde görülmektedir. Bu sahnede Tsurumaru, Tango'nun sırtındaki Hidetora ile Kyaomi'yi kulübeye alır ve onlara yardım eder. Kurosawa, üçüncü perdenin olay örgüsünde önemli bir değişiklik yapar ve *Kral Lear*'deki Gloucester'ın kör edilmesi gibi trajik bir olayı filmde tamamen dönüştürür. Shakespeare'in kaynak metninde (üçüncü perde beşinci sahne) Edmund, babası Gloucester'ın Lear'e yaptığı yardımı Cornwall'a bildirir. Regan tarafından kışkırtılan Cornwall, ihaneti yüzünden Gloucester'ın önce sakalını yolar ve ardından onu kör bırakır. *Ran*'da ise, Hidetora'nın geçmişteki güç arayışında, Lady Sue'nun erkek kardeşi Tsurumaru'yu kör ettiğinden söz edilmektedir. Kaynak metninde bu olay, masum bir adama karşı yapılmış saf bir kötülük eylemidir. Filmde ise masum birinin kör edilmesi, Hidetora'nın iktidara gelmeden önce yaptığı bir vahşet olarak gösterilmektedir. James Goodwin'e göre Shakespeare'in eserinde "Gloucester ve

Lear'in acılarından doğan büyük bir trajedi ifade edilirken, filmde Hidetora'nın başkalarına yaşattığı korkunç acılar sonucunda elde ettiği politik güç sunulmaktadır. Hidetora'nın; "Ben bir insanım. Günah işlemekten daha çok günah işledim" sözleri bu durumun bir göstergesi haline gelmektedir (Goodwin, 1984: 202-203).

Kaynak metninin dördüncü perdesinde gerçekleşen olay örgüsü incelendiğinde, birinci ve ikinci sahne filmde yer almamaktadır. Bu perdede Goneril, kocası Albany'nin erkekliğiyle alay eder, onun yerine Edmund'la ilişki kurmayı arzular ve bu sırada Cornwall'ın öldüğü öğrenilir. Ayrıca Goneril, Regan ve Edmund arasındaki aşk üçgeni gelişmektedir. Kurosawa, *Ran*'da bu olay örgüsünü farklı bir şekilde ele almaktadır. Jiro, üçüncü kalenin kuşatılması esnasında Taro'nun öldürüldüğünü söyleyerek Lady Kaede'nin önüne Taro'nun kesilmiş saçını koyar. Aslında Jiro, tüm hanedanlığa ve abisinin eşi Lady Kaede'ye sahip olabilmek için abisi Taro'yu öldürtmüştür. Jiro, Lady Kaede'nin karşısına abisinin zırhı ve miğferi ile çıkar. Kurosawa gerek ölen liderin saçının kesilmesiyle gerekse ölen liderin zırhı ve miğferinin yeni lidere giydirmesiyle Japon kültürüne atıfta bulunmaktadır. Ardından gelen sahnede Lady Kaede, elindeki bıçakla kocasının ölümünün itirafını Jiro'dan duymak ister. Jiro, tüm suçu Kurogane'ye atmak istese de Lady Kaede onun bu ürkekliğiyle alay eder. Kocasının ölümünü umursamadığını, babasına ait olan kaleyi terk etmeyeceğini ve kendi geleceğini düşündüğünü ifade eder. Aksi takdirde onu öldüreceğini söyler ve elindeki bıçakla kendi kıyafetini delik deşik ederek olayı canlandırır. Lady Kaede'nin Jiro ile sevişmesiyle sona eren bu sahnede, gerçekleştirdiği eylemler ve oyunculuk biçimi, No tiyatrosuna açıkça göndermede bulunmaktadır. Jan Kott, Lady Macbeth'i örnekleyerek Lady Kaede'nin karakterini ve No tiyatrosu ile ilişkisini şöyle açıklamaktadır:

"*Ran*'da Goneril / Regan tek bedende, yeni, ürkütücü bir Lady Macbeth boyutuna ulaşır. Ancak camsı, hareketsiz, yukarı kalkık beyaz yüzü No tiyatrosundaki kadın-vampir ve kadın-yılanın maskesi gibidir. Lady Kaede, filmdeki tek aşk sahnesinde, teslim olmadan önce şiddete başvurur. Bir bıçak kaparak Hidetora'nın ikinci oğlunun (Jiro) suratını keser. Kocasını öldüren Jiro, şimdi onun intikamının aracı olacaktır" (Kott, 1994: 203).

Lady Kaede, kadınlığını kullanarak Jiro'yu baştan çıkarır, metresi olmak istemediğini ve resmî karısı olabilmesi için tek engel olan Lady Sue'yu öldürmesi için Jiro'yu ikna eder. Kurosawa'nın, Shakespeare'in Edmund karakterine yüklediği



entrika ve intikam hırsını, Lady Kaede'nin karakterizasyonunu oluşturmak için kullandığı görülmektedir. Ayrıca Lady Kaede, bu sahnede “geleneksel erkek egemen anlayışına karşı eşit, hatta üstün bir görüntüdedir” (Crowl, 1994: 113).

Kaynak metinde Cornwall'ın ölümü, Gloucester'ı kör etmesinin ardından yaşanan adaletsizliğe dayanamayan bir hizmetlinin saldırısı sonucunda, ölümcül bir şekilde yaralanmasıyla gerçekleşir. Kurosawa, Cornwall'ın filmdeki muadili olan Lady Sue'nun öyküsünde de yapısal değişikliklere gitmiştir. Lady Kaede'nin isteği doğrultusunda Jiro, Lady Sue'nun öldürülmesi için Kurogane'ye emir verir. Kurogane emri reddeder ve Lady Sue kardeşi Tsurumaru'nun yanına kaçır. Peter Wild, bu emri ve gelişen olayları şu şekilde yorumlamaktadır: “Lady Kaede, *Pamuk Prenses* masalındaki gibi, Kurogane'yi Lady Sue'nun kellesini uçurmaya gönderir, ancak Kurogane bunun yerine Lady Sue ile yardımcısının kaçmasını sağlar” (Wild, 2018: 197). Ancak Lady Sue, Lady Kaede'nin emriyle başka bir asker tarafından öldürülür.

Kaynak metnin dördüncü perdesinin son sahnesi ve beşinci perdedeki olay örgüsü incelendiğinde, Kurosawa'nın içerik açısından çeşitli yapısal değişikliklere gittiği görülmektedir. Cordelia ile Lear'in buluşması İngiliz ve Fransız ordusu arasındaki savaştan önce gerçekleşir. *Ran*'da ise, Ichimonji Hanedanlığı'nı ortadan kaldırmayı hedefleyen Lady Kaede, savaşa girmeye gönüllü olmayan Jiro'yu kışkırtır ve kardeşi Saburo ile babası Hidetora'yı öldürmesi için onun aklını çeler. Saburo, Fujimaki ile birlikte Hidetora'yı kurtarmak için Ichimonji topraklarına girdiğinde Jiro'nun ordusuyla karşı karşıya gelir. Bu sırada Ayabe'nin ordusu da bir cephe oluşturur. Bu durumu Jiro, Ayabe ve Fujimaki'nin ordusunun kendisine saldırabileceği yönünde yorumlarken, Saburo ise Ayabe'nin iç karışıklıktan faydalanarak hanedanlığı ele geçireceğini düşünür. Tam bu sırada Kyoami, Saburo'nun yanına ulaşır ve Hidetora'yı kaybettiğini söyler. Saburo, Azura Ovası'na babasının yanına giderken, Jiro onlara tuzak kurmaları için adamlarını peşlerinden gönderir. Böylece, Lady Kaede'nin entrika ve intikam planları işlemeye başlamıştır. Cordelia, Fransız karargahındaki çadırda (Kent, doktor ve asilzade ile birlikte) babası Lear'in yanına gelirken, filmde Saburo, babasını (Kyoami, Tango ve birkaç askerle) Azura Ovası'nda kalenin yıkıntıları arasında bulur. Kaynak metin ile karşılaştırıldığında Kurosawa, Lear'e göre, Hidetora'nın pişmanlıklarını daha fazla vurgulamaktadır. Bu buluşmanın hemen ardından Jiro, savaş emri verir ve ordusunu Fujimaki'nin üzerine gönderir. Kaynak metinde savaşın sona ermesiyle birlikte Lear ve Cordelia esir düşer. Edmund,

onların öldürülmesi için bir emir vermiştir. Albany, Lear ve Goneril'in kendisine teslim edilmesini istese de Edmund bu fikre yanaşmaz. Edmund ölmeden önce verdiği emri söyler. Cordelia, Edmund'un emrindeki yüzbaşı tarafından asılarak öldürülür. *Ran*'da ise Saburo ve Hidetora esir düşmezler. Savaş alanına doğru ilerleyen Saburo, (Hidetora, Kyoami, Tango ve birkaç askerle) Jiro'nun askerlerinin açtığı ateş sonucu öldürülür. Kurosawa, Hidetora'nın ölümünü ise, tıpkı Lear'in sonu gibi hazırlamıştır: ikisi de en küçük çocuklarının ölümüne dayanamaz ve ölür.

Kaynak metin, Albany'nin, Lear'in ölüm mateminin ardından ülkenin yaralarının sarılması fikriyle sona ermektedir. Kurosawa ise, olay örgüsünün işleyişindeki sıralamayı değiştirmiştir. Filmde, Edmund'un muadili olan Lady Kaede, Saburo ve Hidetora'dan sonra öldürülmektedir. Ailesinin intikamı peşinde koşan Lady Kaede, Fujimaki'nin adamları tarafından öldürülür. Ardından gelen sekansta, Saburo ve Hidetora'nın cansız bedenleri taşınmaktadır. Filmin finali ise, Tsurumaru'nun çaldığı flütle sona ermektedir.

Kurosawa'nın, kaynak metin üzerinde yapısal değişiklikler gerçekleştirirken aynı zamanda olay örgüsüne etki eden birçok yeni sahne ve gelişme eklediği görülmektedir. Film, Kurosawa'nın prolog olarak eklediği yaban domuzu avı ile başlar. Hidetora liderliğindeki bu ava, No tiyatrosunun geleneklerini anıştıran flüt ve davulun oluşturduğu müzik eşlik eder. Tıpkı *Kanlı Taht* uyarlamasında olduğu gibi, Kurosawa *Ran* filminde de birçok kez No tiyatrosunun geleneklerini alıntı ve anıştırma yöntemiyle filme entegre etmiştir. Domuz avının ardından dinlenmeye çekilen Hidetora ve diğerleri bir arada otururken, Fujimaki ve Ayabe, Saburo'yu damat olarak ailelerine alma niyetlerini açıklar. O sırada Taro, Kyoami'yi (Lear'in soytarısı) kendilerini eğlendirmesi için yanlarına çağırır. Kyoami, No geleneklerinin anlatı biçimini kullanarak kısa bir performans gerçekleştirir ve müzikal bir anlatı içerisinde çeşitli nesnelere kullanarak taklitler yapar. Ayrıca Kyoami'nin söylediği şarkı “uzaktan gelen bir tavşan hakkında olan bir Kyogen şarkısıdır” (Richie 1999: 218).

Olay örgüsünün akışına eklenen bir diğer önemli sahne ise, Lady Kaede'nin imparatorluk flaması (sancak) konusunda Taro'yu kışkırttığı sahnedir. Lady Kaede, daha öncesinde kendi ailesine ait olan imparatorluk flamasını Hidetora'dan alınmasını ister. Lord Taro'nun emriyle askerler, imparatorluk flamasını Hidetora'nın samuraylarından almaya gider. Bu sahnede Kyoami şu sözlerle Kyogen dansı yapmaktadır:

“Efendi dediğin nedir ki?

Sanki rüzgârda bir su kabağı!

Bir o yana gidiyor, bir bu yana gidiyor!

Rüzgâr estikçe ona kapılıp fir dönüyor!

Öyle yükseklerde ki, kalenin tepesinde boş boş sallanıyor” (Kurosawa, “*Ran*”, 00:29:29-00:29:48).

Kyoami'nin performansının ardından Taro'nun adamları, efendilerine saygısızlık yaptığı gerekçesiyle onu öldürmek ister. Ancak Hidetora, kalenin içinden attığı ok ile Taro'nun bir adamını öldürür ve bu duruma engel olur. Bu sahnenin ardından gelen Hidetora ve adamlarının eğlence sahnesinde de Kyoami, aynı repliklerden ve koreografiden oluşan Kyogen dansını tekrar eder. Kyoami'nin gerçekleştirdiği performansı McDonald şu sözlerle yorumlamaktadır: “No tiyatrosunda olduğu gibi, onun gülünç oyunculuğu ve dansı, yaşanacak trajik durum öncesi komik bir rahatlama sunmaktadır” (McDonald, 1994: 142). Ayrıca filmde, kaynak metindeki batılı karakterlerin kültürlerarası bakış açısı ve kültüriçi kaynaklarla biçimlendirilmesine en güzel örnek Kyoami'nin karakterizasyonunda görülür.

Kurosawa'nın kaynak metnin dışına çıkarak filme entegre ettiği bir başka sahne ise, Lady Kaede'nin babasına ait olan kaleden ayrılmak zorunda kaldığını ve babası ile kardeşinin Hidetora tarafından nasıl öldürüldüğünü anlattığı sahnedir. Lady Kaede'nin intikam ateşiyle nasıl beklediğini ifade ettiği bu sahne, Lady Kaede ile Edmund arasında benzersiz bir bağ kurmaktadır. James Goodwin'e göre, “Lady Kaede, Edmund ile aynı vahşi hırsla sahiptir, ancak Edmund'un sahip olmadığı bir intikam güdüsü vardır. Çünkü babasının hüküm sürdüğü birinci kalede doğup büyümesine rağmen ailesinin Hidetora ile ittifak bağlarını güçlendirmesi için Taro ile zorla evlendirilmiş ve kaleden ayrılmak zorunda kalmıştır (Goodwin, 1994: 201).

Olay örgüsünün akışına eklenen bir diğer önemli sahne, Taro'nun emriyle üçüncü kaleye el koyulmasıdır. Saburo'ya verilen üçüncü kale, Taro'nun askerleri tarafından kan dökülmeden ele geçirilir. Çünkü efendilerinin içinde olmadığı bir kale onlar için bir anlam ifade etmemektedir. Askerler, Fujimaki'nin yanındaki Saburo'ya katılmak için kaleden ayrılır ve kaleyi Taro'nun askerlerine teslim eder. Bu durumu öğrenen Hidetora, Kato'nun verdiği akıl üzerine üçüncü kaleye gitmeye karar verir.

Tango ve Kyoami'nin ısrarlarına rağmen Hidetora verdiği karardan vazgeçmez. Hidetora, kararını sorgulayan Kyoami'yi kırbaçlar. Bu sahne Hidetora'nın acımasız yüzünün ortaya çıktığı önemli anlardan biridir.

Kurosawa'nın kaynak metinde yer almayan ve filme entegre ettiği bir başka sahne, Hidetora'nın da içinde bulunduğu üçüncü kalenin Taro ve Jiro tarafından kuşatılmasıdır. Yedi dakika süren bu sessiz ve kanlı karşılaşmada, Hidetora'nın tüm samurayları ve cariyeleri öldürülür. Taro ve Jiro amacına ulaşır, kaleyi ateşe verir ve Hidetora'yı yalnızlığa terk eder. Hayaletler ve sanrılar gören Hidetora'yı fırtınanın ortasında bulan Tango ve Kyomi, onu da alarak küçük ve görünüşte terk edilmiş bir kulübeye sığınır. Kulübe, Hidetora tarafından yıllar önce kör edilen Tsurumaru'ya aittir. Hidetora'nın biyografisine hizmet eden ve caniliğini vurgulayan bu sahneyi Stephen Prince şu şekilde yorumlamaktadır: “Hidetora bu vahşetle, fırtınadan sığınacak yer ararken, Tsurumaru olduğu anlaşılan kör bir adamın evine sığındığında yüzleşiyor. Tsurumaru'nun sessiz acısıyla cinnete sürüklenen Hidetora yalpalayarak dışarı, tekrar fırtınaya çıkıyor. Shakespeare'in sunduğu haksız acı manzarasından ziyade Kurosawa *Kanlı Taht*'ta olduğu gibi, kasvetli manzaralardan ve hiç kimsenin lanetlenmekten kaçamadığı tekerrür eden şiddetten oluşan bir dünya sunuyor” (Prince, 2013: 250). Bu sekansta, Hidetora'yı bağışlamış olan Tsurumaru'nun, Kagemusha / Gölge Savaşçı (1980)'da “Shingen'i büyüleyen ve muhtemelen çöküşüne sebep olan flütün yankısına benzer bir tonda çaldığı flüt, üç adamı da büyüler” (Wild, 2018: 197). Bu sahnede ve film boyunca duyulan flüt sesini, Donal Richie doğrudan No tiyatrosu ile ilişkilendirmektedir:

“Daha sonra Tsurumaru ile ilişkilendireceğimiz No tiyatrosuna ait flütün delici ve acıklı sesi, ilk önce filmin başında duyulur. Filmi sonlandıracak ve dokunaklılığına büyük katkı sağlayacak bu ses; besteci Toru Takemitsu'nun perküsyon sesleri ve aralarındaki düzensiz sessizlikleri eklemesi No müziğini pastiş yöntemiyle ustaca kullandığını göstermektedir” (Richie 1999: 217).

Kurosawa, Japonya'ya ait kültür-içi kaynaklardan yararlanarak ve Lady Kaede'nin karakterizasyonuna dolaylı bir şekilde göndermede bulunduğu Tamamono-Mae'nin hikayesinden alıntıladığı ünlü tilki kimliğine bürünme olayını filmin olay örgüsüne eklemiştir. Filmde, Jiro'nun emriyle Lady Sue'yu öldürmeye giden Kurogene, beyaz bir ipeğe sardığı heykel formundaki tilki kafasını Jiro ve Lady

Kaede'nin önüne koyar. Kurogene, filmde tilki üzerine olan söylentileri şu sözlerle anlatmaktadır:

“Demek ki Lady Sue, kılık değiştirmiş ve bir tilki olmuş. Ne akıllı tilki! Önce insan oluyor sonra heykele dönüşüyor. Bu konuda dikkatli olun Efendimiz (Jiro'ya). Tilkiler sık kadın kılığına giriyorlarmış. Orta Asya'da kadın kılığında bir tilki, Kral Pan Tsu'yu baştan çıkararak bin kişiyi öldürmesine neden olmuş. Bir başkası Çin'de Kral King Yu ile evlenip ülkeyi talan etmiş. Japonya'da Prenses Tamamo kimliğiyle sarayda büyük bir kargaşa çıkarmış. Sonra dokuz kuyruklu beyaz bir tilkiye dönüşüp kaçmış. Peşine düşmüşler ama iş işten geçmiş. Tilki izini kaybettirmiş. Dediklerine göre dönüp dolaşıp buralarda bir yere yerleşmiş. Bu nedenle dikkatli olun efendimiz ve gözünüzü dört açınız” (Kurosawa, “*Ran*”, 01:51:16-01:52:19).

Son cümle sırasında, Kurogene yavaşça Lady Kaede'ye döner, yelpazesini kaldırır ve cümlenin son sözlerinde, “sanki tilki burada” der gibi doğrudan onu işaret eder. Bu sahnede Lady Kaede, beyaz dokuz kuyruklu tilkiyi simgeleyen beyaz bir uchikake (uzun bir dış kimono) giyer. Bu dış kimono, yılan görüntüsünü taşıyan iç kimonoyu gizler. Kurosawa, Japon mitolojisine ait en kötü üç ruhtan biri olarak kabul edilen dokuz kuyruklu tilki Tamamo-no-Moe hikayesine “sahne boyuncu ustaca ve net bir biçimde atıfta bulunur” (Serper, 2001: 148). Zvika Serper, *Lady Kaede in Kurosawa's Ran* adlı makalesinde kültür-içi kaynaklardan alıntılanan bu hikâyeyi şu şekilde yorumlamaktadır: “Kurogene burada hikâyenin kısaltılmış bir versiyonunu anlatıyor, ancak bir Japon izleyici için sadece sözü bile onunla ilişkili ek unsurları çağırıyor. Hikâyenin çeşitli versiyonlarının araştırılması, filmin bu sahnesindeki tilki kavramının özelliklerini anlamamıza yardımcı olur” (Serper, 2001: 148). Kagaku-shu'da (1446'da derlenen Muromachi döneminden değerli bir Çince-Japonca karakter sözlüğü) ortaya çıkan versiyonda, bu tilki kadının hikayesinden açıkça bahsedilmektedir. Chou hanedanından Yu, binlerce kişiyi öldürmek için: “Sonunda kraliçe olur, hâlâ kalpsiz ve zalimdir. Yapılan bir zalimliği görmedikçe nadiren gülümser. Kral onun gülümsemesini görmek ister ve bu yüzden onu memnun etmek için her şeyi yapar. Dokuz kuyruklu tilki Paussu yüzünden kral ve krallığı yok olur” (Nozaki, 1962: 112). Ayrıca Tamamo-no-Moe hikayesi çok ünlü kyogen oyunu Tsurigitsune'nin (Tilki Yakalama) ilk yarısında benzersiz bir anlatım tarzı olan katari'yi içerir: “Bu oyunda yaşlı bir tilki, bir tilki avcısını tuzağına son vermesi için

ikna etmeye çalışır. Tilki, kendini bir rahip olarak gizler ve tuzakçıyı ikna etmek için en akıllıca yolun ona Tamamo-no-Mae'nin hikayesini ayrıntılı olarak anlatmak olduğunu düşünür” (Serper, 2001: 149). Görüldüğü üzere Lady Kaede'nin kişileştirilmesinde kaynak metnin olay örgüsüne ek olarak No tiyatrosundan ve kültür-içi kaynaklardan faydalanılmıştır.

Kurosawa'nın, Kyoami ile birlikte yolculuğuna devam eden Hidetora'nın hikayesini güçlendirmek adına kısa sekanslar eklediği görülmektedir. Ruhsal bir bunalıma düşen Hidetora, bazı anlar dışında kendisine ve çevresine dair hiçbir şey hatırlamamaktadır. Saburo ile karşılaşmadan önce, kendisinin bir böcek olduğunu söyler ve yaşadığı sanrılardan ötürü Kyoami'yi hatırlamaz. Kyoami, efendisinin bu durumuna ağlayarak tepki verir ve şu sözleri söyler: “İnsanoğlu, ağlamaya doğarken başlar ve yeterince ağladığında ise ölür” (Kurosawa, “*Ran*”, 01:57:58-01:58:10). Çaresizliğin ortasında kala kalmış olan Hidetora, çoktan ölmüş olduğunu ve diğer dünyada olduğunu ummaktadır. Kurosawa, eklediği bu sekanslarla, filmi Shakespeare'in *Kral Lear*'inden daha umut verici hale getirdiğini söylemektedir: “Filmin *Kral Lear*'den daha az karamsar olduğuna inanıyorum, her halükârda filmi bu anlamda yaptım. Pişmanlığı olmayan, geçmişine kafa yormayan, gereksiz yere bu ürkütücü dramın içine düşen Lear'in aksine Hidetora, geçmişine kafa yorar ve bundan pişmanlık duyar. Bu anlamda, işimin daha az trajik olduğunu düşünüyorum” (Goodwin, 1994: 212). Kurosawa'nın sözlerinden de anlaşılacağı üzere iktidarını sağlamlaştırmak için öldürdüğü insanlar ve neden olduğu korkular yüzünden Hidetora büyük acılar yaşar. Sahnenin devamında Hidetora, sadık uşağı Kyoami ile savaş lordunun yıllar önce yaktığı, Sue ve Tsurumaru'nun atalarının evi olan Azura Kalesi'nin kalıntılarına ulaşır. Aynı durum burada da devam eder; Hidetora, burasının kendisinin cehennemi olduğunu düşünür ve duyduğu pişmanlıkla bulunduğu yerden koşarak kaçar.

Kurosawa, kaynak metnin tematik ve duygusal evrenine, özüne, ana olay örgüsüne, aksiyon planına, çatışma unsurlarına ve atmosferine sadık kalmıştır. Ancak oyunun ismini, yer-zaman ilişkisini ve karakterlerin kişileştirmesini tümüyle değiştirmeyi; oyunda yer alan temaları farklı bir perspektiften aktarmayı, yan temalar, sembol ve motifler eklemeyi; olay örgüsündeki çeşitli ayrıntıları değiştirmeyi, metninde yer almayan sahneler, diyaloglar ve gelişmeler eklemeyi tercih etmiştir. Kurosawa, kaynak metni serbest bir uyarlama biçimiyle beyaz perdeye taşıırken,

metinlerarasılık bağlamında türev ilişkisine dayanan ve açık metinlerarası biçimler olarak kabul edilen pastiş (öykünme) yöntemi kullanmıştır. Ayrıca uyarlama esnasında yapısal değişiklikler gerçekleştirirken, kültür-içi kaynakları filmin üretim aşamasına entegre ettiği görülmektedir. Kültür-içi kaynaklar, metinlerarasılık bağlamında ortakbirliktelik ilişkileri (alıntı, gizli alıntı ve anıştırma) ve türev ilişkileri (pastiş ve parodi) yöntemleri kullanılarak filme entegre edilmektedir. Metinlerarasılık dışında, giysilerarasılık kapsamında da benzer yöntemler kullanarak, *Ran* filmini bir alıntılar mozaği olarak inşa etmiştir. Bu doğrultuda Kurosawa, ana kaynak olarak Shakespaer'in *Kral Lear* metnini pastiş yöntemi kullanarak beyaz perdeye uyarlarken; No ve Kyogen tiyatro gelenekleri, Kakamura dönemi samuray kültürü ve dönemin kostümleri, Japon kültürüne ait tarihsel olaylar ve kişiler gibi kültür-içi estetik kodların aracılığıyla kaynak metnin ötesine geçmektedir.





## X. SONUÇ VE ÖNERİLER

Sahnelenmek için yazılmış tiyatro oyunları, sinemanın icadından başlayarak senaryo için temel bir malzeme, tema ve konu sağlama adına kaynak oluşturmuştur. İki sanat formu arasındaki süregelen bu bağ, uyarlama filmleri ortaya çıkarmıştır. Uyarlama filmler, kendisine kaynaklık eden tiyatro oyunlarını sinema uzamına elverişli hale getirmek için bir dizi işlemde geçer. Sinemanın, kendisine özgü araçları ve gelenekleri doğrultusunda yeniden-yazma işlemiyle oluşturduğu senaryo, içerik ve biçim açısından kendisine kaynaklık eden tiyatro oyunu ile metinlerarası ilişkiler kurar. Tiyatro oyunlarından uyarlanan filmlerin çözümleme süreci, uyarlama ve metinlerarası yöntemler dikkate alınarak gerçekleştirilir. William Shakespeare'in *Macbeth* ve *Kral Lear* adlı tiyatro metinlerinin kaynaklık ettiği Akira Kurosawa'nın *Kumonosu-jô / Kanlı Taht* (1957) ve *Ran* (1985) filmleri de uyarlama filmler sınıfına girmektedir. Pek çok eleştirmenin yorumlarına göre, Kurosawa'nın Shakespeare uyarlamaları "en iyi Shakespeare uyarlaması olarak gösterilir" (Manvell, 1971: 37; Giannetti, 2014: 400; Tassone, 1985: 164). Dolayısıyla çalışmanın temel amacı, William Shakespeare'in oyunları ile Akira Kurosawa'nın filmleri arasındaki ilişkiyi analiz etmek ve saptamaktır. Filmlerin çözümlenmesi adına, hangi uyarlama ve metinlerarası yöntemlerin kullanıldığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca tez çalışması boyunca, sahnelenmek için yazılmış tiyatro oyunlarına, Kurosawa'nın sinemanın gelenekler doğrultusunda nasıl bir yorum getirdiği ve bu yorumun kaynak metni nereye taşıdığı izleri sürülmüştür. Bu amaçla, tiyatro metinlerini analiz etmek için M. Melih Korukçu'nun *Oyun Analizi* kitabında önerdiği katman soyma yaklaşımından ve filmler ile oyunlar arasındaki ilişkiyi çözümlemek için John Desmond ve Peter Hawkes'in *Adaptation: Studying Film and Literatur* adlı kitabında önerdiği karşılaştırmalı uyarlama çalışma yönteminden yararlanılmıştır.

Yapılan çözümlenmeler ve değerlendirmeler sonucunda ortaya çıkan sonuçlar şunlardır:

Akira Kurosawa her iki tiyatro metnini beyaz perdeye taşıırken serbest uyarlama yöntemini kullanmaktadır: *Kanlı Taht* filmi için tek kaynak Shakespeare'in *Macbeth*

oyunudur. Kurosawa, oyun metninin ana olay örgüsüne ve aksiyon planına sadık kalmış ancak diyalogları gereken minimum seviyeye indirmiştir. Filmde oyunun yan temaları kullanılmamış, Washizu ve Asaji merkeze alınmıştır. Film, iktidar hırsı, güç arzusu, ihanet ve vahşet üzerine kurulmuştur. Kurosawa, bu tercihiyle, kaynak metinde yer alan bazı yan karakterleri ve onların hikâyelerini çıkartmıştır. Bununla birlikte, kaynak metinde yer almayan ve filme entegre ettiği birçok ayrıntı bulunur. Örneğin, filme prolog ve epilog olarak eklediği koro tarafından söylenen No tiyatrosu gelenekleri ve Budist öğeler içeren şarkı, filmin özetini ve yinelenen kısır döngünün altını çizmektedir. Kaynak metinde yer-zaman kullanımı, 11.yüzyıl İskoçya'sıyken film, 16. yüzyıl Japonya'sının (gekokujo olaylarının yaşandığı) iç savaşlar döneminde geçmektedir. Dolayısıyla kaynak metinde yer alan Batılı karakterler kültürlerarası bakış açısıyla yorumlanmış ve kişileştirilme sürecinde Japon geleneklerinden beslenilmiştir. Oyun ve film sembol, motif ve leit-motif açısından karşılaştırıldığında: filmde farklı bir bakış açısı ile işlenmiştir. Shakespeare, Batı kültüründe ölümü ve uğursuzluğu simgeleyen baykuş sesini leit-motif olarak kullanırken, Kurosawa, Japon kültüründe ölümü simgeleyen karga sesini leit-motif olarak kullanmaktadır. Kaynak metnin sadece son sahnesinde bahsi geçen Birnam Ormanı, Örümcek Ağı Ormanı olarak gösterilir ve önemli bir leit-motif haline gelir. Filmin başından sonuna kadar sıkça gösterilen orman, doğaüstü olayların yaşandığı mekân olarak kullanılır. Kaynak metinde karanlık ve aydınlığın kendi içerisinde yaşadığı bir çatışma söz konusudur. Filmde karanlık ve bulanık atmosfer, sis ile görselleştirilmiş ve şimşek, şarkı, efekt vb. seslerle desteklenmiştir. Ayrıca kaynak metinde yer alan kan, hayalet ve sanrılar filmde güçlü bir sembol oluşturmuştur. Kurosawa, sinemanın kendine özgü araçların sağladığı olanaklar sayesinde sembol, motif ve leit-motifleri görselleştirmiştir.

Kurosawa, *Ran* filmi için iki temel kaynaktan yola çıkmıştır. İlki ve filmin senaryosunun yazılmasına ilham olan Sengoku-Jidai (1467-1615) döneminde bir daimyo olan Motonari Mori'nin hikâyesidir. Japon tarihine ait bu hikâyede Mori, üç oğlunun arasında sağladığı birlik ve beraberlikle güçlü ve uzun süre hüküm süren bir klan lideridir. Kurosawa, senaryo yazma aşamasında temel aldığı bu hikâyeyi babalarına isyan eden oğullar olarak ele alır ve filmin ikinci kaynak metni olan *Kral Lear* ile ilişkilendirir. Bu doğrultuda Kurosawa, *Kral Lear*'in ana olay örgüsünde, temasında, karakterlerin kişileştirilmesinde, yer-zaman kullanımında ve diğer anlatım araçlarında oldukça fazla yapısal değişikliğe gitmiştir. Öte yandan kaynak metnin

aksiyon planına, özüne ve mesajına sadık kalınmıştır. Shakespeare'in kaynak metnindeki batılı karakterler kültürlerarası bakış açısıyla yeniden biçimlendirilmiştir. Japon kültüründe kadınlar klan liderinin veliahtı olamadığı için Kral Lear'in kız çocukları erkek ve buna bağlı olarak erkek olan eşler, kadın olarak değiştirilir. Film Hidetora, üç çocuğu Taro, Jiro ve Saburo, ailesi katledilen Lady Kaede ve soytarı Kyoami üzerine kurulmuştur. Ayrıca Kurosawa, karakterler arasındaki ilişkileri ve bağları güçlendirmek için onlara geçmiş yazar. Bunun sebebini ise şöyle açıklar: “*Kral Lear* hakkında beni her zaman rahatsız eden şey, Shakespeare'in karakterlerine geçmiş vermemesi olmuştur. Bu noktaya nasıl geldiklerini bilmeden doğrudan onların mevcut ikilemelerinin acısına dalmış durumdayız” (Grilli, 1985: 59). Yer-zaman kullanımında ise film, tıpkı *Kanlı Taht*'ta olduğu gibi 16. yüzyıl Japonya'sının (gekokujo olaylarının yaşandığı) savaş ortamında geçmektedir. Kaynak metin ve film sembol, motif ve leit-motif açısından karşılaştırıldığında, filmde farklı bir bakış açısı ile işlenmiştir. Örneğin, kaynak metinde Soytarı'nın, Lear'in deliliklerine vurgu yapmak için verdiği, kaçıklığın simgesi olan külah ve Gloucester ile Lear'in karşılaştığı sahnede Lear'in giydiği çiçekli taç filmde; Kyoami tarafından Hidetora için hazırlanan hasır miğfere dönüşmüştür. Ayrıca oyun metninde yer alan doğa, uyku ve sanrılar filmde güçlü bir sembol oluşturmuştur.

Görüldüğü üzere Kurosawa her iki filmde, kaynak metnin ana olay örgüsüne, aksiyon planına, çatışma unsurlarına ve atmosferine belli ölçülerde sadık kalmış olsa da; oyunun ismini, yer-zaman kullanımını ve karakterlerin kişileştirmesini değiştirmeyi; oyunda yer alan temaları farklı bir perspektiften aktarmayı, yan temalar, sembol ve motifler eklemeyi; olay örgüsündeki çeşitli ayrıntıları değiştirmeyi, metninde yer almayan sahneler, diyaloglar ve gelişmeler eklemeyi tercih etmiştir. Dolayısıyla hikâyenin temel işleyişinden yola çıkarak özgürce yapısal değişiklikler yapmış ve kendine özgü yaratımını gerçekleştirmiştir. Bu doğrultuda Kurosawa, Shakespeare'in metinleriyle benzerlikleri yüzeysel tutmuş ve serbest uyarlama yöntemini kullanmıştır. Kaynak metni bir çıkış noktası olarak gören Kurosawa, tıpkı Raphael Holinshed'in vakayinamesini kaynak metin olarak kullanan Shakespeare'in serbest ve esnek tutumunu sergilemiştir.

Akira Kurosawa her iki tiyatro metnini beyaz perdeye taşırken pastiş ve remake yöntemini kullanmaktadır: Kurosawa, kaynak metni beyaz perdeye taşırken, metinlerarasılık bağlamında türev ilişkisine dayanan, açık metinlerarası biçimler

olarak kabul edilen pastiş (öykünme) ve bağlam değiştirme, dönüştürme işlemine dayanan remake yöntemini kullanıldığı görülür. Kubilay Aktulum'a göre, "Remake'in özünde metinlerarasılık ya da yeniden-yazmada olduğu gibi dönüştürme bulunur" (Aktulum, 2018: 73). Kurosawa, oyun metinlerinin birebir kopyasını beyaz perdeye aktarmaz, Shakespeare'in içeriğinden yola çıkarak yeni bir metin inşa eder. Bu doğrultuda Shakespeare'in metinlerinden ödünç aldığı içerikleri yeni bir bağlama yerleştirir ve dönüştürür. Ayrıca her iki filmde de (metinlerarasılık kavramından türetilen) filmlerarasılık, giysilerarasılık ve resimlerarasılık ilişkiler bulunur. Filmlerinde diğer disiplinlerle kurduğu bu ilişkilerde de benzer şekilde pastiş yöntemi kullanmıştır.

Akira Kurosawa her iki tiyatro metnini beyaz perdeye taşıırken, Japon kültürüne ait kültür-içi kaynaklardan yararlanarak filmin mizansen, tematik ve duygusal evrenini güçlendirmiştir: Kurosawa'nın Batılı metinleri, Japonya'nın orta çağında geçen bir filme uyarlarken faydalandığı kültürel ve tarihsel gelenekler oldukça dikkat çekicidir. Sinemada hikâyenin oluşturulmasında merkez noktada bulunan ve sinemanın tiyatrodan ödünç aldığı mizansen kavramı, kameranın önündeki görsel göstergelerin tümünü kapsar. Bu açıdan Kurosawa, iki filmin kompozisyonu ve tematik örüntüsünü oluşturan mizansen için, Japon kültürüne ait birçok unsurdan yararlanmıştır. Yer-zaman kullanımı için tercih edilen 16.yüzyıl Japonya'sı doğal olarak iki filmin; fiziksel mekânı tarif eden set, dekor ve aksesuar, oyuncunun görsel göstergeleri arasında yer alan makyaj ve kostüm başta olmak üzere tüm gösterge unsurlarını etkilemiştir. Geleneksel No tiyatrosu ve Japon rulo resimleri mizansenin oluşumunda ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Ayrıca *Kanlı Taht* filminde siyah-beyaz zıtlığının vurgulanması açısından mürekkep resim geleneklerinden yararlanır. Tematik ve duygusal evreni güçlendiren Budist öğretiler, zen şiirleri ve Japon sineması ile filmlerarası ilişkileri kültür-içi estetik kodların kullanımına örnektir.

*Kanlı Taht* ve *Ran* filmlerinde kültür-içi kaynak olarak, No tiyatro gelenekleri etkin bir şekilde kullanılmaktadır. *Kanlı Taht*'ın epilog ve prolog sahnesinde kullanılan ilahideki aranjman ve ölçü tarzı No tiyatrosu geleneklerinde göre düzenlemiştir. Aynı zamanda epilog ve prolog sahnesinde kullanılan ilahi filmde bir döngü yaratır. Filmin döngüsünü çevreleyen ilahi Goodwin'e göre daha geniş bir zaman perspektifi oluşturur ve bu No tiyatrosundaki mugaen tekniğidir: "Kaydedilmiş tarihin kendisinden daha geniş bir zaman perspektifi yaratan film, tiyatroya zaman ve

mekânda büyük esneklik sağlayan eşsiz mugen (rüya) yapısını No'dan uyarlar. No tiyatrosundaki mugen tekniği, zamanın akışını gelecekte geçmişe çevirmeyi gerektirir” (Goodwin, 1984: 187). *Ran* filminde ise, Tsurumaru ile ilişkilendirilen ve sahnenin duygusal evrenini oluşturan No tiyatrosundaki nohkan kullanılır. Nohkan, “No tiyatrosunda müzik eşliğinde kullanılan çalgıdır ve karakterlerin ruh halini ifade eder” (Goodwin, 1984: 209). İki filmde de kullanılan nohkan, son derece tiz sesi ile ürkütücü bir atmosfer yaratır. No müzikleri ve enstrüman aletleri dışında, No tiyatrosunun bir başka özelliği olan ses ve sessizlik arasındaki ilişki iki filmde de etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Kurosawa, izleyicileri uzun süren sessizliğin içine çeker. Filmlerde sessizliğin manipülasyonu, kaynak metinlerdeki dramatik gücü yeniden yaratır.

No tiyatrosunun filmler üzerindeki bir diğer etkisi ise karakterlerin kişileştirilmesine yönelik kostüm ve maske kullanımınıdır. Tarihsel gerçeklik yaklaşımıyla kostümler, 16. yüzyıl Japonya'sına ait samuray ve geleneksel giysilerin içeriği ve biçimi birebir taklit edilerek tasarlanır. Aynı zamanda *Kanlı Taht* filminde Asaji ve Cadı, *Ran* filminde Hidetora, Kyoami ve Lady Kaede başta olmak üzere bazı sahnelerde karakterlerin giysileri, geleneksel No tiyatro oyunlarındaki kostümlerini anımsatır. İki filmde de karakterlerin duygu durumunu ve ruh halini yansıtmak için No tiyatrosuna özgü maskelerin ifade gücüne yer verilmiştir. *Kanlı Taht*'ta Washizu Heida maskesi, Asaji Shakumi maskesi, ormandaki cadı Yamanba maskesi; *Ran*'da Lady Kaede Shakumi maskesi, Hidetora Akujo ve Shiwajo maskesi ile temsil edilir. Öte yandan filmlerdeki oyunculuk tarzı ağırlıklı olarak No tiyatrosunun geleneklerini yansıtmaktadır. Kurosawa oyuncuların performansında No tiyatrosunun yansımalarını şu sözlerle ifade eder: “No aktörlerinin vücutlarını hareket ettirme, yürüme şeklini ve No sahnelerinin sağladığı genel kompozisyonu kullanmak istedim” (Richie, 1994: 118). Bu tercihle filmlerdeki yabancılaştırma etkisinin yaratılması kolaylaşmıştır.

Kurosawa'nın *Macbeth* ve *Kral Lear* oyun metinlerini filme uyarlama aşamasında oluşturduğu kültürel ve tarihsel arka planı kültür-içi estetik modlar aracılığıyla aktarır ve kaynak metinlerin ötesine geçer. Kültür-içi kaynakları filme entegre ederken, alıntı, gizli alıntı, anımsatma ve pastiş yöntemleri kullanılmaktadır.

Sahnelenmek için yazılmış *Macbeth* ve *Kral Lear* metinlerini sinema uzamına elverişli hale getirilme sürecinde Akira Kurosawa'nın sinematik yaklaşımı, kaynak metinlerin ötesine geçilmesine neden olmuştur: Akira Kurosawa'nın başarısının

altında, *Macbeth* ve *Kral Lear* metinleriyle özgür bir ilişki kurarken sinemaya özgü araçları etkili bir biçimde kullanması yatmaktadır. Sahnelenmek için yazılan tiyatro metinlerinin (sahnelenme aşamasında), sahneleme geleneklerinden ve tiyatroya özgü araçlardan kaynaklı olarak dil, imge, bakış açısı, zaman, mekân ve oyuncu-seyirci ilişkisi bakımından sınırlılıkları vardır. Kurosawa, tiyatro metinleri sinema uzamına elverişli hale getirilirken sahnenin geleneklerinden kaynaklanan bu tür sınırlılıkları aşmak adına kendine özgü araçları kullanmaktadır. Bu doğrultuda bakıldığında, *Kanlı Taht* ve *Ran* filmlerinde sinematik öğeler etkili bir şekilde kullanarak oyunların sözlü dokusu ve Shakespeare'in şiirsel dili görsel imgelere, incelikli bir görüntü ve ses kalıbına dönüştürülür. Dolayısıyla Shakespeare'in diyaloglarla tasvir ettiği dünyayı, Kurosawa görsel eşdeğerlerle tasvir etmiştir.

Kurosawa'nın gençliğinde ressamlığı meslek olarak seçme arzusu ve resim sanatına duyduğu ilgi filmlerini zengin ve kapsamlı görsel imgelerle oluşturmasını sağlamıştır. *Ran*'ın yapım aşamasına kadar geçen uzun yıllar boyunca resim yeteneğini ortaya koyarak tüm önemli sahneleri olağanüstü ayrıntılarla resmeder: Kişilerin psikolojisini ve duygularını, hareketlerini, bu hareketleri yakalamak için gereken kamera açılarını, ışık, kostüm ve aksesuarları storyboard hâline getirmiştir. Filmin renk paletini oluştururken bu storyboardları kullanan Kurosawa, Shakespeare'in şiirselliğini Japon diline uygulamak yerine hareketi ve görselliği şiirselleştirmiştir. Benzer şekilde *Macbeth* metninde leit-motif haline gelen öğeleri *Kanlı Taht* filminde sis (ahlaki perspektif), kale (gücün ve siyasi istikrarın bir simgesi) orman (psikolojik bir mekâna dönüşerek Washizu'nun karmaşıklığının ve kararsızlığının nesnelleştirilmesinde) gibi motiflerle görsel kompozisyonlar haline getirmiştir. Ayrıca filmlerinde mizansen ve kompozisyonu oluşturma aşamasında Japon rulo resimlerinin tekniğinden faydalanmıştır. Kakamura dönemine ait olan ve samuray geleneklerini kendisine tema edinmiş rulo resimleri inceleyen Kurosawa, görüntü bağlamında bunları kendisine ilham edinmiştir.

*Kanlı Taht* ve *Ran* filmlerinde estetik bir mesafe etkisi yaratmak için kamera uzak bir gözlemci olarak kullanılmıştır. Dolayısıyla film, kameranın büyük ölçüde sabit kaldığı genel planlarla çekilmiştir. Bu durum izleyicinin bakış açısının geniş tutulmasına ve mizansendeki her şeyin görülebilmesine olanak sağlamıştır. Sinema, mekân ve zaman açısından sınırlanan tiyatroya karşı bazı avantajlara ve serbestliğe sahiptir. Kurosawa, filmlerde bu avantajı etkili bir biçimde kullanmıştır. Örneğin,

tiyatro sahnesinde gösterilmesi imkânsız olan Birnam Ormanı ya da savaş ortamındaki yüzlerce asker ve onlarca at sinemanın olanakları sayesinde beyaz perdeye uyarlanmıştır.

Akira Kurosawa sinematik öğeleri kullanarak, tiyatro metnin sahnelemeden kaynaklı sınırlamalarından kurtarmıştır. *Kanlı Taht* filmini, Desmond ve Hawkes'in önerdiği oyunun açılması üzerine önerdiği stratejiler doğrultusunda inceleyecek olursak: Tiyatro metninde bahsedilen ancak sahnede gösterilmeyen mekânları filmde kullanmak: Kaynak metinde Cawdor Beyi'nin infaz edildiği mekân oyunda kullanılmazken filmde her tarafı kana bulanmış bu mekân kullanılmaktadır. Washizu, efendisi Tsuzuki'yi öldürmeden önce bu mekânda beklemek zorunda kalır ve birazdan yapacağı işle duvarlardaki kan bir tezat oluşturur.

Tiyatro metninde bahsedilen veya ima edilen ancak sahnelenmemiş olayların görselleştirilmesi ve filmde kullanılması: Kaynak metinde Malcolm'un kaçması Macduff tarafından seyirciye aktarılırken filmde, bu kaçış kapsamlı bir şekilde ve yüzlerce askerle görselleştirilmektedir. Ayrıca Macbeth'in ölümü kaynak metinde gösterilmezken Washizu'nun askerleri tarafından vahşice öldürülmesi tüm ayrıntısıyla filmde yer almaktadır.

Tiyatro metninde bahsedilen veya ima edilen ancak sahne üstünde gösterilmeyen karakterleri dramatize etmek ve filmde kullanmak: Kaynak metinde Duncan'ın güvenliği için nöbet tutan askerlerin öldürülmesi Lennox tarafından seyirciye aktarılmaktadır. Ancak filmde, bu karakterler dramatize edilmiştir ve karakterlere eklenen diyaloglarla filmin olay örgüsü ilerletilmiştir. Ayrıca kaynak metinde Malcolm'un yönettiği ve tiyatro sahnesine yerleştirilmesi imkânsız olan ordu ima edilerek seyirciye iletilirken filmdeki son saldırıda savaşın gerçekçiliğinin görselleştirilmesi için yüzlerce asker kullanılmıştır.

Tiyatro metninde yer alan edebi sembollerin ve motiflerin görselleştirmesi: Kaynak metinde cadılar, Macbeth'e Birnam Ormanı'nda bulunan ağaçlar kaleye yürümedikçe kimsenin onu yenemeyeceğini söylerler. Oyunda bir motif haline dönüşen orman, ilerleyen sahnelerde askerlerin sayısının belli olmaması için kullanılır. Kaynak metinde sadece ima edilen ve tiyatro sahnesindeki sınırlılıklar yüzünden sahnede gösterilmesi imkânsız olan orman, sinemanın olanakları sayesinde sisler içindeki olağanca büyüklüğü ve dehşet verici görüntüsüyle filmde yer almıştır.

Hikâyeyi sinema zamanına ve mekanına taşımak için kamerayı kullanma ve kurgulama: Filmde, Washizu'nun askerleri tarafından öldürüldüğü sahne hızlandırılırken Örümcek Ağı Ormanı'nın kaleye yürüdüğü sahne anlamı kuvvetlendirmek için yavaşlatılmıştır. Ayrıca Miki ve Washizu'nun cadı ile karşılaştığı, Washizu'nun askerleri tarafından öldürüldüğü sahnelerde anlatımı güçlendirmek için yakın plan kullanılmıştır. Kullanılan yakın planlarla, tiyatro salonundaki bakış açısının sınırlılığı ortadan kaldırılmıştır. Ayrıca Washizu, boynuna saplanan bir okla ölmektedir. Bu sahnede stop trick (Hileli donma) tekniği kullanılmıştır. Bu teknikle, oyuncunun son karedeki görüntüsü dondurulmuş ve oyuncuya boynuna girmiş gibi görünen bir ok yerleştirilmiştir. Daha sonra oyuncu bir kare önceki yerine geçmiş ve kayıt devam etmiştir. Böylece tiyatro sahnesindeki sınırlılıklardan dolayı gösterilmesi imkânsız olan bir sahne sinemanın olanakları doğrultusunda aşılmıştır.

Tiyatro metninde yer alan perde ve sahne ayrımlarını kaldırma veya geçişlerin belirginliğini azaltma: Kaynak metinde bir perdeden diğerine geçerken mekânlar genellikle değişmekte, dolayısıyla perde arasında dekor değişikliği yapmak yahut mekânı diyaloglarla tasvir emek zorunlu hale gelmektedir. Oysa filmde bu gibi durumlar kurgunun vermiş olduğu imkanlarla biçimlendirilmiş ve fark edilmez hale getirilmiştir.

Müzik Ekleme: Film başlarken ve biterken Örümcek Ağı Kalesi'nin yıkıntıları üzerine koronun söylediği şarkı duyulur. Bu şarkıya flüt ve davul eşlik etmektedir. Filmde diegetic olmayan (Kaynağı sahneden gelmeyen sonradan eklenen) sesler de kullanılmıştır: Asaji'nin Washizu'nun zihnine cinayet için şüphe tohumları ektiği sahnede, Asaji'nin konuşması dış ses olarak verilmiştir. Ayrıca cadının rahatsız edici sesi, stüdyoda bir erkek tarafından senkrona dikkat edilerek seslendirilmiş ve başka bir dünyadan geliyormuş hissini verebilmek için ses efekti uygulanmıştır. Böylece, anlatı sahne sınırlamalarından ve geleneklerinden uzaklaştırılmıştır.

*Ran* filmini, Desmond ve Hawkes'in önerdiği oyunun açılması üzerine önerdiği stratejiler doğrultusunda inceleyecek olursak:

Tiyatro metninde bahsedilen ancak sahnede gösterilmeyen mekânları filmde kullanmak: Kaynak metinde Fransız ordusunun İngiltere topraklarında girişmiş olduğu savaş Albany Dükü tarafından seyirciye aktarılırken filmde, Saburu, Fujimaki ve



Ayabe'nin komuta ettiği yüzlerce askerle ve olağanca gerçekliğiyle bir savaş meydanı oluşturulmuştur.

Tiyatro metninde bahsedilen veya ima edilen ancak sahnelenmemiş olayların görselleştirilmesi ve filmde kullanılması: Kaynak metinde, Edmund'un yönettiği ordunun Lear'a yaptığı saldırı Albany Dükü tarafından ima edilmektedir. Filmde ise bu saldırı, yaklaşık 1,6 milyon dolar harcanarak yapılan 15,5 metre yüksekliğindeki kalenin ateşe verilmesiyle ve yüzlerce figüran kullanılarak görselleştirilmektedir. Ayrıca kaynak metinde Cordelia'nın öldürüleceği Edmund'un verdiği bilgiyle seyirciye aktarılırken filmde, Saburo babası Hidetora'nın gözleri önünde Jiro'nun askerleri tarafından öldürülür. Bununla birlikte, Goneril ve Regan'ın ölümleri kaynak metinde ima edilirken filmde iki ölümden görselleştirilerek seyirciye aktarılır.

Tiyatro metninde bahsedilen veya ima edilen ancak sahne üstünde gösterilmeyen karakterleri dramatize etmek ve filmde kullanmak: Kaynak metinde Lear'ın maiyetindeki atlı askerlerin taşkınlıkları Goneril'in imalarıyla seyirciye aktarılırken filmde Hidetora'nın onlarca samurayı içki içerken ve Kyoami'nin yaptığı dansa ve söylediği şarkıya eşlik ederken gösterilmektedir. Ayrıca bu samuraylardan Kageyu Ikoma karakterleri, dramatize edilmiş ve Hidetora'ya yaptığı ihanetlerle olay örgüsünün ilerlemesine hizmet etmiştir.

Tiyatro metninde yer alan edebi sembollerin ve motiflerin görselleştirmesi: Kaynak metinde Lear, kızları tarafından fırtınalı bir geceye terkedildikten sonra ruhsal bir bunalım geçirir. Korku ve çaresizlik içinde acılar içinde kıvranan Lear, rüzgâra ve yağmura nerdeyse insanmış gibi seslenir. Bir motif haline dönüşen doğa, tiyatro sahnesindeki sınırlılıklardan dolayı seyirciye repliklerle betimlenerek aktarılmıştır. Ancak filmde, sinemanın olanakları doğrultusunda bu durum aşılmış ve Hidetora'nın içinde bulunduğu atmosfer olağanca büyüklüğüyle görselleştirilmiştir.

Hikâyeyi sinema zamanına ve mekanına taşımak için kamerayı kullanma ve kurgulama: Filmde, Taro ve Jiro'nun saldırısıyla alevler içindeki kalede sıkışıp kalan Hidetora'nın görüntüsü, anlamı kuvvetlendirmek için yakın planla gösterilmiştir (şekil 23). Güneş ışığını engelleyen bulutlara hızlı bir kesme yapıldıktan sonra devam eden sekansta, Hidetora'nın kaleden çıkışı yakın plan çekimle verilir. Hemen ardından genel plana geçilir ve hızlı bir kesmeyle kamera alt açılı bir çekime döner. Hidetora'nın yanan kalenin önündeki askerlerin arasından geçişi ise vinç çekimi kullanılarak üst

açılı bir genel planla verilmiştir. Bunun gibi birçok sahne sayesinde tiyatro salonundaki bakış açısının sınırlılığı ortadan kaldırılmış olur. Ayrıca bu sekansın etkileyciliğini artırmak için, uzun sessizlikler, Aizenştaynvari hızlı kesmeler, savaşan askerler arasındaki aksiyonun gerilimini arttırmak için paralel kurgu, atların ve askerlerin hareketindeki aksiyon hızını arttırmak için yinelemeli kurgu, geçen zamanın ve savaşın aşamalarını hızlandırarak anlatmak için montaj sekans gibi teknikler kullanılmıştır.

Tiyatro metninde yer alan perde ve sahne ayrımlarını kaldırma veya geçişlerin belirginliğini azaltma: Kaynak metinde bir perdeden diğerine geçerken mekânlar genellikle değişmekte, dolayısıyla perde arasında dekor değişikliği yapmak yahut mekânı diyaloglarla tasvir emek zorunlu hale gelmektedir. Oysa filmde bu gibi durumlar kurgunun vermiş olduğu imkanlarla biçimlendirilmiş ve fark edilmez hale getirilmiştir.

Müzik Ekleme: Filmde, Üçüncü kalede Hidetora'ya karşı Taro ve Jiro'nun düzenlediği saldırıda Gustav Mahler'in *Das Lied von der Erde / Dünyanın Şarkısı* kullanılır. Diegetic olmayan (Kaynağı sahneden gelmeyen sonradan eklenen sesler) bu çok sesli müziğin kullanılması, hikâyeyi sahne sınırlamalarından ve geleneklerden uzaklaştırmaktadır.

Sinema tarihinde tiyatro metinlerinden uyarlanan filmlerine oldukça fazla rastlanmaktadır. Akira Kurosawa'nın uyarlama filmleri arasında yer alan *Kanlı Taht* ve *Ran* filmleri özellikle uyarlama yapmayı planlayan yönetmen ya da senaristler için başarılı bir örnek teşkil etmektedir. William Shakespeare gibi dünya tiyatrosunda önemli bir yere sahip olan yazarın metinlerini kendi kültürüyle sentezleyen Kurosawa, dünya sinemasında kendisine önemli bir yer bulmuştur. William Shakespeare'in metinleri ile Kurosawa'nın filmleri arasındaki ilişkinin analiz edilmesini amaçlayan bu tez çalışması, bundan sonra tiyatro metinlerini beyaz perdeye uyarlayacak yönetmenlere yol haritası oluşturabilir.

Ayrıca bu çalışmada kullanılan katman soyma yaklaşımı ve karşılaştırmalı uyarlama yöntemi, film ve tiyatro metni arasındaki ilişkiyi sistematik bir biçimde analiz etmeyi kolaylaştırmıştır. Analiz edilen bu veriler, iki metin arasında kurulan ortakbirliktelik (alıntı, gönderge, gizli alıntı ve anıştırma) ve türev (parodi, pastiş ve alaycı dönüştürüm) ilişkisine dayanan metinlerarası yöntemler ile yorumlanmıştır.

Dolayısıyla, uyarlama filmlerin çözümlenmesi aşamasında metinlerarasılık olguların kullanılması daha bütünsel bir bakış açısı sağlayabilir. Böylece, bu çalışmada kullanılan yöntemler, tiyatro metinlerinden uyarlanan filmler üzerine yapılacak yeni çalışmalara veri sağlayabilir.



## **XI. KAYNAKÇA**

### **KİTAPLAR**

- AKTULUM, K. (1999). **Metinlerarası İlişkiler**, Ankara, Öteki Yayınevi.
- AKTULUM, K. (2011). **Metinlerarasılık//Göstergelerarasılık**, Ankara, Kanguru Yayınları.
- AKTULUM, K. (2018). **Sinema ve Metinlerarasılık**, Konya, Çizgi Kitabevi.
- ANDREW, D. (1984). **Concepts in Film Theory**, Oxford: Oxford University Press.
- ARP, T. R. ve JOHNSON, G. (2002) **Structure, Sound and Sense**, New York, Perrine's Literature.
- BALAZS, B. (1953). **Theory of the Film: Character and Growth of a New Art**, New York, Ray.
- BALDICK, C. (2001). **The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms**, New York, Oxford University Press.
- BARTHES, R. (1973). **La Plaisir Du Texte**, Paris, Seuil.
- BARTHES, R. (1974). **S/Z**, Çev. R. Miller, New Yor, Blackwell Publishing.
- BARTHES, R. (1981). **Textual Analysis Of Poe's "Valdemar"**, Untying The Text: A Post-Structuralist Reader (133-161 içinde), ed. Young, R., Boston, Routledge ve Kegan Paul.
- BARTHES, R. (2007). **Yazı Üzerine Çeşitlemeler, Metnin Hazzı**, Çev. Şule Demirkol, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2. Baskı.
- BARTHES, R. (2013). **Dilin Çalışma Sesi**, Çev. Ayşe Ece, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

- BAZİN, A. (2011). **Sinema Nedir?**, Çev. İbrahim Şener, İstanbul, Doruk Yayınları.
- BEJA, B. (1976). **Film and Literature**, New York, Longman.
- BİRKİYE, S. K. (2007). **Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim**, Ankara, De Ki Yayınları.
- BLUESTONE, G. (1957). **Novel into Film Berkeley**, University of California
- BOGGS, J. M. ve PETRIE, D. W. (2017). **The Art of Watching Films**, New York, McGraw-Hill Education.
- BRODE, D. (2000). **Shakespeare in the Movies**. New York, Oxford University Press.
- BUTLER, A. M. (2011). **Film Çalışmaları**, Çev. Ali Toprak, İstanbul, Kalkedon Yayıncılık.
- BUYAN, B. (2015). **Sinema Kuramları-I: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramcılar**, Ed. ÖZARSLAN Z., İstanbul, Su Yayınevi.
- CARDULLO, Bert, (ed.) (2008), **Akira Kurosawa: Interviews**, The University Press of Mississippi.
- DAVIES, A. (1994). **Filming Shakespeare's Plays**, Cambridge University Press, Melbourne.
- DAVIS, P. ve KULA, E. (1967). **Magic Animals of Japan**. Berkeley, CA: Parnassus Press.
- DESMOND, J. ve HAWKES M. P. (2006). **Adaptation: Studying Film and Literature**, New York: McGraw-Hill Press.
- EAGLETON, T. (2005). **William Shakespeare**, Çev. Cüneyt Yalaz, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- GENETTE, G. (1997). **Palimpsests: Literature in the Second Degree**, London, University of Nebraska Press.
- GENETTE. G. (1991). **Fiction Et Diction**, Paris, Seuil.

- GIANNETTİ, L. (2014). **Understanding Movies**, New Jersey, Prentice Hall, 12. Baskı.
- GOODWIN, J. (1994). **Akira Kurosawa and Intertextual Cinema**, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- GÖKTÜRK, A. (1997). **Okuma Uğraşı: Yazın Metninin Kavranışında Okur-Metin-Yazar**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- GÜÇBİLMEZ, B. (2005). **Sophokles'ten Stoppard'a İroni ve Dram Sanatı**, Ankara, Deniz Kitabevi.
- HAPGOOD, R. (2004). **Kurosawa's Shakespeare Films: Throne of Blood, The Bad Sleep Well, and Ran**, Ed. Anthony Davies ve Stanley Wells. Shakespeare and Moving Image, Cambridge, Cambridge University Press.
- HONAN, P. (2018). **Shakespeare: Bir Yaşam**. Çev. Bülent Bozkurt, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 5. Baskı.
- HOWARD, D. ve MABLEY, E. (1993). **The Tools of Screenwriting**, New York, St. Martin's Griffin.
- HUTCHEON, L. (1985). **A Theory of Parody**, New York and London, Methuen.
- JACKSON R. (1996). **Shakespeare On Film**, Melbourne, Cambridge University Press.
- JAMESON, F. (2008). **Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı**, Çev. Nuri Plümer, Abdulkadir Gölcü, Ankara, Nirengi Kitap.
- KARATAŞ, T. (2001). **Ansiklopedik Edebiyat Terimleri Sözlüğü**, İstanbul, Yedi Gece Kitapları Yayınevi.
- KAZAN, E. (1989). **A Life**, New York, Doubleday Press.
- KLEIN, E. (1966). **A Comprehensive Etymological Dictionary of the English Language: Volume I**, New York, Elsevier Publishing Company.
- KLEIN, M. ve PARKER, G. (1981). **The English Novel and the Movies**, New York, Ungar.

- KOCABAY, H.K. (2008). **Tiyatroda Göstergebilim**, İstanbul, E Yayınları.
- KORUKÇU, M. M. (2016). **Oyun Analizi**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- KOTT, J. (1999). **Çağdaşımız Shakespeare**, Çev. Teoman Güney, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- KRISTEVA, J. (1969). **Sèméiotikè-Recherches pour une sémanalyse**, Paris, Seuil.
- KRISTEVA, J. (1974). **La Révolution du langage poétique**, Paris, Seuil.
- KRISTEVA, J. (1980). **Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art**, New York, Columbia University Press.
- KUROSAWA, A. (2009). **Desenler / Sergi Kataloğu**, İstanbul, Pera Müzesi Yayınları.
- KUROSAWA, A. (1983). **Something Like an Autobiography**, New York, Vintage Books, A Division of Random House.
- KUROSAWA, A. (2006). **Kurbağa Yağı Satıcısı**, Çev. Deniz Egemen, İstanbul, Agora Kitaplığı, 2. Baskı.
- LETELLIER, L. N. ve OLLAGNIER, M. M. (2019), **L'intertextualité**, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté.
- LUPTON, C. (2006). **Chris Marker: Memories of the Future**, London: Reaktion Books, London.
- MANVELL, R. (1971). **Shakespeare and the Film**, London: Dent.
- MCLUHAN, M. (1986). **Media Theory in Japan**, North Carolina, Duke University Press.
- MONACO, J. (2001). **Bir film nasıl okunur?**, Çev. Ertan Yılmaz). İstanbul, Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.
- MURFIN, R. ve RAY, S. M. (2003). **The Bedford Glossary of Critical and Literary Terms**, Boston and New York, Bedford/St. Martin's.
- NİCOLL, A. (1971) **Film and Theatre. (The Literature of Cinema)**, California,



Scranton: Chandler Publishing.

NİTOBÉ, I. (2021). **Bushido: The Soul of Japan**, Tokyo, Teibi Publishing Company.

NOGAMÍ T. (2006) **Waiting on the Weather: Making Movies with Akira Kurosawa**, Stone Bridge Press, Berkeley.

NUTKU. Ö. (1985). **Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 1**, Ankara, Remzi Kitabevi.

ORR, M. (2003). **Intertextuality: Debates and Contexts**, Cambridge, Polity Press.

ÖZÖN, N. (1981). **Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü**, Ankara, Türk Dil Kurumu.

ÖZÖN, N. (1994). **100 Soruda Sinema Sanatı**, İstanbul, Gerçek Yayınevi, 2. Baskı.

PARLATIR, İ., GÖZAYDIN, N. ve ZÜLFİKAR, H. (1998). **Türk Dil Kurumu: Türkçe Sözlük 1-2**, Ankara, Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları, 8. Baskı.

PRİNCE, S. (2013). **Savaşçının Kamerası**, Çev. Ahmet Ergenç, İstanbul, Kabalcı Yayınları.

RİCHIE, D. (1984). **The Films of Akira Kurosawa**, Berkeley, California: University of California Press.

ROSE, M. A. (1993). **Parody: Ancient, Modern, and Post-Modern**, Cambridge, Cambridge University Press.

SARRİS A. (1967). **Interviews with Film Directors**, Avon Books, New York.

SHAKESPEARE, W. (2009). **Kral Lear**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SHAKESPEARE, W. (2009). **Macbeth**, Çev. Sabahattin Eyüboğlu, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

SHİPLEY, J, T. (1970). **Dictionary of World Literary Terms**, Allen & Unwin Ltd., London.

- SIM, S. (2001). **The Routledge Companion to Postmodernism**, London and New York, Routledge.
- SMITH, G. N. (2008). **Dünya Sinema Tarihi**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- STURKEN, M. ve CARTWRIGHT, L. (2001). **Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture**, Oxford, Oxford University Press.
- ŞEYBEN, B. Y. (2016). **Tiyatro ve Multimedya**, İstanbul, Habitus Kitap.
- TASSONE, A. (1985). **Akira Kurosawa**, Çev. Ahmet T. Şensılay, İstanbul, Afa yayınları.
- URGAN, M (1965). **Macbeth (Bir İnceleme)**, İstanbul, Çan Yayınları.
- URGAN, M. (2010). **İngiliz Edebiyatı Tarihi I**. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 6.baskı.
- URGAN, M. (2014). **Shakespeare ve Hamlet**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- WAGNER, G. (1975). **The Novel and the Cinema**, Rutherford, Farleigh Dickinson University Press.
- WALES, K. (1989). **A Dictionary of Stylistics**, London and New York, Longman.
- WELS, S. (1995). **Shakespeare: Yazar ve Eserleri**, Çev. Cevza Sevgen, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- WİLD, P. (2018). **Akira Kurosawa**, Çev. Ümit Gurbanov, İstanbul, Ketebe Yayınları.
- WORTON, M. (1986). **Intertextuality: to InterTextuality or to Resurrect it?**, Cross-References: Modern French Theory and the Practice of Criticism, ed. David Kelley and Isabelle Llasera, England, Society for French Studies.

## MAKALELER

- AKMAN, K. (2013). “Buşido: Japon Samuraylarının Felsefesi, **Yalova Sosyal Bilimler Dergisi**”, cilt 1, sayı 1, ss.132-150.
- ALAWİ, N. (2010). “Intertextuality and Literary Translation between Arabic and English”, **An-Najah Univ. J. of Res. (Humanities)**, cilt 24, sayı 8, ss.2437-2456.
- ARSLANTEPE, M. (2007). Sessiz Shakespeare: Sessiz Sinemada Shakespeare Uyarlamaları, **Marmara İletişim Dergisi**, cilt 12, sayı 12, ss.11-21.
- BEVİNGTON D, JAY L. (1978). “Sight and Space: The Perception of Shakespeare on Stage and Screen in Shakespeare”, **Pattern of Excelling Nature**, cilt 14, sayı 34, ss.198-209.
- BEDİN, C. (2018). “Roland Barthes’in Metinlerarasılık Kuramı Üzerine Bazı Düşünceler”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, cilt 11, sayı 59, ss.73-77.
- BİRKİYE, S. K. (2006). “Kültürlerarası Tiyatro ve Grotowski”, **Yaratıcı Drama Dergisi**, cilt 1, sayı 2, ss.17-29.
- ÇALIŞKAN, M.H. (1993). “Kralı Öldürmek: Bir Politik Trajedi Olarak Macbeth”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, cilt 10, sayı 10, ss.67-76.
- GEZEROĞLU, S. (2016). Güray Süngü’nün Öykülerinde Metinlerarası İlişkiler, **Söylem Filoloji Dergisi**, cilt 1, sayı 2, ss.196-220.
- GRİLLİ, P. (1985). The Old Man and the Scene: Notes on the making of “Ran”, **Film Comment**, cilt 21, sayı 5, ss.58.
- KANE, J. (1997). “From the Baroque To “Wobi”: Translating Animal Imagery from Shakespeare’s “King Lear” to Kurosawa’s “Ran”, **Source: Literature/Film Quarterly**, cilt 25, sayı 2, ss.146-151.
- NİCOLL, A. (1971). “Film Reality: The Cinema and the Theatre”, **Film and Literature: Contrasts in Media**, Chandler Publishing, cilt 5, sayı 13, ss.190-204.

- OKUMUŞ, F. (2017) “La la Land Filminin Metinlerarası Evrende Göğe Yükselişi”, **Selçuk İletişim Dergisi**, cilt 10, sayı 1, ss.320-334.
- ÖZAY, Y. (2007). “Metinlerarası İlişkilerde Sözlü Yapıtların Ve Sanatçıların Konumu Üzerine”, **Milli Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi**, cilt 19, sayı 75, ss.164-173.
- ÖZDEMİR İ. (2011). “Kültürlerarası İletişimin Önemi”, **Folklor / Edebiyat**, cilt 17, sayı 66, ss.29-38.
- PLETT, H. F. (1988). “The Poetics of Quotation: Grammar and Poetics of an Intertextual Phenomenon”, **Linguistik und literarischer Text**, cilt 48, ss.66-81.
- RAJ, E. (2015). “Text / Texts: Julia Kristeva’s Concept of Intertextuality”, **Ars Artium**, cilt 3, ss.77-80.
- RİFFATERRE, M. (1978). “La syllepse intertextuelle”, **Poétique**, sayı 40, ss.496-501.
- RİFFATERRE, M. (1980). “La trace de l’intertexte”, **La Pensée**, sayı 215, ss.4-18.
- RİFFATERRE, M. (1981). “Ponge intertextuel”, **Études Françaises**, cilt 17, sayı 2, ss.73-285.
- SALTZ, D. Z. (2006). “Film and Theatre”, **The Johns Hopkins University Press**, cilt 58, sayı 58, ss.1-5.
- SERPER, Z. (2001) “Lady Kaede in Kurosawa’s Ran: verbal and visual characterization through animal traditions”, **Japan Forum**, cilt 13, sayı 2, ss.145-158.
- SEVİM, S. (2019). “Akira Kurosawa’nın Macbeth Uyarlaması: Örümceğin Şatosu’ndaki Macbeth”, **ArtGRID**, cilt 1, sayı 1, ss.1-24.
- SHEER, M. (1998). “Western Classical Compositions in Kurosawa’s Films”, **International Journal of Musicology**, sayı 7, ss.355-373.
- TÜRKDOĞAN, M. (2007). “Rasim Özdenören’in ‘Kuyu’ Öyküsünde Metinlerarası

İlişkiler”, **A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi**, cilt 14, sayı 35, ss.167-189.

UĞUR, U. (2019). “Sinemada Orijinal, Taklit, Tekrar Metin: Potemkin Zırhlısı”, **Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi**, cilt 9, sayı 3, ss.529-537.

ZAMBRANO, A.L. (1974). “Thorene of Blood: Kurosawa’s Macbeth”, **Literature Film Quarterly**, cilt 2, sayı 3, ss.262-274.

### ELEKTRONİK KAYNAKLAR

URL-1 Şekil 1:

[https://www.imdb.com/title/tt0050613/mediaviewer/rm2197122560/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0050613/mediaviewer/rm2197122560/?ref_=tt_ov_i) (Erişim Tarihi: 2 Mart 2022)

URL-2 Şekil 2:

<http://www.tasteofcinema.com/2016/10-reasons-why-throne-of-blood-is-the-best-macbeth-transposition/>, (Erişim Tarihi: 4 Nisan 2022)

URL-3 Şekil 5:

[https://s3.amazonaws.com/criterion-production/janus\\_stills/1816-735id\\_617\\_012\\_w1600.jpg](https://s3.amazonaws.com/criterion-production/janus_stills/1816-735id_617_012_w1600.jpg) , (Erişim Tarihi: 21 Nisan 2022)

URL-4 Şekil 6:

<http://controllerunplugged.squarespace.com/home/2011/5/6/121-throne-of-blood-analysis.html>, (Erişim Tarihi: 23 Haziran 2022)

URL-5 Şekil 7:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Samurai\\_o-yoroi.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Samurai_o-yoroi.jpg), (Erişim Tarihi: 21 Haziran 2022)

URL-6 Şekil 8:

<http://sakurai.o.oo7.jp/men.yamanba0.htm>, (Erişim Tarihi: 8 Haziran 2022)

URL-7 Şekil 9:

<https://www.asianstudies.org/publications/eaa/archives/familiar-story-macbeth-new-context-noh-and-kurosawas-throne-of-blood/>, (Erişim Tarihi: 8 Haziran 2022)

- URL-8 Şekil 10: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heita\\_%28Noh\\_mask%29,TokyoNationalMuseum.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heita_%28Noh_mask%29,TokyoNationalMuseum.jpg), (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-9 Şekil 11: <https://gallery.nohmask.net/woman/syakumi/>, (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-10 Şekil 12: <https://www.asianstudies.org/wp-content/uploads/familiar-story-macbeth-new-context-noh-and-kurosawas-throne-of-blood.pdf>, (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-11 Şekil 13: <https://www.themoviedb.org/movie/11645-ran?language=tr-TR>, (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-12 Şekil 21: <https://birthmoviesdeath.com/2018/05/01/mubi-movies-ran>, (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-13 Şekil 22: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:No-Maske\\_O\\_akujo\\_Museum\\_Rietberg\\_RJP\\_4032.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:No-Maske_O_akujo_Museum_Rietberg_RJP_4032.jpg), (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-14 Şekil 23: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shiwajō\\_\(Noh\\_mask\),\\_Tokyo\\_National\\_Museum.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shiwajō_(Noh_mask),_Tokyo_National_Museum.jpg), (Erişim Tarihi: 16 Mayıs 2022)
- URL-15 Şekil 24: <https://gallery.nohmask.net/woman/syakumi/> (Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2022)

## TEZLER

- ÇETİN, Z. (1999). “Bir Anlatı Formu Olan Romanın Sinemaya Uyarlanması”, (Yayınlanmamış doktora tezi) Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- ÇOLAK, M. (2006). “Sinema ve Zeitgeist: Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ege Üniversitesi.
- DAĞISTANLI, A. (2014). “William Shakespeare’in Macbeth Adlı Oyununun İncelenmesi ve Giuseppe Verdi Tarafından Operaya Dönüştürülmesi”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Hacettepe

Üniversitesi.

EVECEN, A. (2014). “Modada Giysilerarasılık”, (Yayınlanmamış sanatta yeterlilik tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Süleyman Demirel Üniversitesi.

HALAÇOĞLU YEŞİL, B. (2010). “Tiyatrodan Sinemaya Uyarlama: Shakespeare’in Macbeth Oyunundan Akira Kurosawa’nın Kanlı Taht Filmine Karşılaştırmalı Uyarlama Çalışma Yöntemi”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.

KARAAĞAÇ, M. (2016). “Akira Kurosawa Sinemasında Mitik Unsurlar”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Anadolu Üniversitesi.

TAŞ, S. (2015). “Yan-Metinsellik ve Metinlerarasılık Odağında Yeniden Çeviriler: İki Distopik Roman”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi.

YILDIZ, T. (2012). “Sinemada Halk Hikayelerine Metinlerarası Bir Bakış”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazi Üniversitesi.

## **DİĞER KAYNAKLAR**

KUROSAWA, A. “Kanlı Taht”, Sinema Filmi, Japonya, 1957.

KUROSAWA, A. “Ran”, Sinema Filmi, Japonya-Fransa, 1985.





## ÖZGEÇMİŞ

**Adı / Soyadı** : Ümit Yılmaz

### ÖĞRENİM DURUMU

- **Lisans:** 2005-2012 Ege Üniversitesi / Fen Fakültesi / Biyoloji Bölümü.
- **Lisans:** 2012-2017 Marmara Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakültesi / Sinema ve Televizyon Bölümü.
- **Tezli Yüksek Lisans:** 2019-2022 İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü / Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı/ Sahne Sanatları Programı/ Tiyatro Yönetmenliği.

