

TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMA:
SHAKESPEARE'İN MACBETH OYUNUNDAN AKİRA KUROSAWA'NIN KANLI
TAHT FİLMİNE KARŞILAŞTIRMALI UYARLAMA ÇALIŞMA YÖNTEMİ

Burcu HALAÇOĞLU YEŞİL

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı
Danışman: Prof. Dr. Feridun AKYÜREK

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Kasım 2010

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZ.....	iv
ABSTRACT.....	v
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	vi
ÖZGEÇMİŞ	vii
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ.....	viii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Sorun.....	1
1.2. Amaç.....	4
1.3. Önem.....	4
1.4. Sınırlılıklar.....	6
1.5. Tanımlar.....	6
2. İLGİLİ ALANYAZIN.....	8
2.1. Uyarılama	8
2.1.1. Uyarlamaların Sınıflandırılması.....	10
2.1.2. Sadakat Meselesi	17
2.2. Uyarılama Çalışmaları İçin Öneriler ve Bir Yöntem	22
2.2.1. Kaynak Metni Anlatı Öğeleri Açısından Çözümlemek.....	25
2.2.1.1. Olay örgüsü	27
2.2.1.2. Karakterler	27
2.2.1.3. Yer ve Zaman	28
2.2.1.4. Bakış Açısı ya da Odaklanma	29
2.2.1.5. Tema ve Motifler.....	29
2.2.1.6. Yazım Tarzı	30
2.2.1.7. Tür	30
2.2.2. Filmde Değişiklik Gösteren Anlatı Öğelerini Saptamak ve Sinematik Öğeleri İncelemek.....	31
2.2.2.1. Mizansen	32
2.2.2.2. Sinematografi	33

2.2.2.3. Kurgu.....	35
2.2.2.4. Ses.....	37
2.2.3. Uyarlamamın Türünü Belirlemek.....	39
2.2.4. Film ve Metin Arasındaki İlişkiyi Değerlendirmek.....	40
2.3. Tiyatro Oyunlarının Sinemaya Uyarlanması	40
2.3.1. Tiyatro ve Sinema	41
2.3.2. Oyunun Sinema için Elverişli Hale Getirilmesi.....	48
3. YÖNTEM.....	54
3.1. Araştırma Modeli.....	54
3.1.1. Nitel Araştırma.....	54
3.1.2. Durum Çalışması.....	56
3.2. Araştırmanın Kuramsal Temeli.....	57
3.3. Araştırma Alanı.....	58
3.3.1. William Shakespeare'in Macbeth Oyunu (1606).....	58
3.3.2. Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht Film (1957).....	59
3.4. Veri Toplama Araçları.....	59
3.5. Verilerin Toplanması.....	60
3.6. Verilerin Çözümlemesi.....	60
3.7. Araştırmanın Geçerliliği ve Güvenirliği.....	61
3.8. Araştırmanın Güçlü ve Zayıf Yanları.....	61
4. BULGULAR VE YORUM.....	62
4.1. William Shakespeare'in Macbeth Oyununun Anlatı Öğeleri Açısından Çözümlemesi.....	62
4.1.1. Olay örgüsü	65
4.1.2. Karakterler.....	80
4.1.3. Yer ve Zaman.....	87
4.1.4. Bakış Açısı ya da Odaklanma.....	88
4.1.5. Tema ve Motifler.....	88
4.1.6. Yazım Tarzı.....	91
4.1.7. Tür.....	92

4.2. Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht Filminde Değişiklik Gösteren Anlatı Öğelerinin Saptanması ve Sinematik Öğeler.....	93
4.2.1. Karakterler.....	95
4.2.2. Olay örgüsü.....	104
4.2.3. Yer ve Zaman.....	118
4.2.4. Bakış Açısı ya da Odaklanma.....	119
4.2.5. Tema ve Motifler.....	120
4.2.6. Yazım Tarzı.....	122
4.2.7. Tür.....	122
4.2.8. Mizansen.....	123
4.2.9. Sinematografi.....	129
4.2.10. Kurgu.....	130
4.2.11. Ses.....	131
4.3. Uyarılama Türünün Belirlenmesi.....	132
4.4. Film ve Oyun Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi.....	133
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	135
KAYNAKÇA	139

Yüksek Lisans Tez Özü

TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMA: SHAKESPEARE'İN MACBETH OYUNUNDAN AKİRA KUROSAWA'NIN KANLI TAHT FİLMİNE KARŞILAŞTIRMALI UYARLAMA ÇALIŞMA YÖNTEMİ

Burcu HALAÇOĞLU YEŞİL

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kasım 2010

Danışman: Prof. Dr. Feridun AKYÜREK

En genel haliyle, önceki bir metinden film yapma olarak tanımlanan uyarlama, sinema tarihi boyunca sıklıkla başvurulan bir uygulamadır. Tiyatro oyunlarından sinemaya uyarlama üzerine odaklanan bu çalışma, Akira Kurosawa'nın *Kanlı Taht* filmi ile William Shakespeare'in *Macbeth* oyunu arasındaki ilişkiyi çözümlemeyi ve yorumlamayı hedefler. Bu ilişkiyi çözümlemek için karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi kullanılmıştır. Film ve kaynak metni, yöntemin basamakları gereği anlatı öğeleri açısından karşılaştırılmış ve filmin metne getirdiği yorumlama sinematik öğelerin de çözümlenmesi ile incelenmiştir. Akira Kurosawa perdeye taşıdığı Macbeth oyunu ile 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: Sinema, Tiyatro, Film Uyarlama, Akira Kurosawa, William Shakespeare.

Abstract

ADAPTATION FROM THEATRE TO CINEMA: COMPARATIVE ADAPTATION STUDYING METHOD FROM SHAKESPEARE’S MACBETH PLAY TO AKIRA KUROSAWA’S THRONE OF BLOOD FILM

Burcu HALAÇOĞLU YEŞİL

Department of Cinema and Television

Anadolu University Graduate School of Social Sciences, November 2010

Advisor: Prof. Dr. Feridun AKYÜREK

Adaptation, in general meaning making film from an earlier text, is an application which has been used through the history of cinema. This study, focusing on especially film adaptation from theatre plays, aims at analyzing and interpreting the relation between Akira Kurosawa’s *Throne of Blood* and its source text, William Shakespeare’s *Macbeth* play. To analyze this relation, comparative adaptation studying method has been used. Film and its source text were compared according to steps of the method in terms of narrative elements and film’s interpretation of the text was looked through the analysis of cinematic elements, as well. Akira Kurosawa sets up free relation with *Macbeth* which he transferred to the screen and converts the language of theater effectively to the language of cinema. This study, being a qualitative case study research, also draws attention to film adaptation’s aspect of being a transfer not only between medium but also cultures.

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

Jüri ve Enstitü Onayı

Burcu HALAÇOĞLU YEŞİL'in "*Tiyatrodan Sinemaya Uyarlama: Shakespeare'in Macbeth Oyunundan Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht Filmine Karşılaştırmalı Uyarlama Çalışma Yöntemi*" başlıklı tezi 05/11/2010 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, *Sinema ve Televizyon* Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Dr. Feridun AKYÜREK

Üye : Doç. Erol İPEKLİ

Üye :Yard. Doç. Dr. Alper ALTUNAY

Prof. Dr. Ramazan GEYLAN
Enstitü Müdürü

FOTOĞRAFLAR LİSTESİ

Fotoğraf 1. Throne of Blood/ Kanlı Taht. Washizu (Toshirô Mifune).....	99
Fotoğraf 2. Throne of Blood / Kanlı Taht. Asaji (Isuzu Yamada).....	101
Fotoğraf 3. Throne of Blood / Kanlı Taht. Cadı (Chieko Naniwa)	103
Fotoğraf 4. Throne of Blood / Kanlı Taht. Ormanda kaybolmuş Washizu ve Miki.....	107
Fotoğraf 5. Throne of Blood / Kanlı Taht. Washizu ve Miki'nin Cadı ile karşılaşması.....	108
Fotoğraf 6. Throne of Blood / Kanlı Taht. Kilitli odada, Tsuzuki'nin cinayetini planlayan Washizu ve Asaji.....	111
Fotoğraf 7. Throne of Blood / Kanlı Taht. Washizu'nun Cadı ile ikinci karşılaşmasında Cadı.....	114
Fotoğraf 8. Throne of Blood / Kanlı Taht. Washizu'nun askerlerine seslenişi.....	115
Fotoğraf 9. Throne of Blood / Kanlı Taht. Washizu'nun ölümü.....	116
Fotoğraf 10. Rulo resim örneği.....	124
Fotoğraf 11. Throne of Blood / Kanlı Taht. Örümceğin Şatosu'nun içi.....	125
Fotoğraf 12. Throne of Blood / Kanlı Taht. No oyunculuğu ile Asaji rolünde Isuzu Yamada.....	127
Fotoğraf 13. Throne of Blood / Kanlı Taht. Filmdeki başlıca karakterlerin No Maskesi karşılıkları.....	128

1. GİRİŞ

1.1. Sorun

Her sanatın dünyayı ve yaşamı yorumlarken kullandığı araçlar farklıdır. Bu farklılıklar sanatların birbirlerini beslemelerine ve tamamlamalarına kaynaklık etmiştir. Sanatlar arası etkileşim ve ilişki bir yandan sanatların birbirinden bağımsız düşünülmemeyeceğini somutlaştırırken, öte yandan ayrı ayrı her birini daha iyi yorumlama ve alımlama olanakları sunar. Henüz çok genç bir sanat olan sinema, kendisinden önceki sanatların geleneklerinin birikimden yola çıkarak kendi dilini kurmuş ve yedinci sanat olarak adlandırılmayı hak etmiştir. André Bazin'in dediği gibi *“sinema gençtir, ama edebiyat, tiyatro, müzik, resim ve tarih kadar yaşlıdır”* (1995: 110). Dolayısıyla, sinemanın geçen yüzyılın başından beri süregelen tarihi ve gelişimi daha önceki sanatların birikiminin etkisi sonucudur. Bu serüveni boyunca, sinemaya eşlik eden sanatların başında edebiyat gelir.

Edebiyat kelimelerle, sinema ise görüntüler ve sesler ile bir dil kurar. Kendilerine özgü dili kurmakta kullandıkları araçların farklı olmasına rağmen, her iki sanat da – ki tüm sanatlar- imgeler yoluyla yaşamı anlatırlar. Taşıdıkları bu ortaklıktan olsa gerek, sinema-edebiyat dostluğunun en somut göstergelerinden birisi aralarındaki karşılıklı alış-veriştir. Doğuşundan bu yana sinema, edebiyatın yüzyıllardır biriktirdiklerini beyaz perdeye aktarmıştır; edebiyat ona hem tema ve konu sağlama, hem de senaryoya temel olacak metin bakımından malzemeler sunma konusunda büyük destek vermiştir (Küçükyıldız, 1987). Sinema tarihinin daha ilk yıllarında, Georges Mèliès'in filmlerinde bile örneklerini gördüğümüz uyarlama filmler, günümüzde de artarak devam etmekte ve mevcut filmlerin oranca önemli bir bölümünü oluşturmaktadır (Erus, 2006). Hollywood Sineması'nda her yıl çekilen ticari filmlerin üçte biri uyarlamadır ve her yıl Akademi Ödülleri'ne aday gösterilen filmlerin çoğu bir metinden uyarlanmıştır. (Desmond ve Hawkes, 2006) Aynı şekilde, Ingmar Bergman, Michelangelo Antonioni, Roman Polanski, Orson Welles, David Wark Griffith, Stanley Kubrick, F.W. Murnau, Jean Renoir, Luchino Visconti, François Truffaut ve Akira Kurosawa gibi sinema tarihinde öne çıkan pek çok film yönetmeni başarılı film uyarlamalarına imza atmıştır.

Sinema tarihi içerisindeki uyarlama filmlerin niceliği ve niteliği uyarlama çalışma alanının genişliğinin ve gerekliliğinin göstergesi olarak sunulabilir. Bu nedenle uyarlama,

gerek edebiyat, gerekse sinema arařtırmaları ierisinde uzun suredir alıřılan bir alandır. Yıllarca eleřtirilen ve orijinal senaryoya gore ikincil konumda bir uygulama olarak kabul edilen uyarlama, Andre Bazin'in 1950 yılında "saf olmayan" sinemayı, roman ve oyundan uyarlanan sinemayı vmesiyle yeni bir boyut kazanmıřtır. Ardından George Bluestone'un 1957 yılında yayınladıđı *Novels into Film* kitabıyla uyarlama eleřtirilerinin bakıř aısı deđiřmeye bařlamıřtır. Gunmzde ise film uyarlamaları, akademik evrede ilgiyle karřılanan, pek ok kitap ve makaleye konu olan, zerine konferanslar verilen bir alıřma alanı halindedir (Leitch, 2007a). Bazin ve Bluestone'un nclđn yaptđđ ađdař uyarlama alıřmaları modern dil, kltrel alıřmalar, postmodernizm, psikanalizim, yapısalcılık ve postyapısalcılık gibi pek ok farklı alana yayılmıřtır. Uyarlama alıřan akademisyenler, uyarlama filmleri bu farklı alanların kuramları ıřıđında deđerlendirmiřtir. Bu sebeple, uyarlama filmlerin eleřtirileri bireysel yorumlama ve incelemelerle sınırlı kalmıřtır. İncelenen kaynaklar ierisinde uyarlama filmlerin alıřılması aısından bir yntem sunan ilk isimler John Desmond ve Peter Hawkes'dir. Yazarlar tarafından 2006 yılında yayınladıkları *Adaptation: Studying Film and Literature* adlı kitaplarında nerilen karřılařtırmalı uyarlama alıřma yntemi, ortaya ıkan filmi bir sanat formu olarak deđerlendirerek onu nceki metnin etkisinden kurtarmak zerine kuruludur ve metin ve filmin ayrıntılı karřılařtırmasını ierir. Dolayısıyla, byle bir karřılařtırmalı alıřma bir yandan her iki sanat formuna zg zellikleri ele verirken, te yandan ana hikayenin farklı yorumlamalarına dair ipuları sunar.

Sz edilen karřılařtırmalı uyarlama alıřma yntemi, sanat eserinin "yorumlama" boyutunun aydınlatılmasına yardımcı olur; nkn uyarlama, ynetmenin yazarın yazı diliyle kurduđu dnyayı sinema diline aktarmasını ierir. Bařka bir deyiřle uyarlama, metni yeni bir bađlam ierisine tařır; ancak bu transfer, farklı uygulamalar, gelenekler ve retim řartlarına sahip ok boyutlu bir ara deđiřimini ierdiđi iin karmařık ve kapsamlı bir sretir. Bu yeni bađlamın oluřturulması, yalnızca bařka bir gsterge dilinin, yani film biiminin đelerinin (mizansen, kurgu, ses, sinematografi) katkısıyla gerekleřmez. Bu sre ayrıca, farklı oyunculuk, ynetmenlik ve retim tarzlarından; ynetmenin, oyuncuların ve senaristin kariyer izgisinden; politik ve ekonomik faktrlerden; uyarlamanın yapıldđđ kltrel ortamdaki deđerler ve inanıřların temsilinden de etkilenir (Venuti, 2007). Bu karmařık ve kapsamlı srecin incelenmesi,

filmi ideolojik, kültürel, ekonomik ve tarihsel bağlamlar içinde araç özgünlüğü ve anlatı kavramları çevresinde çözümlenmeyi içerir. Böyle bir inceleme, film çalışmaları için sağladığı katkının yanında, ayrıca kaynak metin ve bu metnin doğasıyla ilgili yeni değerlendirmelere de ışık tutar.

Film uyarlamaları sayesinde yeniden gözden geçirilme ve incelenme fırsatı bulan edebiyat eserleri çok farklı biçimlerde ve çeşitlilikte sinemaya kaynaklık etmiştir. Bu çeşitlilik tür, kullanım biçimi ve metinsel farklılıklardan beslenir. Sinemanın perdeye aktarmak için seçtiği kaynakların başında tiyatro oyunları gelir. Sanat formu olarak pek çok açıdan farklılık gösterebilir de, oyunlar diğer anlatı yapılarına göre bozulmadan perdeye aktarılmada daha ulaşılabilir görülür. Hatta sinema tarihinin ilk filmleri arasında filme alınmış oyunlara rastlanır. Bu filmler arasında, 1913 yapımı bir İngiliz filmi olarak *Hamlet* ve 1923 tarihli Alman yapımı bir *Othello* gösterilebilir. Bu örneklerde olduğu gibi, özellikle başarısı kanıtlanmış oyunlar sinemanın sık sık başvurduğu metinler niteliğindedir. Oyun yazarı ve şair William Shakespeare'in eserleri ise uyarlamalarda en çok başvurulan kaynaklardır. Shakespeare'in eserleri 630'u aşkın filme kaynaklık etmiştir (Dorsay, 2006). Shakespeare'in eserlerinin yoğunlukla tercih edilmesinin sebeplerinden biri eserlerinin başarısı kanıtlanmış olmasıdır; diğeri ise oyunlarının film yapısıyla oldukça benzerlik göstermesidir. Örneğin *Macbeth*'te, tiyatro sınırlılıklarına inat, yirmi beş sahne değişikliği söz konusudur. Belki de bu yüzden *Macbeth* yazarın sinemaya en çok aktarılan oyunları içerisinde yer almaktadır. *Macbeth* 1908'den başlayarak kırktan fazla filmde beyaz perdeye yansımıştır. Dorsay, *Macbeth*'in sinema serüvenini kısaca şöyle özetler;

“1916'da Griffith'in filminde Sir Herbert Beerbohm Tree, 1948'de kendi yönettiği filmde Orson Welles, 1955 yılında 'Joe Macbeth' adıyla gangsterler dünyasına uyarlanan yapımda Paul Douglas, 1960'da Maurice Evans ve 1971'de Roman Polanski'nin oldukça 'kanlı' yorumunda John Finch, bu ünlü kişiliğe büründüler. 1990 yılında William Reilly'nin yönettiği 'Men of Respect' adlı filmde John Turturro çağdaş bir Macbeth yorumu vermeyi dener. Sovyetlerin çevirdiği 'Sibiryalı Lady Macbeth', ama daha çok Japon ustası Akira Kurosawa'nın 'Throne of Blood/ Kanlı Taht' adıyla yaptığı uyarlama ünlüdür.” (2006: 62)

Dorsay'ın bahsettiği gibi, Akira Kurosawa'nın orijinal ismi *Kumonosu-jô* olan *Throne of Blood/Kanlı Taht*, bir *Macbeth* uyarlaması olarak oldukça dikkat çekmiş ve pek çok eleştirmen tarafından olumlu eleştiriler almıştır. Peter Hall (Aktaran, Manvell,

1971), Grigori Kozintsev (Aktaran, Buchanan, 2005) ve Roger Manvell (1971) gibi eleştirmenler *Throne of Blood/Kanlı Taht*'ı en iyi Shakespeare uyarlaması olarak niteler. Kurosawa'nın uyarlamasının dikkat çekici başka bir yönü ise filmde oyunun tek bir kelimesinin (uzak çevirisinin bile) kullanılmamış olmasıdır (Brode, 2000). Desmond ve Hawkes'in (2006) ifadesiyle Kurosawa, Shakespeare'in şiirini Japon film imgelerine dönüştürmüştür. Bu ifadeler, Kurosawa'nın oyun metnini filme nasıl uyarladığı sorusunu akla getirmektedir. Dolayısıyla, Kurosawa'nın 1957 yapımı filmi *Throne of Blood/Kanlı Taht* ile Shakespeare'in 1606 yılında yazdığı *Macbeth* oyunu arasında nasıl bir ilişki olduğunu saptamak ve Kurosawa'nın bu metne nasıl bir yorum getirdiğini sorgulamak anlamlı görünmektedir. Bu çalışmada, Desmond ve Hawkes'in geliştirdiği karşılaştırmalı uyarlama çalışma yönteminin uygulanmasıyla *Throne of Blood/Kanlı Taht* filmi ve *Macbeth* oyunu arasında nasıl bir ilişki olduğu çözümlenmeye çalışılmıştır.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, Desmond ve Hawkes'in geliştirdiği karşılaştırmalı uyarlama çalışma yönteminin uygulanmasıyla *Throne of Blood/Kanlı Taht* filmi ve *Macbeth* oyunu arasında nasıl bir ilişkinin bulunduğunu sorgulayıp, yönetmen Akira Kurosawa'nın bu metne nasıl bir yorum getirdiğini tartışarak çözümlenmektir.

1.3. Önem

Uyarlama çalışmaları, günümüzde geldiği noktada genellikle yorumlama ve metinlerarasılık kavramlarıyla tartışılmaktadır. Böyle bir tartışma alanı uyarlamayı, mekanik yeniden üretim ve elektronik iletişim çağında, geri dönüşüm, yeniden yapılandırma ve her türlü yeniden anlatma çalışmalarıyla ilişkilendirmeye yönlendirir. Böylece, James Naremore'un (2000) öne sürdüğü gibi uyarlama çalışmaları, gelecekte yeniden üretimin bir parçası olacak ve çağdaş medya çalışmalarının sınırlı ve uç alanı olmaktan çıkıp merkezinde yer alacaktır. Nicelik bakımından giderek artan uyarlama filmleri (Erus, 2006) çalışmak, çağdaş film çalışmalarının yoğunlaşacağı bir alan olması nedeniyle önemli görünmektedir.

Uyarlama çalışmalarının, geleceğin film çalışmaları içerisinde önemli bir alan haline geleceğinin bir başka göstergesi ise 1950'den bugüne bu alanda gerçekleştirilen araştırmaların nicelik ve nitelik açısından artmasıdır. Günümüzde film uyarlamaları, akademik çevrede ilgiyle karşılanan, pek çok kitap ve makaleye konu olan, üzerine konferanslar verilen bir çalışma alanı halindedir (Leitch, 2007a). Yapılan taramalar sonucunda, yalnızca uyarlama çalışmaları üzerine düzenli olarak uluslararası yayınlanan üç akademik dergiye¹ rastlanmıştır. Alanla ilgili pek çok kitap basılmış ve akademik konferanslar düzenleyen dernekler (örneğin The Association of Adaptation Studies) kurulmuştur. Alanla ilgili çalışmaların çeşitliliği ve sayısı her geçen yıl artmaktadır; ancak Türkiye'deki uyarlama çalışmaları için benzer gelişmelerden bahsetmek mümkün görünmemektedir. Türkiye'de alanla ilgili yazılmış iki tane kitaba² ve sınırlı sayıda Yüksek Lisans ve Doktora Tezi'ne rastlanılmıştır. Bu çalışmalar genellikle Türk sinemasında çekilmiş uyarlama filmler üzerine odaklanmıştır. Shakespeare'in eserlerinin sinemaya uyarlanması üzerine yazılmış iki adet tez³, çalışmalarının merkezine Shakespeare'in eserlerini koymuştur. Dolayısıyla uyarlama çalışmalarının Türkiye'deki sinema çalışmaları içerisinde sınırlı kaldığı söylenebilir. Böyle sınırlı bir alandaki çalışmalara eklenecek yeni bir çalışma, alanın genişlemesi açısından önem taşımaktadır.

Bu çalışmayı gerçekleştirmek üzere taranan yabancı kaynaklarda, uyarlamaların çözümlenmesinde yazarların kendi özgün inceleme ve eleştiri biçimlerini ya da farklı disiplinlerden aldıkları yöntemleri kullandıkları görülmüştür. Dolayısıyla, uyarlama filmlerin çalışılması açısından bir yöntem sunan ilk isimler John Desmond ve Peter Hawkes'dir. Desmond ve Hawkes (2006) bu yöntemi ortaya attıkları kitaplarında, yöntemin kendi örneklerinde kullandıkları mikro çözümler dışında, başka filmler üzerinde uygulanmasının ve denenmesinin gerekliliğinden bahseder. Bu gereklilikten hareketle, bu araştırmada uyarlama filmi incelemek açısından yazarların önerdiği karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi temel alınmıştır. Türkiye'deki üniversitelerde yapılan akademik çalışmaların taranması sırasında bir yöntemin uygulanmasıyla

¹ Literature-Film Quarterly, Oxford Journals Adaptation: The Journal of Literature on Screen Studies, Journal of Adaptation in Film and Performance)

² *Amerikan Ve Türk Sinemalarında Uyarlamalar* (Erus, 2005) ve *Kelimelerden Görüntüye* (Orhan Ünser, İstanbul: Es Yayınları, 2004)

³ *Sinemada Shakespeare* (Mesut Tokgöz) ve *The Bard and The Seventh Art: Cinematographic Interpretation Of Shakespeare's Four Tragedies: Othello, King Lear, Macbeth and Hamlet* (Gülşen Sayın)

gerçekleştirilen bir film uyarlaması çalışmasına rastlanılmamıştır. Bu bağlamda, karşılaştırmalı bir uyarlama çalışma yönteminin uygulanmasıyla, film ve metin arasındaki ilişkinin yorumlanması önem arz etmektedir.

Bu çalışma ayrıca, uyarlama çalışmalarının sunduğu fırsatlar açısından da önemli görülmektedir. Dudley Andrew'in (1984) belirttiği gibi, başka bir sanat biçimindeki metnin sinemaya uyarlanması, inceleme açısından ayrıcalıklı bir alan sunar; çünkü orijinal metin ile sinema metni arasındaki açık ve göze çarpan ilişki, araştırmacılara net ve kullanışlı bir "laboratuvar" koşulu sağlar. Böylece, uyarlayıcının yaratıcı sürecini ve yorumlamasını anlamak açısından pek çok olanağa ulaşılır. Dolayısıyla uyarlama çalışmaları, yönetmeni, film yapımını ve filmi oluşturan diğer bağlamları yakından incelemenin de yolunu açar.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmada elde edilen veriler, aşağıda belirtilen sınırlılıklar çerçevesinde çözümlenmiştir:

1. Bu çalışma Akira Kurosawa'nın *Throne of Blood/Kanlı Taht* filmi ile sınırlıdır.
2. Bu çalışma William Shakespeare'in *Macbeth* oyunu ile ve bu oyunun Sabahattin Eyüboğlu (Shakespeare, 2008), Orhan Burian (Shakespeare, 1999) ve Bülent Bozkurt (Shakespeare, 2006) çevirileriyle sınırlıdır.
3. Çalışmada veri çözümlemesinin gerçekleştirilmesi, karşılaştırmalı uyarlama çalışma yönteminin uygulanması ile sınırlıdır.
4. Çalışmada metnin ve filmin karşılaştırılması için incelenen anlatı yapısı, olay örgüsü, karakterler, yer ve zaman, bakış açısı ya da odaklanma, tema, yazım tarzı ve tür öğeleri ile sınırlandırılmıştır.
5. Çalışmada filmin sinematik öğeler açısından incelenmesi mizansen, sinematografi, kurgu ve ses öğeleri ile sınırlandırılmıştır.

1.5. Tanımlar

Çalışmanın içerisinde geçen temel kavramların tanımları şu şekildedir:

Uyarlama:

En az bir kişinin bir metni okumasını, metinden hangi öğeleri transfer edeceğiyle ilgili seçimler yapmasını ve bu öğelerin görüntü ve ses aracılığıyla nasıl gerçekleştirileceğine dair kararlar almasını içeren bir yorumlamadır. (Desmond ve Hawkes, 2006)

Karşılaştırmalı Uyarlama Çalışma Yöntemi:

Uyarlama filmlerin çalışılması için önerilen, dört basamaktan oluşan bir yöntemdir. Yöntemin dört basamağı şöyle sıralanır; kaynak metni anlatı öğeleri açısından çözümlmek; filmde değişiklik gösteren anlatı öğelerini saptamak ve sinematik öğeleri incelemek, uyarlamanın türünü belirlemek; film ve metin arasındaki ilişkiyi değerlendirmek (Desmond ve Hawkes, 2006).

Oyunun Açılması:

Bu araştırmada kullanıldığı anlamıyla, oyun metninin tiyatro geleneğinden kaynaklı sınırlılıklarını kaldırmak, onu bu açılardan özgürleştirmek, dolayısıyla sinema için elverişli hale getirmektir (Desmond ve Hawkes, 2006).

2. İLGİLİ ALANYAZIN

2.1. Uyarlama

“Shakespeare, Rembrandt, Beethoven bir gün film yapacak.” (Naremore, 2000: 13)

1927’de dünyaca ünlü Fransız film yönetmeni ve yapımcısı Abel Gance’ın (1889-1981) heyecanla öne sürdüğü bu kehanet, uyarlama tartışmalarının da başlangıcını oluşturur. Uyarlama kavramının akademik tartışma ortamına taşınması ise, bu kehanetten otuz yıl sonra 1957 yılında yayınlanan *Novels into Film* adlı kitabıyla George Bluestone tarafından gerçekleşir. Avrupalı kuramcıların “auteur” ve “film dili” tartışmalarıyla yeni bir boyut kazanan uyarlama çalışmaları, günümüzde disiplinler ve uyarlama, edebiyat ve film tartışmaları arasında gidip gelen, riskli, sürekli değişen ve oldukça ilginç fırsatlar sunan bir çalışma alanı yaratmıştır (Corrigan, 2007).

Uyarlama, en genel anlamıyla önceki bir metinden film yapma, Andrew’in *Concepts in Film Theory* adlı inceleme kitabında da belirttiği gibi “*sinema makinesinin kendisi kadar eskidir*” (1984, s. 98). Sinema tarihinin daha ilk yıllarında, Georges Mèliès’in filmlerinde örnekleri görülen uyarlama filmler, günümüzde de artarak devam etmekte ve mevcut filmlerin oranca önemli bir bölümünü oluşturmaktadır (Çetin Erus, 2006). Uyarlama filmlerin sayıca çoğalmasına paralel olarak, uyarlama üzerine yapılan çalışmalar ve tartışmalar da aynı oranda artmıştır. Artan çalışmalar ise uyarlama tanımlarındaki ve uyarlama kuramlarındaki çeşitliliği beraberinde getirmiştir.

Uyarlama (adaptasyon) kavramının etimolojik kökeni Latince “aptäre” (uygun hale getirme) ile “ad” yönelme önekinin bir araya gelmesi ile oluşan “adaptäre” sözcüğüne dayanır (Klein, 1966). Terim olarak bakıldığında, Türk Dil Kurumu uyarlamayı “*en geniş haliyle birbirine herhangi bir bakımdan uyar duruma getirmek*” (1998, s. 2290) olarak tanımlamaktadır. Daha dar anlamıyla *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*’ne göre uyarlama, “*sinema için hazırlanmamış bir metni sinemaya uygun biçime sokma*” (1981, s. 311) anlamındadır.

Uyarlama terimsel anlamlarının dışında en genel haliyle bir anlama eylemi olarak değerlendirilebilir. Böyle bir değerlendirmenin savunucularından Eric Rentschler

uyarlamayı “içinde bulunulan tarihsel koşullardan ve metinleştirilmiş gerçekliklerden yola çıkılarak bir söylem oluşturmak amacı ile kendi anlamını elde etme girişi” (1986, s.3) olarak tanımlar ve uyarlamayla birlikte dönüştürme (transformation) kavramının da değerlendirilmesi gerektiğinden söz eder.

Bir başka uyarlama teorisyeni, Linda Hutcheon ise *A Theory of Adaptation* (2006) kitabında uyarlanan filmin kendi başına bir estetik nesne olduğuna vurgu yapar ve uyarlama kavramını açıklamak için daha karmaşık bir model önerir. Hutcheon’ın ifadesine göre uyarlama çok katmanlı bir yapıya sahiptir; bu çok katmanlı yapısı nedeniyle, farklı ama birbiriyle ilişkili üç özelliğinden söz edilmelidir; biçimsel “bir varlık ve ürün” olarak uyarlama, “yaratım süreci” olarak uyarlama ve “alımlama süreci” olarak uyarlama (2006, s. 7).

Bu özelliklerinden ilki uyarlamanın “biçimsel bir varlık ve ürün” (Hutcheon, 2006: 8) olmasıdır; bu değerlendirme çerçevesinde uyarlama, çeşitli eser ya da eserlerin bilinen ve yaygın aktarımı olarak kendini gösterir. Bu kod aktarımı, araç (medium) ya da tür (genre) değişimini, iskeletin ya da içeriğin değişimini içerebilir. Örneğin aynı hikâyeyi farklı bir bakış açısıyla anlatarak tamamen farklı bir yorumlama getirebilir. Aktarım ayrıca, gerçek olaydan kurmacaya ya da tarihsel dokümandan anlatıya dönüşümdeki varlıksal değişimi de kapsar.

Uyarlama ayrıca bir “yaratım süreci” dir (Hutcheon, 2006: 8); çünkü (yeniden) yorumlamayı ve sonrasında (yeniden) yaratımı içerir. Ephraim Katz da *The Film Encyclopedia*’da (1979), bu görüşü adeta desteklercesine, uyarlamanın tanımında yeni bir sanat eseri meydana getirme eylemi olduğunu vurgular. Böylece uyarlamanın orijinal senaryolu filmlere göre daha az yaratıcı bir uygulamayı içerdiğine dair görüşler çürütülmüş olur.

Uyarlamanın bir diğer özelliği ise bir çeşit “alımlama süreci” (Hutcheon, 2006: 8) olmasıdır. Alımlama süreci olarak uyarlama bir metinler arasılık biçimi olarak tarif edilir. Hutcheon’ın ifadesiyle uyarlamalar, çeşitli tekrarlar yoluyla aktarılan eserlerin hafızamızdaki yerlerinin yeniden yazılmasıdır. Dolayısıyla, uyarlanan filmin kendi başına bir estetik nesne olduğu fikrini de göz önünde tutarak, uyarlamanın türetilmemiş – ikincil konuma düşmeden ikinci olan- bir türev olduğu söylenebilir. Kısaca, Hutcheon’ın önerdiği bu üçayaklı modele göre uyarlama, bir kod aktarımı, yorumlayıcı ve yaratıcı bir süreç ve metinler arası bir ilişki olarak görülmelidir.

Uyarlamayı günümüzdeki kavramlarla tartışan ilk isimlerden birisi olan Andrew (1984), uyarlamanın “yorumlama” teorisiyle gösterdiği ortak noktalardan yola çıkmıştır. Andrew’e göre uyarlama, önceki bir metnin anlamının benimsenmesi, kendine mal edilmesidir. Bu tanıma göre her film, daha önce var olan bir materyale dayanmaktadır. Her anlatı filmi, daha önceki bir kavramı uyarlar. Andrew “anlatı” kelimesi ile aslında var olan bir modeli kasteder. Uyarlama, bu modelin kültürel durumu, metnin biçimsel var oluşu ya da önceden metinleştirilmiş hali üzerinde durarak gösterimi şekillendirir. O halde uyarlama, başka bir sistemde daha önce gerçekleşen bir başarıyla, sinemasal gösterge sistemini eşleştirmektir, dolayısıyla “*hem bir üst basamağa sıçrama hem de bir süreçtir*” (1984: 97).

Yorumlama kavramını uyarlama teorisinin merkezine oturtan John Desmond ve Peter Hawkes, *Adaptation: Studying Film and Literature* adlı kitaplarında yorumlamayı transfer ve dönüşüm kavramlarıyla birlikte çözümler. Desmond ve Hawkes’in ifadesiyle uyarlama “*en az bir kişinin bir metni okumasını, metinden hangi öğeleri transfer edeceğiyle ilgili seçimler yapmasını ve bu öğelerin görüntü ve ses aracılığıyla nasıl gerçekleştirileceğine dair kararlar almasını içeren bir yorumlamadır*” (2006: 2). Böyle bir tanımlama, filmin farklı bir araç olduğunu ve kendine ait geleneklere, sanatsal değerlere ve tekniklere sahip olduğunu kabul eder. Kaynak metin⁴ başka bir sanat eserine dönüştürülmüştür ve filmle metin arasında yapılacak bir karşılaştırma hikayenin farklı yorumlarını sunmakla birlikte her iki sanat formunun da ayırt edici özelliklerini ortaya koyar.

Bu çeşitli ama pek çok açıdan ortaklık gösteren tanım ve görüşlerden yola çıkıldığında, uyarlamanın uygulama ve çalışma alanı olarak oldukça geniş bir alanı kapsadığı söylenebilir. Uyarlama çalışmalarını şekillendirmek için pek çok kavramla ilişki kurulabilmesinin yanında uyarlama filmlerin sayıca çokluğu da inceleme alanını genişletmektedir; çünkü Timothy Corrigan’ın (1999) belirttiği gibi bütün filmler bir şekilde bir yerlerden uyarlanmıştır ve uyarlama çalışmaları için sayısız veri sunar.

2.1.1. Uyarlamaların Sınıflandırılması

Pek çok açıdan araştırma olanakları sunan kapsamlı bir alan olarak uyarlama,

⁴ Kaynak metin ile belirtilen filme uyarlanan metindir.

uzun bir süre yalnızca sadakat kavramı ile ilişkilendirilmekten kurtulamamış ve sınırlı bir tartışma alanı içerisinde değerlendirilmiştir. Bir sonraki bölümde ayrıntılı olarak incelenecek olan sadakat kavramı, gelenekselci yaklaşımın merkezine oturttuğu bir ölçüt olarak edebiyatın sinemaya göre üstünlüğünü öngören bir öznel yargılamayı içerir ve metnin sadıklığı ile değerini birbirine paralel tutar. Çağdaş kuramcılar uyarlama teorilerini, sadakat kavramının yarattığı problem alanlarını saptamak ve bu problemlerle baş etmek için çeşitli yöntemler geliştirmek üzerine kurmuştur. Uyarlamaları çeşitli kategorilere ayırmak bu yöntemlerden birisidir. Sarah Cardwell'in *Adaptation Revisited: Television and The Classic Novel* (2002) kitabında belirttiği gibi sınıflandırma, uyarlama çalışmalarını öznel yargı değerlendirmelerinden ve geleneksel önyargılardan uzaklaştırıp, daha kavramsal bir bütünlüğü ve kuramsal temelleri olan yöntembilimsel bir netliğe taşıyarak araştırmaların bir adım öteye gitmesini sağlar. Aynı görüşü paylaşan bir başka isim Brian McFarlane, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* (1996) adlı inceleme kitabında, uyarlamaları sınıflandırma çabalarının tam ve eksiksiz olmamakla birlikte, en azından sadakatin eleştirel bir ölçüt olarak üstünlüğünün doğruluğunu tartışmak için olanaklar sunduğundan söz eder. Yazar uyarlamaların mutlaka sadık olması gerekmediğini ve bunun bir tercih meselesi olduğunu belirtir. Dolayısıyla uyarlamaları sınıflandırmak, metne sadık olmanın dışında başka uyarlama biçimlerinin de olabileceğini kabul etmektir.

Uyarlama sınıflandırmalarının alanla ilgili çalışmalara sağladığı bir diğer katkı ise, uyarlamaların niteliklerine ilişkin ipuçları vermesidir. Andrew'in (1984) belirttiği gibi, kaynak metnin seçimi kadar uyarlama türünün seçimi ile ilgili kararlar da sinemanın rolüne ve amacına dair pek çok veri sağlamaktadır. Çağdaş uyarlama kuramcılarının bir inceleme yöntemi olarak kullandığı uyarlama türleri, tıpkı uyarlamanın tanımında olduğu gibi, kuramcılara göre çeşitlilik gösterir. Uyarlama türlerinin farklılaşmasında rol oynayan en önemli etken, uyarlamaları sınıflandıran kuramcıların kaynak metin ve uyarlanan film arasındaki ilişkiyi çözümleme yöntemleridir. Bu ilişki göz önünde tutulduğunda, kuramcıların önerdiği uyarlama türlerinin kaynak metni ve filmi birlikte inceleme fırsatı verdiği söylenebilir.

Uyarlamaların sınıflandırılmasıyla ilgili önerilerde bulunan ilk isimlerden biri olan Geoffrey Wagner, *The Novel and The Cinema* (1975) adlı kitabında uyarlama türlerini içerik ve biçim ilişkisi açısından değerlendirmiştir. Wagner'e göre biçim her

aracın teknik özelliklerinden dolayı mutlaka değişime uğrayacaktır. Bu nedenle aynı hikayeyi, aynı konuyu anlatsa bile kaynak metin ile uyarlama film, farklı içeriklere sahip olacaktır. Wagner, metnin filme dönüşme noktasında üç şekilde çeşitlenebileceğini öne sürer. Bunlar; “aktarım” (transposition), “yorumlama” (commentary) ve “benzeşimdir” (analogy).

“Aktarım” yoluyla gerçekleştirilen uyarlamalarda, kaynak metin çok az bir müdahaleyle doğrudan perdeye yansıtılır. Bu biçim, Hollywood sinemasının tarihi boyunca en yoğun ve ısrarcı şekilde kullandığı uyarlama biçimidir. Wagner (1975), en az memnuniyet veren uyarlamaların bu türde olduğunu belirtir ve bunun sebebini filmlerin kitapların resimlendirilmiş hali ve kitabın sayfalarını çeviriyormuş efekti olarak tasarlanmış olmasına bağlar.

Wagner’in (1975) ileri sürdüğü diğer bir uyarlama türü “yorumlama”dır. Bu türden uyarlamalarda ele alınan kaynak metin, bilinçli bir şekilde ya da farkında olmadan bazı açılardan değişime uğrar. Wagner bu türü yeniden yapılandırma ya da yeniden vurgulama olarak da adlandırmaktadır. Luchino Visconti’nin *Morte A Venezia (Venedik’te Ölüm)* (1970) filmi bu türün örnekleri arasındadır ve bu film, sinemasal noktaların kaynak metnin ruhunu gerçekçi bir şekilde yeniden yapılandırabileceğini göstermektedir. Yaratıcı bir restorasyon süreci olarak değerlendirilen bu çeşit uyarlamaların diğer örneklerinden bir kaçı ise Bernardo Bertolucci ‘nin *La Strategia del ragno (Örümceğin Stratejisi)* (1970), Mike Nichols’un *The Graduate (Aşk Mevsimi)* (1967) ve Anthony Asquith, Leslie Howard ikilisinin *Pygmalion* (1938) adlı filmleridir.

“Benzeşim”, Wagner’in (1975) öne sürdüğü uyarlama türlerinin sonuncusudur. Bu türden uyarlamalarda, kaynak metinden başka bir sanat eseri yaratmak hedefiyle yola çıkılır. Böylece kaynak metin, yalnızca başlangıç için bir fikir sunmaktadır. Wagner’in ifadesine göre böyle bir uyarlama edebi aslına saygısızlık etmek anlamına gelmemelidir, çünkü yönetmen filmde metnin aslını yeniden üretmeyi hedeflemez. Wagner, bu uyarlama türünü “*eski Hollywood filmlerinin içinde ya birazcık Dickens birazcık Thackeray bulurdunuz ya da hayal kırıklığına uğrardınız*” (1975: 227) diyerek örneklendirmektedir. Ayrıca, Robert Bresson’un Dostoyevski’nin *White Nights (Beyaz Geceler)* (1934) adlı romanından yola çıkarak gerçekleştirdiği *Quatre nuits d'un rêveur (Hayalcinin Dört Gecesi)* (1971) filmi benzeşim türünün en iyi örnekleri arasında yer almaktadır.

Uyarlama türlerini, kapsamlı ve ayrıntılı bir şekilde açıklayan ve yorumlayan diğer bir başka isim Dudley Andrew'dir (1984). Andrew uyarlamaları sınıflandırırken, kaynak metnin değerli kabul edildiği ve amaç olarak görüldüğü bir yaklaşımı benimser ve uyarlamayı süreç olarak değerlendirir. Bu noktadan hareketle yazar, film ve metin arasındaki ilişkinin biçimini birkaç çeşide ayırmaktadır; “ödünç alma” (*borrowing*), “kesişim” (*intersecting*) ve “dönüştürmenin aslına sadık kalması” (*fidelity of transformation*).

Bu üç çeşit arasından “ödünç alma”, Andrew'in ifadesiyle (1984) en çok kullanılan uyarlama biçimidir. Burada sanatçı, genellikle başarılı olan önceki metnin materyalini, fikrini ve biçimini kullanır. Andrew, bu uyarlama türünün örneklerini William Shakespeare'in eserlerinin çoğu uyarlamasında görebileceğimizi ileri sürer. Bu durumlarda uyarlama, ödünç alınan ismin ya da konunun saygınlığıyla izleyici kazanmaya çalışmaktadır. Edebiyattan beslenen müzik, opera ve resim uyarlamaları genellikle böyle bir yapıya sahiptir. Böyle bir uyarlama biçiminde yapılan tercihleri etkileyen temel faktör kaynak metnin genellenebilir olması, yaygın ve farklı bir cazibeye sahip olması, kısaca kültürde arketipliği ve devam eden biçiminin olmasıdır. Andrew, bu uyarlama biçiminin örneklerini çalışan araştırmacının filmin çıkarını inceleyerek metnin etkisinin kaynağını irdelemesi gerektiğini belirtir, çünkü “*bu tür uyarlamaların başarısı sadakatlerinde değil, kaynak metnin bereketliliğinde yatar*” (1984: 99).

Ödünç alma türünün tam karşıtı olarak karşımıza “kesişim” türü çıkar. Bu uyarlama biçiminde kaynak metnin biricikliği belirli bir orana kadar korunur, yani kaynak metin bilerek benzeşim sağlanmadan bırakılır. Sinema farklı bir mekanizma olarak varlığını korur ve metinle ayrı bir sanat formu olarak yüzleşmesini kaydeder. Andrew (1984), sinema ve edebiyat arasındaki bu tarz bir ilişkinin kilit örneği olarak Robert Bresson'un *Le Journal d'un curé de campagne (Bir Taşra Papazının Güncesi)* (1950) filmini gösterir. Aynı film ve filmin edebiyatla kurduğu ilişki noktasında Andre Bazin de (2000a) filmin takdire değer bir başarı gösterdiğini belirtmiştir. Modern sinema, yoğun olarak uyarlamanın kesişim türüyle ilgilenir. Bu noktada Andrew (1984), Jean-Marie Straub'un *Othon* (1969), Pier Paolo Pasolini'nin *Medea* (1969), *Decameron* (1971) *Racconti di Canterbury (Canterbury Hikâyeleri)* (1972) filmlerini örnek gösterir. Yazarın ifadesiyle, bu türden eserler uyarlama yapmaktan korkar ya da uyarlamayı

reddeder. Adı geçen filmler, “*aslında bir zaman diliminin estetik biçimleriyle, bizim zamanımızın sinemasal biçimleri arasında diyalektik bir etkileşim başlatarak, kaynak metnin farklılığını ve başkalığını sunarlar*”(Andrew, 1984: 100). Kesişim türü araştırmacıyı, sinemanın özgünlüğü içinde var olan kaynak metnin özgünlüğüne yönlendirir. “*Kaynak metin, sinema içinde kendi yaşamına devam eder*” (Andrew, 1984: 100). Andrew’ın iddiasına göre uyarlayıcı böyle bir uyarlama tarzını seçerek, tutucu film estetiğini destekleyen uyarlamaların sıradanlığını reddetmiş olur. Öte yandan, kesişimin sunduğu bu farklı yaşantı, modernizmin tüm sanat dallarını kapsayan estetiği ile son derece uyumludur.

Andrew (1984) son olarak “*dönüştürmenin aslına sadık kaldığı*” uyarlama biçimini incelemektedir. Uyarlamanın en yoğun ve yorucu tartışmaları şüphesiz sadakat ve dönüşümle ilgilidir. Bu tartışmaların merkezinde bulunan “*dönüştürmenin aslına sadık kaldığı*” uyarlama türünde uyarlamanın görevinin, kaynak metindeki önemli olan bazı şeyleri sinemada yeniden üretmek olduğu düşünülür. Böyle bir uyarlama biçiminde, edebi eser kadar iyi olmaya çalışan bir filmle ya da her ikisi arasında karşılaştırma yapmayı bekleyen bir izleyiciyle karşı karşıyayızdır. Uyarlamanın sadıklığı geleneksel olarak, metnin “sözcükleri” ve “ruhu” ile kurduğu ilişki üzerinden değerlendirilir. Sözcükler mekanik bir tarzda taklit edilebildiği için sinemanın ulaşabileceği sınırlar içindedir. Herhangi bir film senaryosunda bulunan öğelere sözcükler yoluyla ulaşılabilir. Bu öğeler, karakterler ve aralarındaki ilişkiler, metnin kurmaca içeriğinin sunduğu coğrafi, sosyolojik ve kültürel bilgiler, anlatıcının bakış açısını belirleyen temel anlatı öğelerini (zaman, anlatıcı bilgileri... vb.) kapsar. Andrew’e göre asıl zor olan, mekanik olarak yeniden üretilmeyeceği için, kaynak metnin tonu, değerleri, imgelemi ve ritminin oluşturduğu ruha sadık olmaktır. O halde sinema, kaynak metnin duygusunu sezinlemek ve yeniden üretmek zorundadır. Son zamanlardaki çeşitli tartışmalara göre açıkçası bu imkânsızdır; ancak Andrew’ın bu türle anlatmaya çalıştığı uyarlamada sözel göstergeler sinemasal göstergelerle sistematik bir şekilde yer değiştirmiştir veya sanatsal bir sezinlemenin ürünüdür.

Uyarlama türleri, uyarlama üzerine yakın geçmişte çalışan kuramcılarının da değerlendirdiği ve incelediği bir konu olmuştur. Son dönem sinema araştırmacılarından Louis Giannetti, *Understanding Movies* (2007) adlı kitabında uyarlama çeşitlerini filmin metne sadıklık derecesine göre değerlendirmiş ve uyarlama türlerini serbest (loose),

aslına sadık (faithful) ve bire bir uyarlama (literal) olmak üzere üçe ayırmıştır. Giannetti (2007) bu sınıflandırmayı yalnızca çalışmayı kolaylaştırması açısından yaptığını ve pratikte çoğu filmin iki tür arasında bir yerlerde kaldığını vurgular.

Giannetti'nin (2007) ileri sürdüğü “serbest uyarlama” biçiminde, genellikle kaynak metinden yalnızca bir fikir, bir durum ya da bir karakter alınır ve gerisi özgürce geliştirilir. Serbest film uyarlamaları, Shakespeare'in oyunlarında hikayenin işleyişini Plutarch ve Bandello'nun hikayelerinden ya da eski Yunan oyunlarından temel almasına benzetilebilir. Aynı şekilde Akira Kurosawa'nın Shakespeare'in *Kral Lear* oyunundan uyarlayarak gerçekleştirdiği *Ran* filmi de, serbest uyarlama türüne iyi bir örnektir; filmde Shakespeare'in orijinal eserinden yalnızca birkaç öge bulunmaktadır.

“Aslına sadık uyarlamalar” ise, asıl metnin ruhunu korumaya çalışarak metni film koşulları içerisinde yeniden yaratmaya çalışır. Giannetti (2007) aslına sadık uyarlamaya örnek verirken Tony Richardson'ın yönetmenliğini yaptığı ve John Osborne'un senaryosunu yazdığı *Tom Jones* (1963) adlı filmden söz eder. Filmde, romanda olan hikaye yapısı, ana olaylar ve önemli karakterler korunmuştur; film kitabın resimleştirilmiş halinden çok daha fazlasıdır.

Giannetti (2007) son olarak “bire bir uyarlama” türüne değinmektedir ve bu tür uyarlamaları genellikle oyun uyarlamaları ile sınırlandırmaktadır. Eğer filmi uyarlayan kişi kamerayı geniş açıdan yerleştirir ve kurguyu yalnızca sahne değişimlerinde kullanırsa, ortaya çıkan film, oyunun aynısı olacaktır. “Bire bir uyarlama” türü çok fazla tercih edilmemektedir; çünkü tiyatrodaki sahnelenen bir oyunun doğasına da zarar vermektedir. Temel öğelerin –hareket ve diyalog- ortak olmasına rağmen, sinema ve tiyatro zaman ve mekânı farklı işlemektedir. Dolayısıyla birebir uyarlama olarak adlandırılmasının yanı sıra, kaydedilen bir oyun ile onun sahnedeki hali ve izleyici üzerindeki etkisi oldukça farklı olacaktır ve her şekilde farklı bir sanat eseri ortaya çıkmış olacaktır.

Metin ve uyarlama arasındaki genel ilişkiyi saptamak için uyarlamaları sınıflandıran Desmond ve Hawkes' nin (2006) tür önerileri “yakın” (close), “serbest” (loose) ve “orta” (intermediate) uyarlamadır. Yazarlar, film eğer bir metinden yola çıkıyorsa aralarındaki ilişkinin kaçınılmaz olduğuna değinerek, seçilen kelimelerin uyarlama filmlerin edebi karşılığına yakın oluşuna, metinden yola çıkışına ya da metinle arada bir yerlerde ilişki kuruşuna göre kullanıldığını belirtir. Bu kelimeler her ne kadar

kendi anlamları içerisinde olumlu ya da olumsuz çağrışımlar yapsa da, burada kullanıldıkları anlamlarıyla sadakat ile ilgili dilin kullanımına bir alternatif olarak sunulmuştur.

Desmond ve Hawkes'nin (2006) kullandığı anlamıyla, eğer bir film “yakın” uyarlama ise metnin anlatı öğelerinin çoğu filme olduğu gibi aktarılmıştır. Filme transfer edilirken metinde bulunan öğelerden çok azı atılmıştır ya da çok fazla yeni öge eklenmemiştir. Yazarlar böyle bir uyarlama türüne örnek olarak son dönem Hollywood filmlerinden, Chris Columbus tarafından yönetilen *Harry Potter and the Sorcerer's Stone (Harry Potter ve Felsefe Taşı)* (2001) adlı filmi verir.

“Serbest” uyarlama ise edebi metindeki çoğu ögenin atıldığı ve bu öğelerin yerine yenilerinin eklendiği ya da öğelerin çoğunun değiştirildiği uyarlamalar için geçerlidir. Serbest uyarlamada metin, yalnızca bir çıkış noktası olarak kullanılır. Howard Hawks imzalı *To Have and Have Not (Sahip Olmak ya da Olmamak)* (1944) filmi serbest uyarlama örneklerinden birisidir. Bu filmde Ernest Hemingway'in romanının yalnızca ismi ve başkarakterlerinin ismi korunmuştur (Desmond ve Hawkes, 2006).

Son olarak yazarların sözünü ettiği “orta” uyarlamada, yakın ve serbest uyarlamalar arasında değişken bir çizgide olma durumu söz konusudur. Metindeki hikayenin bazı öğeleri değişmeden kalırken, bazı öğeler atılır ya da yenileriyle değiştirilir. Orta uyarlamalar ne tam olarak metne benzer, ne de metni sadece çıkış yolu olarak kullanır. Lasse Hallström imzalı *What's Eating Gilbert Grape* (1993) adlı film, romandaki birçok öğeyi, karakterleri ve mekânı koruduğu, küçük karakterleri ve yan temaları attığı için orta uyarlama filmlere bir örnek olarak verilebilir (Desmond ve Hawkes, 2006).

Desmond ve Hawkes'nin (2006) önerdiği uyarlama türleri ya da diğer sınıflandırmalar, uyarlama filmleri yalnızca sadakat ölçütü ile değerlendirmenin ötesine taşır; çünkü uyarlayıcıların kaynak metni farklı şekillerde ve farklı bir ilişki modeliyle kullanabileceğini gösterir. Uyarlamanın türünü belirlemek filmin eleştirel değerlendirmesinin bir parçasını oluşturur; ancak bu değerlendirmenin filmin metne karşı gösterdiği sadakat üzerinden yapılmaması ve bu sınıflandırmanın aralarındaki ilişkiyi saptamak için kullanılması gerekir.

2.1.2. Sadakat Meselesi

Film uyarlamalarının değerlendirilmesinde ve eleştirilmesinde sadakat kavramı büyük rol oynamıştır. Edebi uyarlamalara gelenekselci yaklaşım, uyarlamanın kaynak metne sadık olup olmadığını yargılar ve sadıklığın derecesine göre filmin değerini tartışır. Sadakati temel değerlendirme ölçütü olarak kabul eden eleştirmenlerin böyle bir yaklaşım içinde yoğunlaştığı ana soru, filmin metne ne derece sadık olduğudur ve eleştiri, metnin temel anlamını ve ana anlatı öğelerini başarılı olarak gerçekleştirip gerçekleştirilmemesine göre yapılır (Desmond ve Hawkes, 2006). Kısacası film, metne sadık olduğu müddetçe değerlidir. Ana akım sinemada ve çok satan kitapların uyarlanmasındaki piyasa stratejisi de bu yargıyı destekler. Thomas Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ* (2007a) adlı kitabında uyarlamanın sadakatine göre değerli kılınması ve piyasa stratejileri arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar;

“Değerlendirme ölçütü olarak sadakat kavramının kullanılması rakip örneklerin pazarlanma stratejisine bağlıdır. Selznick gibi yapımcılar edebi örneklerle sadık olma konusunda ısrarcıdır; Hitchcock gibi yönetmenler bu örnekleri uygulayarak özel bir dağıtım fırsatı bulurlar; çünkü bu edebi örnekler ticari ve eleştirel bir prestijle birlikte bir marka sunar; izleyiciyi kaynak metin tarafından uyandırılan duygu ve düşünceler dışında yeni bir şeyle karşılaşmaktan koruyacakları konusunda verdikleri garanti sayesinde Merchant Ivory ya da BBC gibi yapım şirketleri Selznick’in vasiyetini canlı tutar.” (2007a: 6)

Leitch (2007b), ticari sebeplerden dolayı bu anlayışın uyarlama çalışmalarında yaklaşık yarım yüzyıl egemen olduğunu belirtir. Sadakat ölçütü üzerine kurulu bu anlayışın kökenlerini inceleyen yazarın ifadesine göre uyarlama çalışmalarını akademi ortamına taşıyan ilk nesil kuramcılarının hiçbiri, film alanında çalışmıyordu. Çoğu İngilizce bölümlerinden geliyordu ve edebiyat çalışmalarının yöntem ve estetik değerlerini takip ediyordu.

Uyarlama çalışmalarını film alanına taşıyan çağdaş kuramcılar, yoğunlukla sadakat kavramını eleştirmiş ve problem alanlarını saptamaya çalışmıştır. Bu çağdaş kuramcılardan James Naremore editörlüğünü yaptığı *Film Adaptation* (2000) adlı kitabın giriş bölümünde, uyarlama üzerine yazılan ilk dönem yazıların çoğunda bir ölçüt olarak kullanılan sadakat kavramının, ayrımcı ve pek çok açıdan tartışmalı olduğunu ifade eder. Aynı görüşü destekleyen Desmond ve Hawkes’ye (2006) göre sadakat

konusu, uyarlama çalışmalarını sınırlandırır. Uyarlama filmlerin incelenmesinde ve eleştirilmesinde tek bir ölçütün kullanılması sorununu doğurur. Böyle bir yaklaşımın problemi edebiyatın filminden daha iyi olduğu imasını vermesidir. Böylece edebiyatla sinema eşit görülmemekte ve ikisi arasında bir hiyerarşi kurulmaktadır. İkincil konumda görülen sinema edebiyatın başarısını yakalamaya çalışan bir konumda tutulur. “Öncül metin”e daha çok saygı gösterilmesi, film uyarlamalarını edebiyat-sinema, yüksek kültür- kitle kültürü ve orijinal-kopya karşıtlıkları arasında gidip gelen bir tartışmaya itmiştir (Naremore, 2000). Edebiyatın “orijinal”, filmin ise “kopya” olarak kabul edildiği bir eleştiri türünde, eleştirilerin dili oldukça ahlakçı ve “*sadakatsizlik, ihanet, deformasyon, saygısızlık etme, bayağlaştırma ve hüremetsizlik*” (Stam, 2000, s. 54) gibi olumsuz anlamlar içeren suçlama kelimeleriyle doludur. Böyle bir eleştiri, uyarlanan filmi kendi başına bir ürün olarak değerlendirmekten uzak, önyargılı ve taraflı izlenimini sunar.

Edebiyatla sinema arasındaki ilişkinin değerlendirilmesinde sinemaya yönelen bu suçlamalar, Bazin’e göre modern bir kavram olan “sanat eserinin dokunulmazlığı” (2000a: 22) ile açıklanabilir. Sanat eserini ilahileştiren bu görüşler, temelde edebiyat kaynaklı olup, biçimi putlaştırmaktadır. Bazin, iki sanat dalı arasındaki ilişkiye dair yaptığı benzetmesinde “*her hangi bir ikizin birbirinden daha önce doğmasının genle ilgili bir üstünlük yaratmayacağı gibi bir sanat formunun diğerinden kronolojik olarak önce var olmasının da estetik bir üstünlük sağlamaması gerektiğini*” (2000a: 26) vurgular. Aslında sinema ve edebiyat arasında hiçbir zaman bir çekişme ya da birbirinin yerini alma yoktur, aksine film uyarlamaları ve uyarlama çalışmaları yoluyla her iki sanat dalı da pek çok şey kazanacaktır.

Sinema ve edebiyatın film uyarlaması serüveninde yitireceği hiçbir şey olmadığı gibi uyarlama, her iki sanat dalı için ayrı ayrı gelişmelere ışık tutar. Uyarlama sonucunda ortaya çıkan eseri izleyen kitlenin asıl yapıtı tanımak için duyacağı istek, edebiyat açısından önemli bir kazanç sağlar. Başarılı bir film uyarlaması, hem eser açısından hem de kaynak metin açısından oldukça çekici olanaklar sunar. Örneğin, kaynak metni tanımayan izleyiciler, uyarlanan film aracılığıyla metinle karşılaşmış olur. Böyle bir süreç içerisinde, Bazin’in öngördüğü gibi, “*sinema hiçbir vakit kendini öbür sanatların yerine geçirmez.....Perdedeki Hamlet, Shakespeare’in seyircilerini ancak arttıracaktır, bu seyircinin hiç olmazsa bir kısmı Hamlet’i sahnede işitmek beğenisini*

edinecektir” (1995: 140).

Bazin, edebiyatı ya da bir tiyatro metnini daha büyük kitlelerle buluşturma noktasındaki işlevi nedeniyle, *Adaptation, or Cinema as Digest* adlı makalesinde sinema için “özet” kelimesini kullanır. Buradaki anlamıyla sinema, “*daha önceden sindirilmiş bir edebiyat, dolayısıyla edebi bir özet*”tir (2000a: 26). Uyarlama bir basitleştirme değil de estetik yoğunluk, farklı alımlama olarak kabul edilip, tüketicinin düşüncesinde daha iyi kabul gördüğü ve edebiyatın sinema yoluyla daha ulaşılabilir hale geldiği düşünülürse, özet kelimesi olumlu bir anlam içerecektir. Böylece film geniş kitlelere kendi bakış açısıyla bir “özet” sunmuş olur. Bu sebeplerden dolayı Bazin (1995), film uyarlamalarının ticaret, endüstriyel modernite ve demokrasi ile ilişkili olarak değerlendirilmesi gerektiğine işaret eder. Onun sanatı “herkese hazır hale getirme” (Benjamin, 1995: 62) anlamında sahip olduğu özgürleştirici yönü de film uyarlamalarının diğer bir getirisi olarak kabul edilebilir. Uyarlama, yeni bir metinle paketlenmiş bir alıntıdır, dolayısıyla kaçınılmaz olarak yeniden işlev kazanır (Ray, 2000). Bu kazandığı yeni işlevle uyarlama, kaynak edebiyat metninin anlamını zedelemekten çok Walter Benjamin’in (1995) dediği gibi onu yaygınlaştırır. Bazin ise bu durumu şöyle ifade eder; “*sinemanın tiyatro repertuarını ele geçirmesi bir çöküntü belirtisi olmak şöyle dursun, tersine bir olgunluk kanıtıdır. Uyarlamak, bundan böyle ihanet etmek değil, yapıtın aslına saygı göstermektir*” (1995: 131).

Edebiyat ve sinema arasında hiyerarşik bir ilişki kurmanın gereksizliğini destekleyen bir başka görüş ise, her sanat dalının kendi araçlarına sahip olduğu fikri etrafında şekillenir. Uyarlamak için genellikle tercih edilen roman ve tiyatro oyunlarının kendi araçlarını kullanışı ve okuyucu ya da izleyici kitesini etkileyişi elbette sinemadan farklıdır. Romanı tek başına okuyan okuyucu ya da tiyatro salonunda oyuncu ile karşı karşıya kalan izleyici üzerindeki gizli etki, filmin karanlık salonlardaki etkisiyle aynı değildir. İşte bu estetik yapı başlıkları, film uyarlamalarındaki eşdeğerlik araştırmalarını daha güç kılmaktadır. Böylece uyarlama süreci, gerçekten benzerliğe ulaşmak iddiasında olan sinemacı açısından oldukça fazla buluş ve düş gücü gerektirir (Bazin, 1995). Dolayısıyla bazı açılardan, bir romanı ya da oyunu uyarlamak orijinal bir senaryoyla çalışmaktan daha çok beceri ve yaratıcılık ister. Dahası edebi eser ne kadar iyiye uyarlamak da bir o kadar güçleşir (Giannetti, 2007). Film uyarlamaları,

uyarlamayı kolayca kaçma olarak kabul eden genel görüşün aksine, yaratıcılığı ve sanatsal zekâyı geliştiren pek çok koşul oluşturur.

Yukarıdaki görüşleri destekler şekilde, Manvell, *Theater and Film* (1979) adlı kitabında, uyarlanarak ortaya çıkan yeni eserin, aslının daha gelişmiş ve zenginleşmiş hali olabileceğinden ve yeni bir parıltı, yeni bir vurgu ve yeni bir yorum sunabileceğinden söz eder. Bazin'e göre pek çok değerli uyarlama sayesinde, "uyarlamayı arı sinemanın hiçbir şey kazanamayacağı tembel işi sayan" (1995: 130) önyargılı görüş çürütülmüştür. Aynı görüşü savunan Naremore (2000), aralarında F.W. Murnau'nun *Sunrise (Şafak)* (1927), Orson Welles'in *The Magnificent Ambersons (Muhteşem Ambersonlar)* (1942) ve Alfred Hitchcock'un *Psycho (Sapık)* (1960) filmlerinin olduğu isimlerden söz ederek, bu filmlerin edebi eserlerini aşan bir başarıya sahip olduğunu belirtir.

Gelenekselci yaklaşımın merkeze oturttuğu sadakatlik ölçütünün eleştirildiği diğer bir nokta ise, sıkı sıkıya bağlı bir sadakatin var olup olamayacağı tartışmalarıdır. Sadakat kavramı, birkaç nedenden dolayı oldukça problemlidir. İlk olarak katı bir sadakatin mümkün olup olmadığı tartışılmalıdır. Uyarlama film kendiliğinden farklı olmak durumundadır, çünkü araç değişmiştir. Robert Stam bu sorunu örneklendirirken "Sadakat sorusu daha geniş bir soruyu görmezden gelir: Neye sadık olunacak? Her detaya mı? O halde Savaş ve Barış'ın 30 saatlik bir film versiyonu olmalıydı" (2000: 57) der.

Sadakat arayışının imkânsızlığından bahseden başka bir isim Joseph M. Boggs (1978), bu sorunu bir film uyarlamasına karşı hissedilen beklentilere bağlamaktadır. Genellikle romanı okuyan ya da oyunu izleyen kişi, yaşadığı tecrübenin aynısının filmde tekrarlamasını bekler ama bu tamamen imkansızdır. Boggs'un ifadesine göre uyarlamanın gerçek amacı ise oldukça farklıdır. Uyarlama, romanın ya da oyunun anısından yararlanır. Bu anı John Ellis tarafından şöyle tanımlanır: "doğru okuma sonucunda oluşan kültürel anıdır.....Uyarlama kendi imgeleriyle bu anıyı tüketerek yok eder" (1982: 3). Yazara göre başarılı bir uyarlama, romanın anısının yerine kendi anısını koyabildir. Başarılı bir uyarlamayı Bazin (1995), filmin kaynak metinle kurduğu ilişkiye bağlar. Sinema dil ve deyişindeki yaratıcılık, yapıya bağlı olmamak demektir; çünkü biçim yönünden böyle bir bağlılık imkânsız görünmektedir. Önemli olan biçimin anlamındaki denklidir (Bazin, 2000a). Birebir uyarlamayı işe yaramaz

kılan ve çok serbest uyarlamayı da kabul edilmez gösteren aynı nedenlerden dolayı, “*iyi bir uyarlama asıl yapıtın sözünü ve özünü yeniden kurabilendir*” (Bazin, 1995: 128). Giannetti (2007) de Bazin’in görüşlerini destekleyecek şekilde uyarlayıcının asıl probleminin, edebi eserin içeriğini nasıl yeniden üreteceği (ki bu bir imkânsızlıktır) değil, ham materyalin asıl meselesine nasıl yaklaşabileceği sorusu olduğunu ileri sürer.

Sadakat üzerine kurulu eleştirileri değerlendiren başka bir isim McFarlane’e (1996) göre sadakat odaklı eleştirilerin sebebi, orijinal metnin sahip olduğu ve okuyucuya sunduğu tek ve doğru “anlam”a ulaşma çabasıdır. Sadık olmağdaki başarısızlıklar yoluyla değerlendirme yapan bir eleştiri şunu söyler: “*orijinal eserin bu şekilde okunması benim okuma şeklime uymuyor*” (McFarlane, 1996: 9). Tek bir anlamın doğru olduğunu savunan bu anlayış nedeniyle sadakat ölçütü, terk edilmesi gereken bir yaklaşımdır ve bununla ilgili eleştiriler de son derece yetersizdir. Asıl incelenmesi gereken konu, filmin kaynak metne sadık olup olmaması değil, belirli bir kaynakla ilgili seçimlerin nasıl yapıldığı ve filmin ideolojisine hizmet etmesi için bu kaynakların nasıl ele alındığıdır.

Aynı şekilde, filmin metni nasıl yorumladığının ve yeni bir sanat eseri yaratmak için bu metni nasıl kullandığının incelenmesi gerektiğini savunan David L. Kranz’a göre “*sinematik uyarlamalar kaynak metne sadık olmak ya da olmamaktan daha fazlasını yapabilir*” (2007: 84). Uyarlama filmler, kaynak metinlerini eleştirip, temalarını tartışmaya açabilir; anlamını ve etkisini değiştirebilecek şekilde metni başka kültüre ya da zamana transfer edebilir. Dolayısıyla metne sadık olmak ya da olmamak, filmin yapabileceklerinden yalnızca bir tanesidir ve bu sebeple sadakat eleştirisi önyargılı bir ayrımcılığa ev sahipliği yapar. O halde film uyarlamasının metni asla yaşatamayacağını ve geliştiremeyeceğini savunan bu eğilim değişmelidir.

Görüldüğü gibi geleneksel film uyarlama çalışmalarında bir ölçüt olarak kullanılan sadakat kavramı, yetersiz ve tartışmalıdır. Sinemayı ikincil konuma yerleştiren bu eleştirilerin, Bazin’in (1995) deyişiyle sanat tarihinin değişmeyen unsuru olan uyarlamayı açıklamakta ve yorumlamakta karşılaştığı güçlükler git gide artmaktadır; çünkü günümüzde, genelde tüm sanat formları özelde ise kelime ile görüntü yan yana var olmakta ve hatta birbiri içine girmektedir (Ray, 2000). O halde, Gilles Deleuze’ün dediği gibi “*iki disiplinin çakışması, mutlaka birincinin diğeri*

üstünde düşünmeye başlamasıyla değil ama bir tanesinin, diğerinin de çözümlenmek zorunda olduğu bir problemi kendi olanakları çerçevesinde çözümlene gereği görmesiyle gerçekleşmektedir” (Aktaran, Sönmez. 1996: 17)

2.2. Uyarlama Çalışmaları İçin Öneriler ve Bir Yöntem

Uyarlama çalışmalarının uzun bir süre, tek bir araştırma alanıyla, metin ve film arasındaki sadakat ilişkisinin incelenmesiyle sınırlı kalması, edebiyat çalışmalarının bir parçası olarak kabul edilmesinden kaynaklanmıştır. Bu süre zarfında uyarlama çalışmaları, film kuramlarındaki ana akımlardan uzak kalmış ve yalnızca edebiyatla kurduğu ilişki üzerinden değerlendirilmiştir (Leitch, 2007b). Bazin ve Bluestone çağdaş uyarlama çalışmalarının öncülüğünü yapmış ve onların çalışmalarından bu yana uyarlama incelemeleri, içerisinde modern dil ve film çalışmalarının, kültürel çalışmaların, postmodernizmin, psikanalizin, yapısalcılık ve postyapısalcılığın bulunduğu pek çok farklı alana yayılmıştır (Lev, 2007).

Farklı kuramsal temellerden hareket eden uyarlama ve film teorisyenleri, geleneksel uyarlama eleştirilerinin karşısında durmuş ve uyarlamaları incelemek için yeni çalışma önerileri sunmuştur. Bu öneriler araç özgünlüğü (medium specificity) kavramı çevresinde yoğunlaşmaktadır. Araç özgünlüğü kavramı, her sanatı kendi yapısıyla değerlendirme gerekliliğine vurgu yapar. Önerilerinde araç özgünlüğü kavramını temel alan isimlerden biri olan Boggs (1978), film uyarlamaları ile ilgili güvenilir bir eleştiri yapmayı, metinle filmin farklı araçları temsil eden ayrı sanatlar olduğunu kabul etmeye bağlar. Ona göre bir roman, bir oyun ve bir film aynı hikâyeyi anlatabilir, fakat her araç kendine özgü tekniklere, kurallara, bilince ve bakış açısına sahiptir. Aynı görüşü destekleyen Ulrich Wicks (1980), her aracın kendine özgünlüğünden kaynaklanan farklılıklarına odaklanmak, film ve edebiyat arasındaki benzerlikler ve farklılıklar ile sadıklık ve yaratıcılık arasındaki gerilimden kaynaklanan diyalektiği çözümlenmek gerektiğinden söz eder. Böyle bir incelemede süreç, basit bir şekilde sözlü anlatının ve söylem öğelerinin sinematik karşılıklarını bulma sorunu değildir; sadakatten yaratıcılığa giden bir alan bulma, hikâyeye duyulan sadakate eşlik edebilecek, hikâyeyi ve söylemi üretebilecek yaratıcı ve özgün bir boyutu görme meselesidir. Bu yaratıcı ve özgün boyuta vurgu yapan başka bir isim McFarlane (2007), uyarlama filmin, metinden bağımsız, bir film olarak değerlendirilme hakkı olduğundan

söz eder. Uyarlanan film pek çok şey olduğu gibi (belirli bir endüstri ürünü, bir tür filmi, ulusal film yapım geleneğinin bir parçası vb.) bir uyarlamadır da. Yani uyarlama olması filmin metinler arasılığının yalnızca bir boyutudur.

Film olarak özgün bir sürecin aydınlatılması için ortam yaratan uyarlamalar pek çok çatışma noktasını aydınlatır; problem alanları yaratıp sorular sorar ve bu soruları cevaplamak için farklı bakış açıları sunar. Bu nedenle uyarlama çalışmaları, uyarlamaların incelemek için olanak sağladığı kilit meselelerin detaylı bir şekilde, kavramsal olarak karşılaştırmalı araştırmasını içermelidir. Cardwell (2002), bu kilit tartışma meselelerini araç özgünlüğü, yazarlık (auter), üslup, değerlendirme ve sanatların kendilerine ait potansiyelleri olarak açıklar. Dolayısıyla araçların özgünlüğü tartışmasına yeni kavramlar eklenir. Cardwell'den yıllar önce Andrew, uyarlama çalışmalarıyla ilgili başka bir noktaya parmak basmıştır. Andrew, uyarlama çalışmalarının sinemayı bir bütün olarak çalışmakla aynı şey olduğunu söylemekle birlikte, çalışma alanına yeni bağlamların eklenmesini önerir. Tarihsel bağlam bunlardan bir tanesidir ve uyarlama çalışmaları her iki sanat dalını da kendi tarihsel bağlamları içerisinde değerlendirmelidir; çünkü *“Sinema uyarlamaları, belirli bir dönemdeki sinemanın estetik sistemine ve o dönemin kültürel ihtiyaç ve baskılarına bağlıdır. Çünkü uyarlamalar dönemler, tarzlar, uluslar ve konular arasındaki karşılıklı değişimi gösterir”* (1984: 106).

Tarih ile uyarlama çalışmaları arasında ilişki kuran bir başka isim Donald M. Whaley, uyarlama araştırmacılarını düşünce tarihçilerine benzetir. *“Düşünceler tarihi tek bir soruya odaklanır; Düşünceler nereden gelir ve nereye gider?”* (2007: 36) Düşünce tarihçileri, fikirlerin zaman içerisindeki hareketlerini takip eder ve bunu yaparken bir önceki metnin bir sonraki üzerinde yaptığı etkiyi yalnızca benzerlikleri açısından değerlendirmez, etkiyi gerçekten açıklamak için kanıtlar arar. Bunu yapmak için kullandıkları bir yöntem metnin yaratıcısının biyografisini, yazdıklarını, onunla ilgili kaynakları ve sosyal faktörleri incelemektir. Böylece metnin anlamını aydınlatacak “düşünsel dünya” kurulmuş olur. Uyarlama çalışmalarında da filmle ilgili böyle bir düşünsel dünya kurmak, filmi daha iyi anlamaya yardımcı olacaktır; dolayısıyla film üretimini etkileyen her türlü kültürel, ekonomik, ideolojik ve tarihsel bağlam incelenmiş olacaktır.

Çok boyutlu araştırma görüşünü destekleyen Narmore'a (2000) göre böyle bir çalışma alanı, uyarlama çalışmalarını, mekanik yeniden üretim ve elektronik iletişim çağında geri dönüşüm, yeniden yapılandırma ve her türlü yeniden anlatma çalışmalarıyla ilişkilendirilmeye yönlendirir. Aynı bakış açısından hareketle Stam, ortaya çıkacak çok boyutlu bir uyarlama teorisinin, uyarlamamanın birçok katmanını aydınlatan bir grup kavramla ilişkilendirilmesini önerir. Bu kavramlar şunlardır; “*çeviri, okuma, söylem oluşturma, parçalara ayırma, dönüştürme, şeklini değiştirme ve ifade etme*” (2000: 62).

Uyarlama çalışmalarını çok boyutlu bir araştırma süreciyle çalışmak, onu üretimsel sürecin bir parçası, bir film ve edebi kaynağının mirası olarak kabul etmeyi gerektirir. Kranz (2007) bir film ve edebi kaynağının mirası olarak uyarlamayı çalışmak için öneride bulunurken, uyarlama filmlerin yalnızca edebi ve dramatik öğelerle değerlendirilmesinden şikayet eder. Bu öğelerle birlikte, önemli sinematik öğeler – mizansen, sinematografi, kurgu-; metinler arası bağlantılar –uyarlayıcının önceki filmleri, senaryoları, biyografisi, basın açıklamaları-; diğer bağlamsal veriler – stüdyo anlaşmaları, sinema teknolojisindeki gelişmeler, yönetmen ve oyuncularla yapılan röportajlar, dağıtım istatistikleri vb.- ; politik, ekonomik ve kültürel olaylar da incelenebilir.

Uyarlama çalışmaları ile ilgili bu çok boyutlu ve çeşitli önerileri bir adım ileriye taşımak ve bir yöntem oluşturmak, karşılaştırmalı yaklaşımın etkisi altında gerçekleşmiştir. Cardwell'a (2002) göre McFarlane'in 1996 yılında *Novel to Film* kitabıyla yayınladığı çalışması, karşılaştırmalı yaklaşım içerisinde bir dönüm noktası niteliğindedir ve kuramsal (anlatı bilim ve göstergebilim) temelleri sağlam, yönetime dayalı bir uyarlama çalışması önerisi sunar. Anlatı merkezli bir çözümlemeyi içeren çalışmayı diğerlerinden ayıran özellik, McFarlane'in, söylemi yalnızca dil sistemi tarafından değil de pek çok gösterge sistemlerinin oluşturduğu bir bütün olarak görmesidir. McFarlane (1996) sinematik kodların incelenmesinin yanında *extra-cinematic* olarak adlandırdığı kodların da incelenmesinin gerekliliğinden söz eder. Bu kodlar, dil kodlarını (*language codes*), görsel kodları (*visual codes*), dilsel olmayan ses kodlarını (*non-linguistic sound codes*) ve kültürel kodları (*cultural codes*) içerir. Sinematik kodlar, bu kodlarla diğer sanat formlarından farklı bir şekilde birleştiği için, yeni bir form oluşmuş olur ve bu yeni form kendine ait söylemi kurar.

Yukarıdaki tartışmalar ışığında, ortaya atılan uyarlama çalışma önerilerinin ideolojik, kültürel, ekonomik ve tarihsel bağlamlar ile araç özgünlüğü ve anlatı kavramları çevresinde yoğunlaştığı söylenebilir. Tüm bu bağlamları ve kavramları birleştirmeye çalışan Desmond ve Hawkes (2006) karşılaştırmalı yaklaşımdan yola çıkarak uyarlama çalışmaları için bir yöntem oluşturur. Ortaya çıkan filmi bir sanat formu olarak değerlendirerek, onu önceki metnin etkisinden kurtarmak üzerine kurulu olduğunu belirttikleri bu yöntem, metin ve filmin ayrıntılı karşılaştırmasını içerir. Böyle bir karşılaştırma filmi bir sanat formu, ticaret, teknoloji ve sosyal değerlerin yansıtıcısı ve şekillendiricisi olarak algılayan bir bakış açısıyla şekillenmelidir. Başka bir deyişle, karşılaştırma “*metin ve uyarlama arasındaki farkı anlamada önemli rol oynayan teknik, anlatsal, tarihsel, üslupla ve izleyici ile ilgili bağlamlar nelerdir?*” (Desmond ve Hawkes, 2006: 4) sorusunun yanıtı aranmalıdır. Tüm bu bağlamlarla ilgili böylesine geniş bir soruyu cevaplamak, herhangi bir metnin kapsamını elbette aşar; öncelikle metin ve filmi detaylı çözümlenmek ve sonrasında çözümlenmenin sunduğu verilere göre gereken bağlamları incelemek, çalışmayı hem sınırlandırmaya hem de bir model oluşturmaya yardımcı olacaktır.

Desmond ve Hawkes’in (2006) önerdiği ve bu çalışmanın temel aldığı metin ve film arasında karşılaştırmalı bir çözümlenmeyi içeren söz konusu yöntem, dört basamaktan oluşur. Bu basamaklar şöyle sıralanmaktadır;

1. Kaynak metni anlatı öğeleri açısından çözümlenmek
2. Filmde değişiklik gösteren anlatı öğelerini saptamak ve sinematik öğeleri incelemek
3. Uyarlamanın türünü belirlemek
4. Film ve metin arasındaki ilişkiyi değerlendirmek.

2.2.1. Kaynak Metni Anlatı Öğeleri Açısından Çözümlenmek

Desmond ve Hawkes’in (2006) önerdiği uyarlama çalışması modeline göre ilk basamak, kaynak metnin anlatı öğelerini çözümlenmektir. Edebiyat ve sinema anlatı sanatı olması noktasında ortaklık gösterir ve bu ortaklığın incelenmesi araştırma için yararlı bir başlangıç noktasıdır. Film dilini ve uyarlama yaparken anlatının nasıl aktarıldığını inceleyen Christian Metz’in ifadesiyle film, aynı zamanda sözcüklerle de

anlatılabilecek devam eden hikayeler anlatır; ama farklı anlatır. “Sinemaya gitmek bu türden bir hikaye anlatımını görmeye gitmektir.” (1974: 45) Sinema hangi buluşları yaparsa yapsın, en güçlü etkisine ve geniş izleyici kitlesine bir hikaye anlatıcısı olarak sahiptir. Bununla birlikte anlatı, elbette edebiyat ve sinemanın temelini oluşturan tek etken değildir; ancak aktarılan ana öğedir.

Anlatı metni, Mieke Bal’ın *Narratology Introduction to the Theory of Narrative* isimli kitabında ifade ettiği tanımıyla “belirli bir araç yoluyla (dil, görüntü, ses, bina ya da tüm bunların bileşimi vb.) bir öznenin belirli bir hikaye anlattığı metindir”.(1999: 5) Geleneksel anlamda anlatı bir durumla başlar; bu durumda sebep-sonuç ilişkisine bağlı olarak bir dizi değişiklikler gerçekleşir; ve sonuç olarak anlatıyı sona taşıyacak yeni bir durum oluşur.

Anlatı roman, film, tiyatro, mitoloji, resim gibi pek çok kültürel formda kendini gösterir ve bu formlara göre çeşitli strateji, kod ve geleneklere işaret eder (Hayward, 2006). Klasik anlatı bilimi kuramlarında anlatının iki bölümden oluştuğu iddia edilir; hikaye ve söylem (McQuillan, 2000). Hikaye karakterler, mekan ve olaylar dizgesinden oluşur. Uyarlayıcılar ilk olarak bu ham materyale, yani anlatının “ne”sine odaklanırlar. Fakat hikaye daha büyük bir şeyin içinde gerçekleşir. Bu daha büyük şey söylem, içeriğin aktarılma araçları, yani anlatının “nasıl”ıdır. “Ne” “nasıl” ile ilgili kararları etkiler (Desmond ve Hawkes, 2006). Dolayısıyla, hikaye iki sanat formunun birbirine aktarabileceği temel öğedir; ancak “nasıl”, yani söylemin oluşturulması, sanatların kendilerine ait söylem oluşturma araçlarına bağlıdır. Bu araçlar nedeniyle anlatılar, sunulduğu formlara göre farklılık gösterir; ancak edebiyat ve sinemayı karşılaştırmak için fırsatlar sunacak, tüm anlatılarda açık veya dolaylı yoldan ortaya konmuş ortak öğeler saptamak mümkündür.

Uyarlama çalışmalarının kaynak metnin anlatı öğeleri açısından çözümlenmesi aşamasında, bu ortak noktalardan hareket edilir. Desmond ve Hawkes (2006) saptadıkları ortak noktalara göre çeşitli öğeler önerir. Bu öğeler olay örgüsü, karakterler, yer, bakış açısı, yazım tarzı ve temadan oluşur. David Herman’ın editörlüğünde yazılmış *The Cambridge Companion to Narrative* (2007) adlı kitapta anlatı öğeleri incelenirken, Desmond ve Hawkes’nin yukarıdaki listesine ek olarak zaman, diyaloglar ve tür öğeleri de ayrıca değerlendirilir. Dolayısıyla, bu araştırmada incelenecek anlatı öğeleri bu iki kaynağın önerileri doğrultusunda, tiyatro ve sinema

anlatısının gösterdiği ortaklığa göre şekillenmiş ve bazı öğelerin tek bir başlık altında değerlendirilmesi uygun görülmüştür. Bu noktadan hareketle bu araştırmada anlatı öğeleri adı altında değerlendirilecek başlıklar şöyle sıralanır; olay örgüsü, karakterler, yer ve zaman, bakış açısı ve odaklanma, tema, yazım tarzı ve tür.

2.2.1.1. Olay örgüsü

Anlatıyı oluşturan temel öğelerin başında gelen olay örgüsü (plot), H. Porter Abbott (2007) ifade ettiği şekliyle, hikayedeki olay ve eylemlerin seçimi ve düzenlenmesidir. Hikayede olanlar ham maddedir. Olay örgüsü bu olan şeyler arasından seçimler yapar, belirli bir sıraya koyar (kronolojik olmak zorunda değildir) ve olaylar arasında sebep sonuç ilişkisi kurar. Bu anlamda olay örgüsü, hikayeye bütünlük ve orijinallik veren bir araçtır.

Günümüzde olay örgüsü üzerine yapılan çalışmaların temeli Aristoteles'e dayanır. Aristoteles'in *Poetika*'da (2002) belirttiği gibi olay örgüsü başlangıç, orta ve son olmak üzere üç ana bölümden oluşur. Alman drama kuramcısı Gustav Freytag (1900), Aristoteles'in üçlü yapısını geliştirir ve olay örgüsünü "dramatik yapı" olarak adlandırılan ifadeyle beş bölüme ayırır. Bu bölümler sırasıyla serim (*exposition*), çatışma (*rising action*), doruk noktası (*climax*), düşüş (*falling action*) ve çözümdür (*resolution*). Serim bölümü hikayenin yer ve zaman, karakterler açısından kurulmasını içerir. Hikayeye ilgili gereken arka plan bilgiler ve hikayenin atmosferi yine bu bölümde sunulur. Ardından gelen bölümde hikayenin ana çatışması kurulur ve hikaye bir sonraki aşama olan doruk noktasına taşınır. Doruk noktasından sonra olayların düşüşüyle birlikte hikaye çözüme doğru ilerler. Desmond ve Hawkes'nin (2006) ifadesiyle her olay örgüsü bu kurgu içerisinde ilerlemek durumunda değildir. Geleneksel anlatı olay örgüsü merkezli çalışır; ancak günümüz anlatıları sebep sonuç ilişkisini temel almayan, doğrusal bir çizgide ilerlemeyen ve çözüm bölümünü açık bırakan pek çok örnekle doludur.

2.2.1.2. Karakterler

Olay örgüsünün eylemlerden oluştuğu göz önünde tutulduğunda, hikaye karakterlerden (*characters*) bağımsız düşünülemez. Hikayeyi genel anlamıyla oluşturan

çerçeve, karakterlerin eylemleridir. Onları eyleme iten istekleri, motivasyonları ve amaçlarıyla karakterler anlatı içerisinde yer alan katılımcılardır. Bal'ın (1999) açıklamasına göre anlatı içindeki karakterler (insan olsun ya da olmasın), bireydirler; çünkü çeşitli karakteristik özelliklere sahiptirler ve her biri birbirinden farklıdır. Bu sebeple okuyucu ya da izleyici karşısında her birinin ayrı işlevi vardır ve bu işlev anlatıdaki diğer karakterlere göre sahip oldukları işlevden farklıdır. Böylece okuyucu ya da izleyici karakterler hakkında anlatıdaki diğer karakterlere göre farklı bilgilere, duygulara ya da özdeşleşme durumuna sahiptir.

Anlatıdaki karakterlerin çözümleme aşamasında Uri Margolin (2007), üç farklı bakış açısı sunar. Bunlardan ilki karakteri edebi bir figür olarak, yani, sanatsal bir ürün ya da bir yazar tarafından belirli bir amaç için inşa edilmiş bir ustalık olarak kabul etmektir. Böyle bir değerlendirmede karakter, bir insan zihni tarafından uydurulmuş, belirli sanatsal gelenekleri takip ederek belirli kültürel ve tarihsel koşullarda dil yardımıyla oluşturulmuştur. Karakter çözümlemesi için kullanılacak bir diğer bakış açısı, karakteri gerçek olmayan ama bazı varsayımsal ve kurgusal alanlarda var olabilecek düzeyde iyi çizilmiş bir birey; olası bir dünya içinde yer alabilecek bir birey olarak ele almaktır. Bu bakış açısıyla yapılan çözümlemede karakterle ilgili temel konular, kimlik ve hayatta kalma gibi varoluşsal durumlar çevresinde şekillenir. Margolin tarafından önerilen üçüncü bakış açısı ise karakteri metin odaklı bir kurgu ya da okuyucunun kafasındaki bir zihinsel imge olarak görmektir. Bu bakış açısıyla değerlendirildiğinde karakter, metinsel temellerle (ipuçları, kaynaklar), onu oluşturan yapı ve prensipler ve *okurun* zihnindeki son halinin inşası ile değerlendirilir.

2.2.1.3. Yer ve Zaman

Karakterlerin eylemleriyle doğrudan ilişkili olarak çözümlenecek diğer öğeler ise yer ve zamandır (*setting*). Bu başlık altında karakterlerin yaşadığı ve eylemde buldukları coğrafik özellikler, mekanlar, tarihsel zaman, süre ve toplumsal çevre ele alınır. Böylece karakterlerin düşünceleri, inanışları ve eylemleri için gereken zihinsel ve duygusal bağlam oluşturan kültürel ve tarihsel şartlar incelenmiş olur (Desmond ve Hawkes, 2006). Tam da bu noktada, Teresa Bridgeman (2007) yer ve zamanın yalnızca arka plan bilgi veren öğeler olarak değerlendirilmemesi gerektiğinden söz eder.

Bridgeman'a göre yer ve zaman anlatının dokusudur; anlatı metnini algılayışımızı ve onunla ilgili zihinsel imgeler kurmamızı derinden etkiler. Film anlatısının inşasında önemli bir etkendir; karakterlerin ve eylemlerin şekil almasını sağlar.

2.2.1.4. Bakış Açısı ya da Odaklanma

Film anlatısının inşasında etken rol alan başka bir anlatı ögesi ise bakış açısı (*point of view*) ya da odaklanma (*focalization*) olarak adlandırılan anlatının sunulduğu perspektiftir. Bal'ın (1999) belirttiği gibi anlatılar mutlaka belirli bir bakıştan sunulur ve perspektif açıdan filtrelenir. Yalnızca kurmaca olaylar değil tarihsel gerçekler anlatılırken bile olanları gören belirli bir açı ve görme biçimi seçilir. Anlatının bakış açısını belirlemek için Desmond ve Hawkes "*Hikayeyi kim anlatıyor?*" ve "*Karakterlerin saklı düşünceleri ve hisleri bize anlatılıyor mu?*"(2006: 21) gibi soruların sorulmasını önerir. Böylece anlatının kimin bakış açısıyla sunulduğunu saptamak mümkün olacaktır. Edebi eserlerde yoğunlukla kullanılan bakış açısı genellikle "birinci tekil kişi" ya da "üçüncü tekil kişidir". Bu bakış açılarında hikaye "ben" ya da "o" diliyle anlatılır. Ayrıca *nesnel* ya da *dramatik bakış açısı* olarak adlandırılan bir başka perspektif vardır – ki tiyatro oyunlarında en çok kullanılan perspektiftir- yalnızca karakterlerin yaptıklarını ve söylediklerini gösterir. Nesnel anlatı karakterlerin hissettikleri ve düşündükleri ile ilgilenmez, onların eylemleri üzerine yorum yapmaz, hikayeyi yalnızca diyaloglar yoluyla anlatır. Sinema ise ses ve kamera kullanımı yardımıyla tüm bu bakış açılarını kullanabilir (Desmond ve Hawkes, 2006).

2.2.1.5. Tema ve Motifler

Anlatı öğeleri içerisinde değerlendirilen bir diğer anlatı başlık temadır (*theme*). Anlatının içerisinde bahsedilen ya da ima edilen ana fikir ya da genelleme olarak tanımlanır. Bu egemen fikir ya da genelleme anlatı içerisindeki karakterler, eylemler ve betimlemelerdeki yansıması yoluyla görünür kılınır. Bir başka deyişle, anlatının diğer öğeleri temayı destekler şekilde anlatıya katkıda bulunur (Boggs, 1978). Çoğu karmaşık metin birden çok tema içerir ya da tema kendini kolayca ele vermez. Bu sebeple Desmond ve Hawkes (2006) çözümleme aşamasında tema ile ilgili yargılarda

bulunurken destekleyici kanıtlar sunmanın önemine değinirler. Böylece saptanan temalar yalnızca fikir olmaktan çıkıp veri olarak incelenebilir. Motif ise anlatı içerisinde sık sık tekrarlanan, temayı destekleyen öge ve örüntülerdir (Lanser,2000).

2.2.1.6. Yazım Tarzı

Anlatı metnlerinin çözümlenmesinde ve karşılaştırmasında kullanılabilecek bir başka öge olarak karşımıza yazım tarzı (*writing style*) çıkar. Yazım tarzı en genel açıklamayla yazarın farklı stratejiler arasından yaptığı seçimleridir. Robert Louis Stevenson'a (2004) göre yazım tarzı, yazarın kişiliği ve anlatımıyla ilgili ipuçları sunmanın yanında, yazarın sözdizimsel yapı, konuşma şekli ve düşünce biçimiyle ilgili yaptığı seçimler hakkında da fikirler verir. Yazım tarzının değerlendirilmesi için incelenebilecek ögeler dilin kullanımı, kelime seçimleri, dilin dokusu, cümlelerin ritmi ve anlamdır. Michael Toolan'a (2007) göre bu ögeler anlatıyı bütünüyle etkiler ve onun "etkileyici", "çarpıcı" gibi sıfatlarla nitelendirilmesindeki temel nedenlerdendir. Dolayısıyla, anlatının nasıl anlatıldığıнын, başka bir yazarın elinde tamamen farklı bir anlatıya dönüşeceğinin göstergesidir.

2.2.1.7. Tür

Tür (*genre*) kavramı, metinleri paylaşılan belirli özellikler çerçevesinde gruplamayı içerir. Anlatı özelliklerine dayalı ayrımlamaların temellerine, Aristoteles'in *Poetika*'da (2002) ortaya koyduğu sınıflandırmada rastlanır. Genel anlamda anlatılar üç türe ayrılır; drama, komedy, tragedya. Günümüzde ise pek çok türden söz edilebilir. Heta Pyrhönen'e (2007) göre günümüzde türler çok çeşitlilik göstermekle birlikte ayrıca melezleşmiştir de; yine de anlatı metinlerini tür açısından incelemek çeşitli olanaklar sunar. Örneğin metni tür açısından tanımlama, benzer metinlerle ilişki kurmaya yardımcı olur; türdeş metinler çeşitli açılardan ortaklık gösterir ve bu ortaklıklar sayesinde olay örgüsü gibi metinsel bileşenleri seçip metni tanımak kolaylaşır. Metnin türünü belirlemenin sunduğu başka bir olanak ise yazarın tür konusundaki bilgisine işaret etmesidir. Yazar, anlatının bir normlar ve işlevler bütünü şeklinde görev yapan türünü belirlediğinde, okuyucu ya da izleyici ile kuracağı ilişkinin geleneklerini belirlemiş olur. Böylece,

çözümleme aşamasında araştırmacı tür yoluyla anlatıyı, içerdiği kodları ve dili kolaylıkla değerlendirebilir (Benyahia, Gaffney ve White, 2008).

Özet olarak, yukarıda incelenen öğelerin kaynak metin üzerinden çözümlenmesi, Desmond ve Hawkes'nin (2006) uyarılama çalışmalarını sistematik bir çerçevede sürdürebilmek için önerdikleri yöntemin ilk basamağını oluşturur. Bu araştırma kapsamında, anlatı öğelerinin neler olduğunun belirlenmesinde tiyatro ve sinema anlatılarının ortaklık gösterdiği temel öğelerden yola çıkılmıştır. Bu temel öğeler kaynak metin üzerinde çözümleme yapıldıktan sonra ikinci aşamada uyarlanmış olan filmdeki karşılıkları saptanır ve iki anlatı arasında ayrıntılı bir karşılaştırma yapılır.

2.2.2. Filmde Değişiklik Gösteren Anlatı Öğelerini Saptamak ve Sinematik Öğeleri İncelemek

Uyarılama çalışma yönteminin ikinci basamağı, kaynak metnin anlatı öğelerinin filmdeki karşılıklarını saptamak ve gösterdikleri değişiklikleri belirlemektir. Filmde metnin anlatı öğelerinden hangilerinin korunduğu (*kept*), hangilerinin atıldığı (*dropped*) ve bu öğelere nelerin eklendiği (*added*) saptanır. Yapılan bu saptamanın ardından değişen öğelerin hangi pratik ve ya yoruma bağlı gerekçelere dayandığı belirlenir. Desmond ve Hawkes'nin (2006) belirttiği gibi film yapımı planlanmış bir süreçtir. Uyarılama sürecinde yapılan değişiklikler uyarlayıcının film yapmakla ilgili düşünceleri ve edebi metinle ilgili yorumlama anlayışına dair ipuçları sunar. Bu noktadan hareketle, değişikliklerle ilgili seçimlerin ve gerekçelerin bulunması önemli bir aşamadır. Bu aşamada bulunan gerekçelerin biyografik, tarihsel, endüstriyel ve üretim bağlamlarında değerlendirilmesi gerekir. Böyle bir karşılaştırma, filmi bir sanat formu, ticaret, teknoloji ve sosyal değerlerin yansıtıcısı ve şekillendiricisi olarak algılayan bir bakış açısıyla şekillenmelidir. Başka bir deyişle, “*metin ve uyarılama arasındaki farkı anlamakta önemli rol oynayan teknik, anlatsal, tarihsel, üslupla ve izleyici ile ilgili bağlamlar nelerdir?*” (Desmond ve Hawkes, 2006: 4) sorusuna yanıt aranmalıdır. Bu soruya yanıt aranırken metin ve filmle ilgili alanyazın taramasının yapılması ve araştırmacının bulduğu gerekçeler için veri elde etmesi çalışmayı destekleyecektir.

Uyarılama çalışmasının bu aşamasında gerçekleştirilen filmde eklenen öğeleri değerlendirilme basamağı, aynı zamanda sinematik öğelerin incelenmesini de kapsar. Sinematik öğeler filmin bir araç ve sanat formu olarak sahip olduğu kendine özgü

özelliklerdir. Bu öğeler film anlatısının bir parçasıdır ve film yapan kişiye sayısız seçenekler sunar. Her film bu öğeleri kendine göre seçer ve kullanır. Bordwell ve Thompson'a (2008) göre her bir filmde farklı farklı birleştirilen, geliştirilen ve uygulanan bu tercihler bütünü, yönetmenin üslubunu (*style*) oluşturur. Filmin bir bütün olarak oluşturduğu bu üslup, uyarlayıcının metin ile kurduğu ilişkiye ve onu nasıl yorumladığına dair önemli veriler sağlar. Sinematik öğeler Bordwell ve Thompson (2008) ; Desmond ve Hawkes (2006); Butler (2005); Abrams, Bell ve Udris (2001); Stadler ve McWilliam'ın (2009) sınıflandırmalarına göre dört temel başlık altında değerlendirilebilir; mizansen (*mise en scène*), sinematografi (*cinematography*), kurgu (*editing*) ve sestir (*sound*).

2.2.2.1. Mizansen

Sinematik öğelerin ilki, mizansen (*mise en scène*), en genel tanımıyla kameranın önündeki öğelerin tümüdür. John Gibbs'in ifadesine göre "*film karesinin içinde bulunan her şey ve bunların nasıl organize edildiğidir*" (2003: 5). Mizansen, yönetmenin film karesinde görünenler üzerindeki kontrolüne işaret eder. Kelime anlamıyla sinemanın tiyatrodan ödünç aldığı bu kavram, yine tiyatroyla örtüşen bileşenleri içinde barındırır; dekor, kostüm ve makyaj, ışık ve sahneleme (Bordwell ve Thompson, 2008).

Dekor fiziksel mekanı, sette yer alan mobilyaları, aksesuarları ve manzarayı kapsar. Film yapımcısı dekoru tasarlarken iki seçenekten yararlanır; ya gerçekten var olan bir mekanı kullanabilir ya da film setini kendisi oluşturabilir. Dekorun gerçekçi kullanımı dışında sembolik kullanımı da yaygınlıkla tercih edilir (Bordwell ve Thompson, 2008). Örneğin dekor tasarımının yönlendirmeleri sayesinde "*props*" olarak adlandırılan aksesuarlar oluşturulur. Bu aksesuarlar, özel tanımıyla bir sonraki sahnelerde gerçekleşecek olaylarda işlevleri olan nesnelere; eğer bir nesneye özellikle dikkat çekiliyorsa, bu nesne sonraki aşamada önemli olacak demektir (Butler, 2005).

Dekorla genellikle işbirliği içerisinde çalışan kostüm ve makyajın da film bütünü içerisinde işlevi çoktur ve olanakları neredeyse sınırsızdır. Her karakterin, her dönemin, her mekanın kendine özgü kostümü vardır. Bordwell ve Thompson'a göre (2008) dekor gibi kostüm ve makyaj da sembolik anlamlar yaratmada, kompozisyonu ve tematik örüntüyü desteklemede sıklıkla tercih edilen öğelerdir.

Görüntüdeki etkinin çoğu ışık kullanımından kaynaklanır. Bordwell ve Thompson (2008) sinemada ışık kullanımının aydınlatmaktan çok daha fazla anlam içerdiğinden söz eder. Her çekimdeki karanlık ya da aydınlık alanlar kompozisyonu yaratır ve izleyicinin dikkatini belirli figürlere ya da hareketlere yönlendirir. Işıklandırma ve gölgelendirmeye dokular ve şekiller oluşturulur. Işık kullanımının çözümlenmesi esnasında temel olarak ışığın niteliği (sert /yumuşak ışık), yönü (arka / ön/ tepe ışık), tekniği (anahtar / dolgu ışık) ve rengi incelenir.

Mizansenin oluşturduğu bir diğer bileşen, sahneleme hareketleri ve oyunculuğu içerir. Yönetmen, diğer bileşenler gibi figürlerin hareketlerini de kontrol eder. Burada kullanılan figür kelimesi insanlar kadar hayvanları, nesnelere, şekilleri vb. kapsamaktadır. Mizansen bu figürlerin duygularını ve düşüncelerini ifade etmelerini ve eylemlerinde bulunmalarını sağlar. Öte yandan, bu figürlerin içinde en çok kullanılan ve izleyici tarafından aşina olunan oyuncuların performanslarıdır. Oyuncuların performansı görsel (görünüş, jest, mimik) ve işitsel (ses, efekt) öğeleri kapsar. Oyuncuların performansı ile ilgili değerlendirilmesi gereken bir başka ve önemli nokta ise oyunculuk tarzıdır (Bordwell ve Thompson, 2008). Yönetmen, son yüzyıl içinde oldukça çeşitlenen oyunculuk tarzları içerisinde, filmin hedefine göre tercih yapabilir. Dolayısıyla, oyuncuların performanslarını işlevleri ve amaçları açısından değerlendirmek, filmin çözümlenmesi aşamasında önemli veriler sunar.

Bu dört bileşen, sinemada hikayenin oluşturulmasında merkezi bir rol oynar. Stadler ve McWilliam'ın (2009) ifadesine göre mizansende yer alan bu bileşenler yardımıyla aksiyonun *nerde* (seti oluşturan öğeler yardımıyla), *ne zaman* (ışıklandırma, kostüm ve aksesuar yardımıyla), *nasıl* ve *neden* (oyunculuk yardımıyla) gerçekleştiği açıklanır. Böylece, görsel yolla anlam oluşturulmuş, atmosfer yaratılmış ve hikaye kurulmuş olur.

2.2.2.2. Sinematografi

Mizansenin kamera önünde bulunan tüm öğeleri temsil eder, sinematografi (*cinematography*) ise tüm bu öğelerin kamera yoluyla kaydını içerir. Abrams, Bell ve Udris'in (2001) kısa tanımlamasına göre sinematografi, hareketli imgelerin kaydedilmesidir. Dolayısıyla kameranın konumlandırılmasıdır; bu aynı zamanda

izleyicinin de konumlandırılması demektir. Sinematografi, kameranın konumunu ve hareketlerini içeren gelenekleri; farklı objektifler, netlik ayarı ve özel efektler kullanarak yaratılan fotografik imgenin yönlendirilmesini kapsar (Stadler ve McWilliam'ın 2009).

Çerçeveleme (*framing*), sinematografinin çözümlenmesinde dikkate alınması gereken anahtar kavramlardan biridir. Çerçeveleme, çekimin kenarlarını, dolayısıyla film karesinde nelerin olacağını ya da olmayacağını belirler (Abrams, Bell ve Udris, 2001). Bu tamlamadan basit bir sınırlama anlaşılmalıdır; çünkü çerçeveleme, görüntünün içindeki ile ilgili belirli bir bakış açısı dayatır ve görüntüyü tanımlar. Bordwell ve Thompson çerçevelemenin görüntüyü tanımlarken kullandığı araçları şöyle sıralar; “*çerçevenin büyüklüğü ve şekli; yarattığı çerçeve içi ve çerçeve dışı alan; dayatılan uzaklık, açı ve perspektif; mizansenle girdiği ilişki*” (2008: 183). Bu araçlar ayrıca, film çözümlemesi yapılırken çerçeveyle ilgili değerlendirilecek noktaları da ele verir.

Sinematografi başlığı altında incelenecek diğer bir bileşen ise çekimdir (*shot*). Çekim, kameranın kesintisiz bir aksiyon dizgesini, hiç ara vermeksizin tek bir seferde kaydettiği, filmin en küçük birimidir (Desmond ve Hawkes, 2006). Dolayısıyla çekim, çerçeveleme ile yakından ilişkilidir ve çerçevenin içindeki insan figürünün ne kadarının görüldüğüne bağlı olarak ölçeklendirilir. Çekim ölçekleri geniş çekim, genel çekim, boy çekimi, diz çekimi, göğüs çekimi, omuz çekimi, yakın çekim gibi terimlerle adlandırılır. Çekim ölçekleri çerçevedeki aksiyona ve yönetmenin yaratmak istediği anlama göre şekil alır.

Çekim ölçekleri kadar hangi kamera açısının (*camera angle*) kullanıldığı da sinema da yaratılan anlamın incelenmesi açısından olanak sağlar. Kamera açısı, çekilen nesneye göre kameranın durduğu pozisyon tarafından belirlenir (Desmond ve Hawkes, 2006). Kameranın göz hizasında tutulduğu göz hizası açısı (*eye-level angle*), kameranın karedeki figüre yukarıdan baktığı üst açısı (*high angle*) ve kameranın figüre aşağıdan baktığı alt açısı (*low angle*) olmak üzere üç temel kamera açısı vardır; uygulamada böyle görünse de kamera heryere konumlandırabildiği için pek çok kamera açısı kullanılabilir. Abrams, Bell ve Udris'in (2001) belirttiği gibi kameranın konumu, anlatının içeriğine ve yaratılmak istenen anlama göre belirlenir.

Sinematografik açıdan incelenmesi gereken başka bir öge ise kamera

hareketleridir (*camera movements*). Desmond ve Hawkes'nin (2006) tanımlamasıyla, kamera hareketleri kameranın çerçevedeki figüre göre perspektifini değiştiren her türlü devinimdir. Kameranın gövdesiyle yaptığı hareketler arasında yatay (*pan*) ve dikey (*tilt*) çevrinme yer alır. Bu hareketlerde kameranın gövdesi sabit kalır ve kamera 360 dereceye kadar yatay ya da dikey ekseninde hareket eder. Kameranın konum değiştirerek sağa, sola, ileri ve geriye doğru hareket etmesi, kaydırma (*tracking*) olarak adlandırılır. Kameranın mercek yardımıyla yaptığı başka bir hareket türü ise zum hareketidir. Kamera mercek yardımıyla nesneye yaklaşır ya da uzaklaşır. Kamera ayrıca, şaryo, crane, steadicam, dolly ve fly cam gibi araçlar yardımıyla da serbestçe devinebilir. Böyle bir araştırma için önemli olan bu hareketlerin nasıl bir işlevinin ve anlamının olduğunu saptamaktır.

Sinematografi ve mizansen başlığı altında incelenen öğeler, filmin çekim aşamasının öncesinde ya da çekim sırasında yapılan seçimler ve tercihler ile ilişkidir. Çekim sonrası yapılan seçimler ve tercihler ise kurgu aşamasında kendini gösterir.

2.2.2.3. Kurgu

Kurgu (*editing*), sinematik bir öge olarak çift yönlü işleyen bir süreç içerir. Bunlardan ilki kaydedilen en iyi çekimleri seçme; diğeri ise bu çekimleri sahne, sekanslar ve bütün filmi oluşturacak şekilde bir araya getirmedir. Dolayısıyla, Stadler ve McWilliam'ın (2009) tanımladığı gibi kurgu filmin içine dahil olacıklara ve ya atılacıklara karar verilen, öte yandan da film metnini oluşturan bir süreçtir

“Kurgunun işleyişi, dört alanda seçme ve kontrol etme imkanı sunar;

1. Çekim A ve çekim B arasındaki grafiksel ilişkiler
2. Çekim A ve çekim B arasındaki ritmik ilişkiler
3. Çekim A ve çekim B arasındaki uzamsal ilişkiler
4. Çekim A ve çekim B arasındaki zamansal ilişkiler” (Bordwell ve Thompson, 2008: 220).

Bu alanlardaki ilişkilerin kurulması için seçme ve karelerin, sahnelerin ve sekansların bir araya getirilmesi çeşitli geçiş tekniklerinin kullanılmasını gerektirir. Kararma (*fade-out*), açılma (*fade-in*), zincirleme (*dissolve*), silinme (*wipe*), kesme (*cut*) bu geçiş tekniklerinin örneklerindedir (Stadler ve McWilliam, 2009). Kurgu aşamasında kullanılan geçiş teknikleri sayesinde, pek çok kareden oluşan bütün hikaye

anlatısı, yani filmin kesintisiz bütünlüğü oluşturulur.

Kurgu, filmin amaçlarına göre çeşitli tekniklerle uygulanır ve bu tarzlar kurgu kullanımının film içerisindeki işlevine işaret eder. Karelerin birbirine eklenmesi hikayeyi kestirme yoldan, net bir şekilde, birlik ve bütünlük içinde bağlamak amacıyla yapılıyorsa, Desmond ve Hawkes'nin (2006) ifade ettiği gibi filmde kurgu yardımıyla devamlılık sağlanmış olur. Bu durum devamlılık kurgusu (*continuity editing*) terimiyle adlandırılır. Bunun tam tersine, amaç eğer izleyiciyi rahatsız etmek veya hikayenin gerçekliğini bozmak ya da kesintiye uğratmak ise, atlamalı kurgu (*disjunctive editing*) kullanılır. Bu teknikte kurgu yardımıyla çekimler arasında yer, zaman ve görsel yapılar açısından farklılıklar yaratılır. Paralel ya da çapraz kurgu (*cross-cutting*), aynı anda ama farklı mekanlarda gerçekleşen iki olayı anlatır. Paralel kurgu yardımıyla anında başka sahneye atlayarak devamlılık bozulurken, iki sahnenin arasındaki ilişkiden dolayı bütünlük korunmuş olur (Abrams, Bell ve Udris, 2001). Son olarak, sinemaya Sovyet Sineması geleneğinden miras kalan montaj (*montage*) ya da diyalektik kurgu (*dialectic editing*) olarak adlandırılan kurgu tekniği vardır. Bu teknikte farklı çekimler art arda sıralanır ve özellikle devam etmeme durumu (*discontinuity*) vurgulanır. Montaj kurguda amaç, izleyicinin imgeler arasında bilinçli bir ilişki kurmasını sağlamaktır. Böylece, “birbirine zıt ve çarpışan görüntülerin bir araya gelmesi ile tek bir çekimin yaratacağı dolaylı anlamdan öteye geçen bir anlam elde edilir” (Desmond ve Hawkes, 2006: 30).

Yukarıda belirtilen tekniklerin kullanımı yardımıyla yaratılan anlama ek olarak, kurgunun ritmi de pek çok amaca ve anlama hizmet eder. Kurgu, gerçekleştirilen çekimlerin süresiyle oynama imkanı sunar ve böyle bir uygulama çekim süresinin ve zamanlamasının yönlendirmesini içerir. Çekimlerin süre açısından birbirleriyle kurdukları ilişki, kurgunun ritmik potansiyelinin kontrolüyle sağlanır. Böylece, zaman zaman hızlanan, zaman zaman yavaşlayan ve hatta donan filmin ritmi, kurgu yardımıyla elde edilir. Filmde çeşitli anlamlar yaratmak için tasarlanan bu ritmik kurgu, hareketlerin ritmi ya da müzik, diyaloglar gibi işitsel bir ritim ile uyum içerisinde tasarlanır (Stadler ve McWilliam, 2009). Filmde kullanılan ve kurgunun yarattığı ritme uyum sağlayan müzik ve diyaloglar ise, sinematik öğelerden sesi oluşturur.

2.2.2.4. Ses

Sinematik öğeler arasında incelenen son öge ise sestir (*sound*). Sinema her ne kadar görüntü ve hareket üzerine kurulu olsa da ses, izleyiciye ulaşan fiziksel bir dinamizm yaratan hem güçlü hem de gizli bir etkiye sahiptir. Görüntüden bağımsız bir şekilde işlenebildiği ve çekimden sonra da üzerinde oynama yapılabildiği için ses, diğer film teknikleri kadar esnektir ve çok çeşitlidir. Vincent LoBrutto, *Sound-On-Film* adlı kitabında sesin sinemadaki işlevinden söz ederken izleyici için psikolojik, fiziksel ve ortamla ilgili bir deneyim sunduğunu belirtir ve şöyle devam eder; “*ses hikayeye hizmet eder, atmosfer yaratır, yönetmenin işitsel vizyonunu tanımlamaya yardım eder ve görselleri yaşama geçirmek için bir kilit noktasıdır*” (1994: xii). Böyle etkili ve pratik işlevler sunan ses, sinemada üç şekilde kendini var eder.

Konuşma (*speech*) yani diyaloglar (*dialogue*), filmde yer alan karakterlerin sahne içi ya da sahne dışı (dış ses) konuşmalarıdır. Diyaloglar en genel işleviyle hikaye ile ilgili bilgilerin aktarıcısıdır. Diyaloglar ayrıca hikayenin oluşturulması ve arka plan bilgi sunma konusunda filme hizmet eder. Desmond ve Hawkes (2006), diyalogların sinema diline katkısının pek çok açıdan değerlendirilebileceğini belirtir. Öncelikle diyaloglar, karakterlerin olaylar, öteki karakterlerin davranışları ya da hikayenin içinde var olan diğer öğelerle ilgili duygu ve düşüncelerini ifade eder; her karakteri dil özellikleri açısından birbirinden ayırır.

Müzik (*music*), sinemada sesin var olma biçimlerinden bir diğeridir. Sinemada müzik, izleyicide duygusal tepkiler uyandırmaya ve bir sahne, sekans ya da tüm film boyunca yapısal motifler kurmaya yardımcı olur. Bu yapısal motifler sayesinde atmosferin kurulmasında; heyecansız bir sahnenin çekici hale getirilmesinde; çekimler ya da sahneler arasında yumuşak geçişler sağlamada ve devamlılığı korumada; doruk noktasının ya da finalin etkisini arttırmada kolaylık sağlar (Desmond ve Hawkes 2006). Dolayısıyla müzik, anlatı öğelerinin birlik ve bütünlüğünü kurmada etkili bir öğe olarak rol oynar.

Ses efektleri (*sound effects*) ise diyalog ve müziğin dışında kalan seslerdir. Kapının kapanması, birisinin çığı, bombanın patlaması film sahnelerinde sıkça rastladığımız ses efektlerine örnek olarak gösterilebilir. Stadler ve McWilliam (2009) ses efektlerinin görüntüyü pekiştirme işlevinden söz eder; çünkü ses efektleri mizansen

öğelerine eşlik eder ve hikaye dünyasının gerçekmiş gibi görünmesine yardımcı olur. Ses efekti ayrıca izleyicinin dikkatinin kontrolünü ve odaklanmasını, mekanın kurgulanmasını ve atmosferin geliştirilmesini kolaylaştırır.

Ses ile ilgili gözden geçirilmesi gereken bir başka boyut ise sesin kaynağının görüntüde var olup olmamasıyla ilgili yapılan ayrıma göre şekillenir. Sesin -müzik, konuşma ya da ses efektleri- kaynağı eğer filmin içinde yer alıyorsa *diegetic* terimiyle tanımlanır. *Diegetic* sese örnek olarak karakterlerin konuşmaları, şehrin gürültüsü ya da o anda çalınan bir müzik enstrümanı verilebilir. Sesin görüntü dışından kaynaklandığı kullanımına ise *nondiegetic* ses denir. *Nondiegetic* ses, dış ses konuşma ya da kurguda eklenen film müzikleri ile örneklendirilebilir. Dolayısıyla kullanılan sesleri yalnızca izleyici duyuyorsa *nondiegetic*; ancak izleyici ile birlikte karakterler de duyuyorsa *diegetic* sestir (Desmond ve Hawkes 2006). Sesin böyle ayrımlanması, sesi inceleyen araştırmacıya, karakterler ve hikayenin kurgusu ya da filmin ses kullanımıyla ilgili amaçlarına dair veriler sağlar.

Sonuç olarak, uyarlama çalışma yönteminin ikinci basamağı, metin ve filmin ortaklık ya da farklılık gösterdiği noktaların ve sinematik öğelerin değerlendirilmesini kapsar. Filmin metindeki anlatı öğelerinden hangilerini koruduğu, attığı ya da değiştirdiği ve bu öğelere neler eklediği gerekçeleriyle birlikte çözümlenir. Sunulan gerekçelerin biyografik, tarihsel, endüstriyel ve üretim bağlamlarında değerlendirilmesi uyarlama sürecini çok boyutlu bir açıdan incelemeyi kolaylaştırır. Ayrıca, metin ve filmle ilgili alanyazın taramasının yapılması ve araştırmacının bulduğu gerekçeler için veri elde etmesi çalışmayı destekleyecektir.

Her iki sanat formunun incelenmesi olay örgüsü, karakterler, yer ve zaman, bakış açısı/odaklanma, tema, yazım tarzı ve tür açısından birliktelik gösterir; ancak uyarlanan filmin görüntü ve sesin diliyle hikayesini nasıl anlattığının çözümlenmesi, kendine özgü dili oluşturan öğelerin de ele alınmasını gerekli kılar. Dolayısıyla, filmde değişiklik gösteren anlatı öğelerinin incelenmesinin ardından, sinematik öğelerin yani mizansen, sinematografi, kurgu ve sesin filmi oluşturmada oynadıkları roller çözümlenmelidir. Böylece uyarlayıcının metni filme dönüştürürken kat ettiği yol, sistematik olarak yorumlanabilir.

2.2.3. Uyarlamamın Türünü Belirlemek

Desmond ve Hawkes'nin (2006) önerdiği uyarlama çalışma yönteminin üçüncü basamağını, ikinci basamağında yapılan ayrıntılı karşılaştırmalar sonucu elde edilen veriler doğrultusunda uyarlamamın türüne karar verilmesi ve bu kararı etkileyen faktörlerin değerlendirilmesi oluşturur. Böyle bir uygulama araştırmacıyı kolaylıkla bir sonraki ve nihai aşamaya taşıyacak, film ve metin arasındaki ilişkinin yorumlanmasını mümkün kılacaktır.

Uyarlamamın türüne karar verme noktasında rol oynayan kilit nokta, metin ve filmin anlatı öğeleri açısından gösterdikleri ortaklıktır. Yöntemin ikinci basamağında yapılan karşılaştırma sonucunda filmin metindeki anlatı öğelerinin ne kadarını koruduğu, attığı, değiştirdiği ve bu öğelere ne kadar ekleme yaptığı değerlendirilir. Bu değerlendirmeye göre, metnin anlatı öğelerinin çoğu filme olduğu gibi aktarılmışsa uyarlama yakın (*close*) uyarlama olarak adlandırılır. Yakın uyarlamalarda metnin öğelerinden çok azı atılmış, değiştirilmiş ya da çok fazla öğe eklenmemiştir. Karşılaştırma sonucu elde edilen veriler metindeki çoğu öğenin atıldığı ve bu öğelerin yerine yenilerinin eklendiği ya da öğelerin çoğunun değiştirildiği yönündeyse serbest (*loose*) uyarlama yapılmıştır. Serbest uyarlamada metin yalnızca bir çıkış noktası olarak kullanılır. Uyarlamamın orta (*intermediate*) uyarlama olarak tanımlandığı durumda ise, uyarlamamın yakın ve serbest uyarlamalar arasında, değişken bir çizgide olma durumu söz konusudur. Metindeki hikayenin bazı öğeleri değişmeden kalırken bazı öğeler atılır ya da yenileriyle değiştirilir. Orta uyarlamalar ne tam olarak metne benzemektedir ne de metni bir çıkış noktası olarak kullanmıştır (Desmond ve Hawkes, 2006).

Uyarlama türünün bu başlıklar altında tanımlanması uyarlama filmlerin metindeki karşılığına yakın oluşuna, metinden yola çıkışına ya da metinle arada bir yerlerde ilişki kuruşuna göre kullanılmıştır. Kullanılan terimler buradaki anlamlarıyla sadakat ile ilgili dilin kullanımına bir alternatif olarak sunulmuştur. Bütünsel bir değerlendirme ve yorumlamayı gerektiren bu süreç, metin ve film arasındaki ilişkiyi ifade etmeye yardımcı olan bir araç niteliğindedir.

2.2.4. Film ve Metin Arasındaki İlişkiyi Değerlendirmek

Uyarlama çalışma yönteminin son basamağı, film ve metin arasındaki ilişkiyle ilgili bir önermede bulunmayı içerir. Bu önerme daha çok filmi uyarlayan kişinin yorumuyla ilgili bir değerlendirmeyi kapsar. Değerlendirmelerin uyarlamayla ilgili geleneksel eleştirilerin bir adım ötesine taşınabilmesi için sadakatle ilgili tartışmalardan kaçınmak ve uyarlama sürecini bir yorumlama olarak kabul etmek gerekir. Film ve metin arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmak, Desmond ve Hawkes'nin (2006) önerdiği yöntemin asıl hedefidir. Dolayısıyla, bir önceki aşamalar, önyargıdan ve bireysel yorumlamadan uzak, sağlam temellere dayanan ve sistematik bir çözümlemenin sonucu olan bu son değerlendirmenin yapılabilmesi için gerçekleştirilir.

2.3. Tiyatro Oyunlarının Sinemaya Uyarlanması

Tiyatro ve sinema arasında her zaman canlı bir ilişki bulunmuştur. Bu ilişki, sinemanın 1895 yılında doğumuyla, filmlerin tiyatro salonlarında gösterilmesiyle başlar (Knopf, 2004). Bu sıkı ilişkiden kaynaklansa gerek, tiyatro oyunları sinemanın perdeye aktarmak için seçtiği kaynakların başında gelir. Hatta sinema tarihinin ilk filmleri arasında filme alınmış oyunlara rastlanır. Örneğin, 1913 yapımı bir İngiliz filmi olarak *Hamlet* ve 1923 tarihli Alman yapımı bir *Othello*. Bu örneklerde olduğu gibi, özellikle başarısı kanıtlanmış oyunlar sinemanın sık sık başvurduğu metinler niteliğindedir. Oyunlar diğer anlatı yapılarına göre bozulmadan perdeye aktarılmada daha ulaşılabilir görülür. Bu nedenle, orijinal diyalogların, dekorun ve ya kastın kullanıldığı pek çok oyun, sinemaya ya da televizyona aktarılmıştır (Zatlin, 2005). Sinema tarihinde Elia Kazan, Mike Nichols, Laurence Olivier, Peter Hall, Roman Polanski, Orson Welles, Paolo Pasolini gibi birçok önemli yönetmen, Euripides, Shakespeare, Strinberg, Chekhov, Shaw, O'Neill ve Tennessee Williams gibi tiyatro tarihinde yer etmiş yazarların oyunlarını sinemaya kazandırmıştır (Manvell, 1979).

Tiyatro ve sinemanın gösterdiği ortaklıklar ya da ayrışmalar, sanatlar arasındaki ilişkinin temelini oluşturur ve sanatların birbirini etkilemesinde ve değiştirmesinde önemli bir rol oynar. Susan Sontag sinema ve tiyatro arasındaki ilişkiyi kısaca şöyle açıklar;

“Sinemanın tarihçesi, çoğunlukla tiyatro örneklerine benzemekten kurtuluş biçiminde ele alınır. Öncelikle tiyatroya özgü “cepheden görüntüleme” (devinimsiz kameranın bir oyunda koltuğunda kımıldamadan oturan izleyicinin yerini alması), sonra tiyatroya öykünen türde oyunculuk (gereksizce abartılmış, stilize edilmiş jestler), sonra tiyatro benzeri düzenlemeler (izleyiciye gerçeği yaşatmak dururken heyecanları hiç yoktan engelleme). Sinemaya tiyatronun durağanlığından filmin akışkanlığına, tiyatronun yapaylığından sinemaya özgü doğallığa ve dolaysızlığa doğru bir ilerleme olarak bakılmaktadır. Ne var ki oldukça basit bir görüştür bu.” (1982: 93)

Dolayısıyla, sinema ve tiyatro arasındaki ilişki bu kadar kolay açıklanamaz. Uyarlama çalışmalarının öngördüğü çalışma şekline yola çıkarak, her iki sanat dalının kendi geleneğini, sınırlılıklarını ve benzerlik/farklılıklarını ayrı ayrı incelemek faydalı görülmektedir. Böylece her sanatın kendine has biçimini ve araçlarını değerlendirmek ve birbirlerine üstünlük kurmak yerine kendilerini oluşturan bu öğelerle birbirlerini nasıl etkilediklerini saptamak mümkün olacaktır.

2.3.1. Tiyatro ve Sinema

Oyun metnini sinemaya uyarlama süreci yalnızca hikayenin yani karakterler, mekan ve olaylar dizgesinin aktarımı değildir. Oyundaki hikayenin nasıl anlatıldığı da aktarım aşamasında odaklanılması gereken bir süreçtir. “Nasıl anlatıldığı” ise tamamen sanatların kendine özgü dillerine bağlıdır. Tamda bu noktada, Desmond ve Hawkes (2006) uyarlamanın başarılı olabilmesi için uyarlayıcının her iki söylemin –sinema ve bir onun kadar da önceki edebi metnin geleneklerini- ifade araçlarını bilmesinin öneminden söz eder. Bu gelenekler belirli bir form için hem sanatçı hem de izleyici tarafından kabul edilen, anlaşılabilir yöntem ve pratiklerdir. Uyarlayıcı her iki formun da geleneklerini dikkate almalıdır. Aksi halde, önceki formun tiyatro gelenekleri film uyarlamasına yapışacak ve ortaya çıkan sonuç sinematik olmayacaktır; çünkü tiyatro ve sinemanın gelenekleri birbirinden farklıdır. Tiyatro ve sinemanın farklı geleneklerini, karşılaştırmalı bir bakış açısıyla, birbiriyle ortaklıkları ve farklılıkları yoluyla incelemek mümkündür.

Tiyatro ve sinema çeşitli yönlerden benzerlik taşımaktadır. Her ikisi de hikaye anlatır, oyuncular tarafından canlandırılır ve izleyici önünde sunulur (Desmond ve

Hawkes 2006). Başka bir deyişle, her ikisi de tekrarlanan hikâyeler anlatır; her ikisi de oyuncuların izleyici önünde sergileyebileceği şekilde oluşturulan hikâyeler içerir. Dramatik bir sunum olma özellikleri bu iki sanat dalının temel ortaklığını oluşturur.

Dramatik anlatı sanatlarını birbirinden ayırmak her ne kadar zor olsa da, Roger Manvell'e (1979) göre dramatik yapıyı oluşturan öğelerin devamlılığı, sinemayı daha çok roman anlatısına yakınlaştırır. Tiyatro oyuncu odaklıdır; romandaki anlatının akışı ve sunumundaki oyuncuların rolü, sinemada da benzer şekildedir. Sinemada yönetmen ilk adam olmasa bile son adamdır, filmin "*autor*"u tıpkı bir roman yazarı gibi eserini gelecekteki izleyicisinden bağımsız, oyuncularını görevlendirerek, son dramatik etkiyi nasıl yaratacağını kendi düşüncesine göre şekillendirerek yaratır. Dolayısıyla, oyuncular filmin son haliyle sahnede kurdukları ilişkiden tamamen farklı bir ilişki içindedir; çoğunlukla filmin son halinin neye dönüşeceği hakkında hiçbir fikirleri yoktur, bazen filmin ne hakkında olduğunu bile bilmezler. İlk geceki gösterime tüm izleyici ve eleştirmenlerle aynı merak içerisinde gelirler. Manvell'e göre, aslında "*yönetmen Shakespeare ya da Bernard Shaw'a değil de daha çok Flaubert ya da Dickens'a benzer*"(1979: 47). Oyun yazarı ile yönetmenin benzerlik gösterdiği nokta ise, film ve tiyatrodaki süre ve devamlılık kurallarıdır.

Sinema ve tiyatronun paylaştıkları diğer bir ortak nokta ise, her ikisinin de topluluk gösterileri için hazırlanmış olmasıdır. Fakat toplulukla ilişki kurma yöntemlerindeki farklılık bu gösterileri birbirinden ayırır. Oyun, sahnedeki canlı oyuncular tarafından, canlı ve o anda orada olan izleyiciye oynanır; izleyici gerçek, canlı, nefes alan bir insan etkileşimini izler (Desmond ve Hawkes, 2006). Bu etkileşim, Braver-Mann'a (1930) göre izleyici ve oyuncu arasında, sinemada var olmayan bir samimiyet yaratır. Oyuncunun gerçekten var olma durumu, canlı konuşmanın gerçek sesi, nesneleredeki, dokudaki ve ışıktaki zengin renk tonları da bu samimiyeti pekiştirir. Sinemada ise sadece insan imgelerinin kaydı vardır. Film, fotoğraflanmış oyuncuların perdeye yansıtılması yöntemi ile canlı izleyiciye sunulur. Elbette tiyatro, oyuncu ve izleyici arasında bir ilişki kurmak için daha etkili olacaktır ve dolayısıyla sahnedeki oyuncu duygularını izleyiciye açabilecektir; ama bunu perdedeki oyuncu hiçbir şekilde yapamaz. Howard ve Mabley (1995) bu yakınlık durumunun, tiyatronun güçlü sinemanın ise zayıf tarafı olduğundan söz eder; ama sinemanın yakınlık hissi yaratma konusunda başka bir başarısı vardır. Sinema kamera yardımıyla oyuncuyu daha

yakından, en küçük mimikleriyle bile gösterebilir, eylemlerin ayrıntısına girebilir ve en detaylı bilgiyi verebilir.

İzleyici ile kurulan ilişki yöntemine ek olarak, tiyatro ve sinemanın gösterimleriyle ilgili farklılıklar da bu iki sanatın ayrışımına işaret eden başka bir etkidir. Oyunun gösterimi bir performans sanatıdır. Sahne performansı bir kereliğine vardır ve hiçbir gösteri birbirinin aynı değildir (Desmond ve Hawkes, 2006). Bu sebeple her izleyici topluluğuna ayrı ve farklı bir yorumlama sunar. Manvell (1979) bu konuyla ilgili görüşlerini açıklarken, tiyatronun tıpkı müzik gibi canlı bir şov ve performans sanatı olduğuna değinir. Dolayısıyla her performans tektir ve özeldir, izleyici de bunu bilir.

Sinemada ise durum biraz farklıdır. Film sürekli gösterilebilir ve film negatifleri korunduğu sürece tüm performanslar aynıdır (Desmond ve Hawkes, 2006). Çünkü film son haliyle, Manvell'in (1979) belirttiği gibi, izleyicisiz mükemmelleştirilen bir performans kaydının sunumudur. İzleyicinin bu gösterimdeki atmosferi yaratmada hiçbir katkısı yoktur. O halde film tıpkı resim ya da heykel gibi onu yapan kişi tarafından mükemmelleştirildikten sonra sergilenen güzel sanatlar alanıdır. Bu durum, sinemanın bir "nesne" (hatta ürün), tiyatronun ise bir "gösteri" olduğu olgusuyla somutlaştırılabilir. Filmler nesne oldukları içindir ki bütünüyle yönlendirilebilir, inceden inceye hesaplanabilir ve her bir ögesi kesinlikle belirlenebilir (Sontag, 1982).

Nesne olarak bir tercihler bütünü olan filmde, izleyiciye sunulan her şey yönetmenin hükmünün göstergesidir. James Monaco yönetmenin hükmünü şöyle ifade eder; *"bir oyunu istediğimiz kadarıyla izleriz, bir filmi ise yönetmenin görmemizi istediği kadarıyla izleriz"* (2001: 50). Bu durum, izleyici bakış açısını yönlendirme ve kontrol etme noktasında sinemaya kolaylıklar sunar. Başka bir kolaylığı da aynı zamanda izleyici için sunmaktadır. İzleyici tiyatrodaki kendi dikkatini düzenlemek zorundadır, sinemada ise izleyicinin dikkatini düzenleme sorumluluğunu yönetmen kurgu safhasında üstlenir (Braver-Mann, 1930). Oyunda izleyici, dikkatini toplaması, özel bir hareketi veya tepkiyi, küçük bir ayrıntıyı izlemesi için zorlanamaz. Howard ve Mabley, bu konuyu şöyle özetlemektedir; *"Tiyatrodaki izleyicinin dikkatini çekmek için kullanılan çeşitli yollar vardır fakat hiç birisi film karesi kadar güçlü olamaz. Çünkü sinemada izleyicinin o kare dışında başka bir şeyi görme seçeneği yoktur"* (1995: 7).

Sinema izleyiciyi yönetmenin gözüyle görme konusunda zorlarken, tiyatro metinle başlayan serüveninde oyun yazarının tek bir bakış açısına -nesnel ya da dramatik- güvenir. Yazar, bir sanatçı olarak tümüyle kendisini kattığı metni hayata geçirmeye çalışır ve oyun o yazarın dünyası ile sınırlıdır. Oyun yazarının bakış açısını sınırlayabilecek bir başka nokta ise oyun metninde yalnızca görülebilecek ya da duyulabilecek şeyleri ele alma gerekliliğidir. Oyun yazarı yalnızca somut olarak verebileceği şeylerle ilgilenmek durumundadır. Böyle bir sınırlama zaman zaman onun geniş bir tarihsel arka plan sunmasını, eylemlerle ilgili doğrudan bir yorum yapmasını ya da karakterlerin içsel düşüncelerini açığa vurmasını engeller (Desmond ve Hawkes, 1996).

Sinema, izleyicinin bakış açısını yalnızca yönetmeninkini sunmakla bir yandan sınırlarken, öte yandan ona teknik olanakları sayesinde yine yönetmenin gözünden farklı farklı bakış açıları gösterir. Tiyatroda izleyici, koltuklarında oturarak oyunu tek bir bakış açısından izlemek zorundadır. Sinema ise görüntüyle izleyiciyi yakınlaştırıp, uzaklaştıran, etrafında dolaşma ya da içinde olma hisleri yaratan dört farklı bakış açısı kullanılabilir. Örneğin, yakın çekim sayesinde fiziksel ve duygusal yakınlık kurup, olayın içindeymiş hissi verebilir (Boggs, 1978).

Tiyatro ve film, ikisi de yazılı bir metinle yola başlar, fakat sahne oyunu, Manvell'in (1979) dediği gibi, tüm değerini diyaloglardan alması itibariyle bir edebiyat koludur ayrıca, dolayısıyla yalnızca gösteriminin dışında basımı da söz konusudur. Film metni ise nadiren bir edebi eser olarak görülür. Desmond ve Hawkes bu konuyu destekler şekilde şöyle özetler; "*Film senaryolarının çok azı basılır ve basılanlar ancak profesyoneller, film analizcileri ve meraklıları tarafından okunur*" (2006: 162).

Senaryo ve oyun metni karşılaştırmasında başta gelen dikkat çekici farklardan bir diğeri, yazarın kelime seçimleridir. Howard ve Mabley'in (1995) görüşlerinden yola çıkacak olursak, oyun metninde yazılı olan şey karakterlerin diyaloglarıdır ve oyun yazarı hikayesini anlatırken daha çok diyaloga, daha az harekete başvurur. Filmlerde ise durum tam tersidir. Senarist için duyulandan çok görünen önemlidir. Senaryoda sahne tanımları, karakterlerin hareketleri ve izleyicinin göreceği görsel öğeler yer alır. Genel olarak, hikayeyi anlatmak için oyun karakterlerin sözlerini, senaryo ise hareketleri kullanır. Senaryoda yer alan hareket temelde iki farklı hareketi kapsar. İlki değişen karelerdeki insan hareketleridir, diğeri ve çoğunluğu ise kamera ve kurgu yardımıyla

oluşan sinemaya özgü hareketlerdir.

Oyun metni ve senaryoyu oluşturan öğelerin içerisinde yer alan diyalogların da sanatlara göre farklılık gösterdiği söylenebilir. Filmde ne olduğu sözel olarak anlatılmak yerine görsel olarak ifade edilir. Boggs (1978) film diyaloglarının genellikle sahne diyaloglarından daha basit olduğu yönünde bir tespitte bulunur. Filmin tüm yükünü görsel imgeler taşıdığı için filmde görsel olarak anlatılan, sahnede diyaloglarla anlatılır. Bu yüzden film diyalogları daha basit, sıradan ve daha az şiirseldir. Boggs bu durumun yarattığı uyarılama problemlerine işaret ederek, tiyatro diyaloglarının şiirselliğinin sinemada yeniden üretilmediğinden söz eder. Bu duruma örnek olarak Shakespeare'in tiratlarını gösterir. Ona göre, pek çok uyarlamada Shakespeare'in süslü, şiirsel ve iyi yapılandırılmış tiratları sinemada etkili bir biçimde içsel monologlara dönüştürülemediği, dönüştürüldüğünde de oldukça yapmacık kalmıştır. Diyaloglardaki yapı farklılıkları, her iki aracın başka öğelerle kurdukları ilişkiler üzerinden değerlendirilebilir. Örneğin sinemada, pek çok olanak sunan fiziksel mekan genişliği, hareket ve olayları daha önemli hale getirir ve şiirsel diyaloglar daha da azalır. Boggs'a göre *“bir film şiirsel konuşacaksa bunu görsel imgeler yoluyla gerçekleştirmelidir”* (1978: 209-210). Bir bakıma, Anthony Davies'in dediği gibi *“tiyatro kendi ifadesinin organik boyutu olarak mekân görüntüsünü anonimleştirirken, sinema diyalogları anonimleştirir”*(1994: 2). Dolayısıyla, sinemanın uzamsal ayrımları ve sonunda istenilen görsel tutum değişikliği, karışık diyaloglardan uzak durmayı gerektirir.

Başlı başına bir anlatı ögesi olarak duran uzamın kendisi, eylemin yer aldığı *“oynama alanı”* (Manvell, 1979: 26), oyun ve film arasında fiziksel bir farklılık da yaratır. Sahne oyunları, mekan olarak sahnenin elverdiği koşullardan etkilenecek yazılır ve onun sunduğu fırsatlara göre yapılandırılır. Susan Sontag (1982) bu durumu, tiyatrodaki mekan kullanımının mantık ya da süreklilikle sınırlı olmasına bağlar. Günümüz tiyatrosu her ne kadar bu sınırı aşmak için çaba harcarsa da, tiyatrodaki bir şehrin üzerinde gezinmek, ülkeleri aşmak ve dünyayı dolaşmak filmdeki kadar kolay değildir. Çünkü film yapan kişi kamerayı özgürce kullanıp istediği yere gidebilir. Bazin'e (2000b) göre sinema bu artısını gerçek zaman ve yer birimi sağlayan araca, kameraya borçludur. Filmin *“oynama alanı”* olarak gerçek ya da kurmaca her çeşit alan kullanılabilir. O halde sahne ve perde arasındaki en büyük farklardan biri filmin her tür

doğal veya insan yapımı alanı kullanmakta, gerçek caddeleri, denizleri, dağları kendi kurgusuna göre uyarlamakta özgür ve her tür tiyatro oyun alanının sınırlılıklarından kurtulmuş olmasıdır (Manvell, 1979).

İzleyicinin sinema ve tiyatronun gösterimlerinin sunulduğu mekana ilişkin algısı da farklılık gösterir. Tiyatro izleyicisi, yapay dekoru ve yarattığı yanılsamayı, üç tarafında duvar olan bir odayı dört duvarlıymış gibi farz etmeyi baştan kabul edecektir. Film izleyicisi de aynı şekilde, iki boyutlu filmin üç boyutlu gerçekliği sunduğunu farz eder (Desmond ve Hawkes, 1996). Öte yandan tiyatronun şimdi ve o anda orada olma ilişkisinden yola çıkarsak, Munsterberg'in (1985) özetlediği haliyle film, her yönden tiyatroya göre fiziksel gerçeklikten daha uzaktır ve fiziksel dünyadan onu uzaklaştıran bu öğeler onu zihinsel dünyaya daha çok yaklaştırır ve onu duygusal bir deneyim haline getirir. Aynı görüşten yola çıkan Alpert'in (1966) değindiği gibi, film fiziksel gerçeklikle değil fiziksel illüzyonla ilgilidir. Bu illüzyon sayesinde film, izleyici duygusal tepkileri henüz mantıkla açıklayamadan, gözünden geçerek doğrudan duygulara hitap eder.

Sinema tiyatronun yalnızca mekanla ilgili gerçeklik değerlerini gözden çıkarmakla kalmaz ayrıca zaman sıralamasını da görmezden gelir. Tiyatro hikayeyi gerçek zaman sıralamasıyla sunar. Tiyatro bu akışı ancak dramatik sanatın izin verdiği ölçüde değiştirebilir. Sinema ise fiziksel dünyanın zaman yapısına uymak zorunda değildir (Munsterberg, 1985). Zaman atlamaları, geriye dönüşler ve ileri gidişler filmde bir anda gerçekleşir. Böylece sinema gerçek zaman algısını da kırmış olur.

Tiyatronun sınırları yalnızca zaman ve mekan değildir. Munsterberg'in (1985) ifade ettiği gibi sahnede gösterilen her şey doğayı yöneten aynı nedensellik yasalarıyla kontrol edilir. Bu, fiziksel olayların devamlılığının korunduğu anlamına gelir; bir sonraki sonuç olmadan sebep olmaz, önceki bir sebep olmadan sonuç olmaz. Tüm bu doğal akış sinema perdesinde ihlal edilir. Gerçeklikten uzaklaşma sinemadaki hareketin ortaya çıkışıyla başlar. Hareket duygusu ayrı ayrı fotoğrafları birbirine bağlayan zihnin aktivitesi sonucu oluşur. Sinemada sahne birden değişebilir; bir eylem başlar, sebep olan şeyin sonucunu görmeden başka bir sahne yerini alır. Böyle bir durumda süreç kesintiye uğramakla kalmaz, sahnelerin birbiri içine girmesi ayrıca nedenselliğe aykırıdır. Dolayısıyla sinema bize yer, zaman ve nedensellik sınırlamasından kurtulan; bir olay örgüsü ve resimsel görüntü bütünlüğüyle pratik yaşamdan tümüyle uzaklaşmayı

sağlayan; zihnimizin özgür oyunlarına dayanan hareketli fotoğraflardaki insan eylemlerinin önemli bir çatışmasını gösterir.

Hareketin tiyatrodaki karşılığı oyuncuların hareketleridir. Oyuncular da tıpkı çevremizdeki insanlar gibi hareket eder. Sahnede olanlar, tıpkı gerçek yaşamdaki gibi bizim öznel dikkatimizin, hafızamızın ve imgelemimizin dışında gelişir. Bu nedenle sinema doğayı taklit etme konusunda tiyatro ile yarışamaz. Munsterberg (1985), sinemanın amacının doğayı taklit etmek olmadığından söz eder. O halde sinemanın başarısı doğayı taklit etmek değil, zihnin gerçek olana göre sahip olduğu başarıyı sergilemektir. Bu nedenle Nicoll'un (1966) dediği gibi sinemanın gerçeklikten çok gerçeklik izlenimi verme gücü vardır ve biz sinemanın yaşamın içine süzülen gerçekliğiyle heyecanlanırız; eğer istersek en tuhaf görsel dünyaları bile var edebilir ve gerçekmiş gibi görünmesini sağlayabiliriz, böylece sinema gerçek formlara daha farklı yaklaşma olanağı sunar. Tiyatro ve sinemayı gerçeklik kavramı üzerinden karşılaştıran bir başka isim, Bazin (2000b), tiyatrodan sinemaya geçişi fiziksel gerçeklikten soyutlamaya geçiş olarak değerlendirir.

Her iki sanat dalının kendine özgü araçları ve geleneği göz önünde bulundurulduğunda, taşıdıkları ortaklıklar yüzünden, bir oyunu uyarlamanın romanı veya kısa hikayeyi uyarlamaya göre daha kolay olduğu düşünülür; oysa Desmond ve Hawkes'nin (2006) ifadesine göre oyunu filme uyarlamak diğer anlatı türlerine göre daha zordur. Oyunlar sahne, bakış açısı, dil ve oyuncu-izleyici ilişkisi açısından sınırlıdır. Sahne geleneklerini, hikaye anlatma gücünü ağırlıklı olarak görsel imgelere, yer ve zaman hareketliliğine vurgu yapan gelenekler yoluyla edinen bir araca, sinemaya aktarmak hiç de kolay değildir. Bunu başarabilmek için, çoğu uyarlayıcı hikayeyi -ki hikaye çoğu zaman tiyatronun enerji kaynağıdır- sahne geleneğinden koparmak durumundadır. Eğer birileri bir sahne oyununu, canlı performansın bir kaydı şeklinde uyarlamaya çalışırsa, hareketler sınırlandırılmış, set gerçektışı, diyaloglar fazla konuşkan ve oyunculuk abartılı kalır. Böylece bir oyunu kaydetmiş ama sinema yapmamış olur. Dolayısıyla uyarlayıcı her iki formun da geleneklerini dikkate almalıdır. Aksi halde, önceki formun tiyatro gelenekleri film uyarlamasına yapışacak ve ortaya çıkan sonuç sinematik olmayacaktır

2.3.2. Oyunun Sinema için Elverişli Hale Getirilmesi

Oyun metninden yapılan film uyarlamalarında en büyük problem, tiyatro geleneklerinin korunması noktasındaki ısrardan kaynaklanır. Oyun uyarlamalarında ortaya çıkan güçlükler değinen Bazin'e (2000b) göre ister klasik, ister modern olsun, bir oyun doğruluğundan şüphe edilmez bir şekilde kendi metni tarafından korunur. Oyunun, yeniden düzenlenmeden ve bazı bölümleri değiştirilmeden uyarlanması olanaksızdır. Her ne kadar bu yapılırken daha iyi bir ürünün ortaya çıkma ihtimali olsa da, sonuç olarak elimizdeki artık oyunun aslı değildir ve film uyarlamaları için elverişli hale getirilmiştir. Tam da bu noktada oyunların filme uyarlanması ile ilgili eleştirmenlerin kullandıkları bir terim karşımıza çıkar; "oyunun açılması" (*opening up a play*) (Desmond ve Hawkes, 2006: 163). "Oyunun açılması" burada kullanıldığı anlamıyla, oyunun tiyatronun geleneğinden kaynaklı sınırlılıklarını kaldırmak, onu bu açılardan özgürleştirmek, dolayısıyla sinema için elverişli hale getirmek demektir. "Oyunun açılması", uyarlayıcının sahne geleneklerini sinemaya aktarırken geliştirdiği birkaç stratejiye işaret eder. Desmond ve Hawkes'nin (2006) verdiği örnekler göre Norman Jewison'ın yönettiği *A Soldier's Story (Bir Askerin Hikayesi)* (1984) adlı film, "oyunun açılması" ile ilgili geliştirilen stratejilere yönelik iyi bir örnektir.

Desmond ve Hawkes (2006) bu stratejileri incelemenin uyarlama filmlerin değerlendirilmesi ve yorumlanması açısından çeşitli olanaklar sunduğundan söz eder ve bu olanakları şöyle açıklar; uyarlayıcının bir oyunu sinemaya taşırken uyguladığı stratejileri belirlemek, ilk olarak, oyun ve filmin farklı geleneklerini ortaya koymak ve uyarlayıcının hikayeyi sahnedeki perdeye taşırken yaptığı işi görünür kılmak açısından önemlidir. Böylece sanatçının geçirdiği yaratıcı süreç hakkında daha fazla bilgi ediniriz.

İkincisi, oyunların hangi oranda ve nasıl elverişli hale getirildiğini belirlemek bir uyarlamayla diğerini kıyaslama açısından olanaklar sunar. Uyarlamaları değerlendirmek ve karşılaştırmak için bir yöntem bulunmuş olur. Böylece, Laurence Olivier, Tony Richardson, Franco Zeffirelli, ve Kenneth Branagh tarafından yönetilen *Hamlet* uyarlamalarının, Shakespeare'in oyununu nasıl sinema için elverişli hale getirdiklerini birbirleriyle ilişkilendirebiliriz.

Üçüncüsü, böyle bir araştırma oyun ve film arasındaki ilişkiyle ilgili genellemeler yapma fırsatı verecektir. Böyle bir fırsat daha ilginç sorular için kapılar açacaktır.

Desmond ve Hawkes bu soruları örneklendirirken, “*Oyun sinema uzamı için ne derece elverişli hale getirildi? Eğer sahnenin sınırlıkları korunmak isteniyorsa, bunu sağlamak için yönetmen neden filmin uzamsal hareketliliğinden faydalanmamış?*” (2006: 164) gibi sorular sormaktadır.

Desmond ve Hawkes (2006) “oyunun açılması” ile ilgili stratejilerinin sınırsız ve çok çeşitli olabileceğinden söz eder ve bu stratejilerin uyarlamayı değerlendirmek için bir ölçüt olmadığını özenle belirtir. Yine de bu stratejileri saptamak dramatik ve sinematik gelenekleri ve film yapan kişinin oyunu perdeye taşıırken yaptığı seçimleri konuşmak için faydalı bir başlangıçtır. Desmond ve Hawkes (2006) “oyunun açılması” ile ilgili stratejileri örneklemek için yedi temel strateji saptamıştır. Bu yedi strateji aşağıdaki gibi özetlenebilir;

1. Oyunda sadece adı geçmiş ama sahnelenmemiş mekanları filmde kullanmak: Tiyatronun uzamla kurduğu sınırlı ilişkisinden dolayı tek bir mekanda geçen pek çok oyuna tanık oluruz. Farklı farklı dekorlar kurmak ve sahneyi bu dekorlara göre düzenlemek hem masraflıdır hem de sahne değişimi açısından zorluklar yaratır. Film uyarlaması için seçilen bir oyun tek bir mekanda geçiyorsa, öncelikle onu sahnenin sınırlarından kurtarmak gerekir; çünkü kamera film izleyicisini neredeyse her yere götürebilir. Sinema sahne sınırlamaları tarafından kuşatılmadığı için, böyle bir uygulama oyunun sınırlı mekanını ve gerçekdışı dekorunu “gerçek” mekana taşıyacaktır. Desmond ve Hawkes (2006), Norman Jewison’ın yönettiği *A Soldier’s Story (Bir Askerin Hikayesi)* (1984) adlı filmi incelerken bu stratejiyi başarılı bir şekilde uyguladığından söz eder. Böylece, filmde mekan çeşitliliği ve bolluğu yaratılmış; izleyiciyi bu mekanlar arasında gezdiren kameranın hızı ve zarafeti sayesinde hikayeye mekan hareketliliği sağlanmış ve mekanın gerçekçi bir tasviri yapılmıştır. Dolayısıyla oyunları uyarlama için elverişli hale getirmenin bir yolu, oyunun içinde bahsi geçen fakat oyunda sahneleme olarak yer almamış mekanları filme dahil etmektir. Bu sayede tiyatronun uzamla ilgili sınırlılıkları aşılmış olur.

2. Oyunda sadece adı geçmiş ya da ima edilmiş ama sahnelenmemiş sahneleri filmde kullanmak: Tiyatronun sınırlılıklarından kaynaklanan başka bir problem de bazı

olayların ya da eylemlerin sahnede gerçekleştirilme zorluğudur. Bu yüzden oyunlarda çoğu olayın yalnızca adı geçer ya da ima edilir. Savaş sahneleri, paralel zamanda gerçekleşen eylemler, kalabalık insan topluluklarının içinde bulunduğu olaylar bu türden sahnelere örnek olarak verilebilir. Sinema perdesine taşımak için “oyunun açılması”nın bir diğer yolu bu sahneleri gerçekleştirmek ve filmde göstermektir. Adı geçen ya da ima edilen türden sahnelerin çekilmesi hikayeyi sahnenin sınırlılıklarından kurtarmanın başka bir fırsatını sunar.

3. Oyunda yalnızca adı geçmiş ya da ima edilmiş ama sahne üstünde gösterilmemiş karakterleri filmde kullanmak: Tiyatronun mekan ve maddi sınırlılıkları oyuncu sayısını da sınırlar. Oysa sinema, daha çok oyuncuyu ağırlayabilir; çok çeşitli ve farklı profillerden oluşan bir oyuncu kadrosu oluşturabilir. O halde oyunları film için elverişli hale getirmenin bir başka yolu da oyunda yalnızca adı geçmiş ya da ima edilmiş olan karakterleri eklemektir. Böylece, sahneye hiçbir şekilde sığamayacak bir ordu ya da sayısız küçük rol sinema perdesine kolaylıkla yansır.
4. Oyundaki edebi sembol ve motifleri görselleştirmek: Oyunları uyarlarken kullanılacak bir başka strateji ise sembollerin görselleştirmektir ki, böylece izleyici için soyut olmaktan çıksınlar. Söz konusu görselleştirme, sembollerin yanı sıra oyunun yinelenen motifleri ve örüntülerine de uygulanabilir. Bu tarz bir uygulama, Desmond ve Hawkes’ye (2006) göre oyun ve film arasında tematik, yapısal ve ideolojik bir ilişki kurmanın da kolaylaştırıcısıdır. Dolayısıyla, oyundaki edebi sembollerin ve motiflerin görselleştirilmesi bir yandan onların fiziksel olarak filmin içinde var olmasını sağlarken, öte yandan metnin sinema için elverişli bir hal almasına da katkıda bulunur.
5. Kamera ve kurguyu, hikayeyi sinema zamanına ve mekanına taşımak için kullanmak: Kamera ve kurgu yardımıyla hikaye sinema zamanına taşınabilir. Gerçekçi bir tiyatrodaki oyun bir gün ya da bir ömür gibi, kısa ya da uzun zaman dilimlerini içerir; ama oyuncular her sahneyi kendi zamanlamasında oynar. Başka bir deyişle sahnenin uzunluğu onu oynamanın süreceği eş değerlikte ilerler. Zaman atlamaları ve değişiklikleri genellikle sahne dışında gerçekleşir ve sahne

değişimleri ile anlatılır. Tiyatronun bu sınırlılığına karşın sinemada zaman yavaşlatılıp, hızlandırılabilir ve hatta dondurulabilir. Sinema zaman algısı ile oynayıp zaman akışını tersine çevrilebilir. Dolayısıyla, kamera ve kurgu kullanımıyla tiyatronun gerçek zamanı, sinema zamanına dönüştürülebilir. Böylece filmde, izleyici gerçek zamanın yönlendirmesiyle oluşan farklı zaman algılarını (ağır çekim-hızlı çekim yardımıyla) tecrübe eder.

Kamera ve kurgu yardımıyla sinema, ayrıca bakış açısına bağlı mekan algısını da değiştirir. Desmond ve Hawkes'ye (2006) göre tiyatrodaki izleyicinin bakış açısı sınırlıdır; çünkü performansı belirli bir mesafeden ve hep aynı açıdan izler. Sinemada ise kamera izleyicinin mesafesini çeşitlendirmek için geniş çekim, orta çekim ya da çok yakın çekim gibi farklı çekim ölçeklerini; göz hizası, alt ya da üst açı gibi çeşitli kamera açıları; alan derinliğini değiştiren farklı merceklerde lensleri; çevrinme ya da kaydırma gibi kamera hareketlerini kullanır. Böylece izleyicinin hareketle ilişkisi pekişir; bakış açısı bu açılardan özgürleşir.

6. Oyundaki perde ayrımlarının belirginliğini azaltma ya da kaldırma: Film uyarlayıcının “oyunun açılması” için uygulayabileceği başka bir strateji, oyundaki perde ayrımlarının belirginliğini azaltmak ya da kaldırmaktır; böylece film devamlılığı daha çok korunmuş olur. Oyunların çoğu sahnelerden oluşur ve oyunun yaklaşık olarak yarısında perde arası verilir. Sinemada böyle ayrımlara pratik olarak ihtiyaç duyulmaz, bu yüzden perde aralarını filmde görünmez hale getirme ya da tamamen kaldırma seçeneği vardır. Böyle bir uygulamayla sinemanın geleneğine daha çok uyan hareket devamlılığı ve akıcılık korunur.
7. Müzik eklemek: Tiyatrodaki müzikten faydalanmak sinemaya göre daha zordur. Filmde müzik kare kare kullanılabilir ve anlam yaratımında destekleyici bir etmen olarak yer alır. Desmond ve Hawkes'ye (2006) göre müzik kullanımı izlenen sahneyi ilginç kılar, atmosfer yaratımını destekler ve izleyicinin karakterlere ve durumlara göstereceği duygusal tepkileri etkiler. Dolayısıyla müziğin sinema geleneklerine göre kullanımı tiyatro geleneklerinin sınırlılıklarından kurtulmak için kullanışlı bir yöntem sunar.

Desmond ve Hawkes'nin (2006) örneklendirmek için verdiği bu yedi maddeden oluşan stratejiler, oyunların sinema için elverişli hale getirilmesine dair önemli ipuçları sunar. Onların da belirttiği gibi yukarıda sunulan kullanışlı hale getirme stratejileri ne bu kadarla sınırlıdır, ne de bir uyarlama değerlendirme ölçütüdür; ancak tiyatronun geleneğini sinema geleneğine dönüştürme aşamasının kilit sorularına işaret eder.

Dönüştürme aşamasında kullanılan bu stratejilerin yoğunluğu Desmond ve Hawkes'nin öne sürdüğü “oyunun açılması”nın derecelerini belirler. Yazarlar, yukarıdaki strateji örneklerindeki gibi, tiyatronun sınırlılıklarını sinemanın özgürlüklerine dönüştürme yolunda gerçekleştirilen uygulamaların çok az kullanıldığı filmleri “filmleştirilmiş oyuna yakın” olarak adlandırır. Böyle bir uygulamaya örnek olarak Eugene O'Neill'in *Long Day's Journey Into Night (Günden Geceye)* (1962) adlı oyunundan Sidney Lumet tarafından uyarlanan filmi verilebilir. Uyarlamada oyunun geçtiği mekan değiştirilmiş, karmaşık kamera ve kurgu kullanılmıştır; ama yine de izleyici oyunun tiyatro kökenini unutamaz.

“Oyunun açılması” stratejilerinin bu örneğe göre daha yoğun kullanıldığı bir film olan, Elia Kazan tarafından yönetilen ve Tennessee Williams'in oyunundan uyarlanan *A Street Car Named Desire (Arzu Tramvayı)*'dir (1951). Her ne kadar tiyatro geleneğini sinema geleneğine dönüştürmek için çaba harcanmışsa da film bazı açılardan filmleştirilmiş oyundan tam anlamıyla uzaklaşamaz. Mekanların görselliğine, karakter eklemelerine, sembollerin görselleştirilmesine ve kamera kullanımına rağmen film oyundan kurtulamamıştır; çünkü diyaloglar çok ağırdır. Desmond ve Hawkes'nin (2006) ifadesiyle oyun tam anlamıyla sinema geleneğine dönüştürülemediği ve bu yüzden klasik bir uyarlamadır.

Bu örneklerin dışında, Desmond ve Hawkes (2006), çeşitli stratejiler kullanarak tiyatro geleneklerini sinema geleneklerine dönüştürme noktasında başarılı buldukları William Shakespeare'in *Macbeth* oyunundan Akira Kurosawa'nın uyarladığı *Throne of Blood / Kanlı Taht* (1957) filminden söz eder. Film pek çok film eleştirmenine göre en iyi Shakespeare uyarlamasıdır. Kurosawa oyunu çoğu açıdan sinema özgürlüğüne kavuşturmuş ve Shakespeare'in şiirini Japon film imgeleriyle yeniden tasarladığı bir *Macbeth* kurmuştur. Bir yandan oyun başarılı bir şekilde sinema geleneğine dönüştürülürken, bir yandan da hikaye korunmuştur.

Özetle, anlatıyı oluşturan iki bölümden biri olan hikaye araçtan bağımsız, bir

söylemden diğereine rahatlıkla aktarılabilen bir yapı niteliğindedir. Bu yapının başarılı bir şekilde aktarılabilmesi için uyarlama yapan kişinin her iki söyleme de hakim olması gerekir. Tiyatro ve sinema sahip oldukları ortak noktalara rağmen farklı geleneklere ve imkanlara sahiptir. Bu nedenle tiyatro oyunları sinemaya uyarlanırken, tiyatronun gelenekleri sinemanın geleneklerine dönüştürülmelidir. Desmond ve Hawkes'nin (2006) önerdiği gibi bu dönüşüm aşamasını “oyunun açılması” olarak adlandırdıkları çeşitli stratejiler ışığında incelemek mümkün görünmektedir. Böylece dramatik ve sinematik gelenekleri ve film yapan kişinin oyunu perdeye taşıırken yaptığı seçimleri konuşmak için faydalı ipuçları edinilebilir. Elde edilen ipuçlarını bir adım öteye taşımak adına uyarlamaların çalışılmasında sistematik bir yol izlenmesi, dolayısıyla bir yöntemin benimsenmesi araştırmacı açısından hem kolaylaştırıcı hem de gerekli bir araçtır.

3. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırma modeli, araştırma alanı, veri toplama araçları, verilerin toplanması, verilerin çözümlenmesi, araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği ve son olarak da araştırmanın güçlü ve sınırlı yönleri konusunda bilgiler yer alacaktır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, William Shakespeare'in *Macbeth* (1606) adlı oyunu ve bu oyundan uyarlanan, yönetmen Akira Kurosawa'nın, 1957 yapımı *Throne of Blood / Kanlı Taht* adlı filmi üzerine yapılan nitel durum çalışmasıdır.

3.1.1. Nitel Araştırma

Bu çalışma, Desmond ve Hawkes'in (2006) önerdiği uyarlama çalışma yönteminde ileri sürülen başlıklar altında, Shakespeare'in *Macbeth* oyununun ve bu oyundan uyarlanan Akira Kurosawa'nın *Throne of Blood / Kanlı Taht* filminin derinlemesine çözümlenmesi yapılarak; film ve metin arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi üzerine nitel bir durum çalışmasıdır.

Nitel araştırma, toplumsal ya da insanla ilgili bir problemin farklı metodolojik gelenekler ışığında anlaşılmasını içeren bir soruşturma sürecidir. Nitel bir araştırmada, araştırmacı karmaşık ve bütünsel bir resim oluşturur; kelimeleri, görüntüyü, bilgileri çözümler ve çalışmayı doğal ortamında yürütür. Başka bir deyişle, nitel araştırmacı, metinler, resimler, kayıtlar gibi verileri toplayan; onları tümevarımsal bir yolla çözümlen; araştırmanın içinde bulunan öğelerin anlamına odaklanan ve süreci açıklayıcı ve ikna edici bir dille tanımlayan bir araçtır (Creswell, 1998). Dolayısıyla nitel araştırma, Gillham'ın (2000) belirttiği gibi araştırmacının veri toplamasını; elde ettiği verileri derinlemesine çözümlenme-sentez edebilmesini ve önyargısız tanımlama-yorumlama yapabilmesini içerir. Bu yorumlama sürecinde ise sorun tüm karmaşıklığıyla ve çok boyutluluğuyla ele alınır ve sergilenir (Creswell, 1998).

Uyarlama çalışmaları da metin ve film arasındaki ilişkinin yorumlanmasına dayanır. Dolayısıyla, bu araştırma nitel araştırmanın temel amacı ve evreleri ile örtüşmektedir. Ayrıca Creswell'in (1998) öne sürdüğü nitel araştırmanın seçilmesinde rol oynayan faktörler bu araştırmanın kapsamı ve amacı için uygun bulunmuştur. Creswell (1998), tek bir durumun pek çok değişken ile çözümlendiği bir sürecin ve "nasıl" ya da "ne" ile başlayan araştırma sorularının genellikle nitel araştırmaya işaret ettiğinden söz eder. Buradan hareketle, bu araştırmada tek bir uyarlama örneğinin pek çok öge açısından çözümlenmesi; metin ve film arasında nasıl bir ilişki bulunduğunun saptanması söz konusudur. Shakespeare'in *Macbeth* oyunundan Akira Kurosawa'nın uyarladığı *Throne of Blood / Kanlı Taht* filmi, kaynak metin ve film arasında nasıl bir ilişkinin var olduğu çözümlenirken, Desmond ve Hawkes'in (2006) öne sürdüğü karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi temel alınmıştır. Bu nedenle, bu araştırmanın ilk aşamasını alanyazınının derlenmesi ve buradan hareketle uyarlama çalışma yönteminin ortaya konması oluşturmaktadır. Daha sonra ise araştırmanın temel problemine işaret eden *Macbeth* oyunu ve *Throne of Blood / Kanlı Taht* filmi arasındaki ilişkinin saptanması amacıyla, karşılaştırmalı uyarlama çalışma yönteminin uygulanmasıyla oyun metni ve film çözümlenmiştir. Nitel bir yöntem olarak konu başlıkları araştırmanın derinliğini ortaya koyabilmesi amacıyla ayrıntılandırılmış ve önerilen yöntemin başlıkları alt başlıklara-birimlere ayrılmıştır. Verilerin toplanmasında ve derlenmesinde nitel araştırmanın tarafsızlık ilkesi (Punch, 2005) benimsenmiştir; bu ilkedeki sapmamak adına oyun metninin ve filmin çözümleme aşamasında da-yöntemin izin verdiği koşullarda- araştırmacının bulguları alanyazından kaynaklar ile desteklenmiştir. Tarafsızlık ilkesinin araştırmacının izlediği yolu ayrıntılarıyla ifade edebilmesi ve böylece araştırmanın başkaları tarafından tekrar edilmesini kolaylaştırması ilkesine bağlı olduğu (Berg, 2001) görüşünden hareketle, bu araştırma içerisinde bu ilkeye bağlı kalındığı söylenebilir.

Kümbetoğlu (2005) niteliksel araştırmalarda, sayılamayan, hesap edilmeyen, tekil ve öznel deneyimlerden oluşan nitel veriler toplanmasıyla, karmaşık, belirsiz veri yığını gibi duran anlatıların içinde anlamlı temalara ve kategorilere ulaşıldığından söz eder. Bu araştırma da Kümbetoğlu'nun ifadesini destekler biçimde, iki anlatı arasında, nitel verilerin yardımıyla çözümleme gerçekleştirip anlamlı bir ilişki kurmayı içermektedir.

3.1.2. Durum Çalışması

Bu araştırma, nitel bir durum çalışmasıdır. Durum çalışması görece sınırlı tek bir birimin ayrıntılı olarak incelenmesini içerir. Burada kullanılan anlamıyla birim, mekan açısından ayrılmış, belirli bir zamanda ya da zaman periyodunda gözlemlenmiş bir görüngü ya da olayı kapsar ve zaman-mekan açısından sınırlı olmaya vurgu yapar. Bu tek birimin incelenmesi her zaman daha büyük birimleri açıklamak ve genellemek için olanaklar sunmayabilir (Gerring, 2006). Durum çalışması söz konusu birimin nasıl işlediğinin ve gerçekleştiğinin anlaşılması için sistematik olarak bilgi toplamayı; bu bilgilerle işbirliği içerisinde yöntemli bir incelemeyi içerir (Berg, 2001). Bu nedenle, araştırmacı öncelikle inceleyeceği uyarlama filmi belirlemiştir. Bu belirlemede temel etken pek çok eleştirmen ve araştırmacının *Throne of Blood / Kanlı Taht* filmiyle ilgili övgüleridir. Bu övgüler iki yönlü ele alınabilir. Filmi uyarlama özelliğinden bağımsız olarak değerlendirenlerden Peter Brook, en çok hayran olduğu filmlerden birisi olduğunu söyler (Aktaran, Manvell, 1971). J. Blumenthal, kendi başına bir başyapıt olduğundan söz eder (Aktaran, Buchanan, 2005). Robert Hapgood da benzer bir ifadeyle bu filmi över (Hapgood, 2004). *Throne of Blood / Kanlı Taht* filmi uyarlama olarak değerlendiren isimlerin başında Peter Hall gelir ve “*yapılmış en iyi Shakespeare filmi*” (Aktaran, Manvell, 1971: 107) olduğunu dile getirir. Grigori Kozintsev de tam olarak Hall’un ifadesini kullanır (Aktaran, Buchanan, 2005). Manvell (1971) ise metinle aynı ruhu koruyabilen en iyi Shakespeare uyarlaması olduğunu ileri sürer. Bu ifadeler araştırmacının bu filmi seçmesinde etkili olmuştur ve uyarlama çalışma yönteminin böyle bir örnek üzerinden değerlendirilmesi uygun görülmüştür.

Throne of Blood / Kanlı Taht filmi üzerine yapılan bu durum çalışmasında, araştırma başlıkları, uyarlama çalışmalarına yönetsel bir bakış getiren Desmond ve Hawkes’in önerdiği birimlerin ışığında oluşturulmuştur. Bu ana başlıkların, alanyazındaki farklı kuramcılarının görüşlerinden yola çıkılarak alt başlıkları belirlenmiştir. Böylece, durum çalışmalarının temelini oluşturan araştırmanın odaklanacağı yönün belirlenmesi ve araştırılacak olayın sınırlarının açıkça tanımlanması (Punch, 2005) gerçekleşmiştir. Uyarlama çalışmalarındaki temel kavramların, uyarlama filmlerin incelenmesi ve değerlendirilmesi yönündeki görüşlerin çokluğu ve çeşitliliği araştırmayı sınırlama gerekliliğini doğurmuştur. Bu gereklilikten hareketle araştırma,

karşılaştırmalı bir değerlendirme yapılması ve bu değerlendirmenin Desmond ve Hawkes'in önerdiği yöntem üzerinden gerçekleştirilmesi ile sınırlandırılmıştır. Desmond ve Hawkes'in 2006 yılında yayınladıkları *Adaptation: Studying Film and Literature* adlı kitapta önerdikleri yöntem kadar, uyarlama çalışmaları bireysel yorumlamalar ve araştırmacıların çalıştıkları alanlar (yapısalcılık, post yapısalcılık, feminizm, tür kuramı vb.) üzerinden incelemelerle şekillenmiştir. Desmond ve Hawkes tarafından öne sürülen bu yöntem, araştırmacının ulaşabildiği kaynaklar içerisinde rastlanılan tek uyarlama çalışma yöntemidir. Dolayısıyla, uyarlama çalışmaları için önerilen ilk somut yöntem niteliğindedir. Önerilen karşılaştırmalı yöntem sayesinde, filmin hem kaynak aldığı metinle ilişkisi hem de kendi başına bir sanat formu olarak incelenmesi mümkün kılınır.

Bu açıklamalar ışığında, bu araştırmada uyarlama filmler içerisinde bir örnek olarak seçilmiş ve nitel durum çalışması için bir birim niteliği taşıyan *Throne of Blood / Kanlı Taht* filmi, kaynak metni *Macbeth* oyunu ile arasındaki ilişkinin çözümlenmesi üzerinden değerlendirilmiştir.

3.2. Araştırmanın Kuramsal Temeli

Araştırmanın kuramsal temelini uyarlama ile ilgili geliştirilen kuramlar oluşturmaktadır. Bu temeli oluşturabilmek adına, ilk olarak farklı kuramcılarının geliştirdiği uyarlama tanımlarından yola çıkılmıştır. Bu çalışma içerisinde uyarlama, Desmond ve Hawkes'in tanımıyla “*en az bir kişinin bir metni okumasını, metinden hangi öğeleri transfer edeceğiyle ilgili seçimler yapmasını ve bu öğelerin görüntü ve ses aracılığıyla nasıl gerçekleştirileceğine dair kararlar almasını içeren bir yorumlama*” (2006: 2) olarak kabul edilmektedir. Ardından çağdaş kuramcılarının ortaya attığı uyarlama türleri incelenmiş ve uyarlamaların sınıflandırılmasına dair görüşler öne sürülmüştür. Uyarlama çalışma yönteminin de bir aşamasını oluşturan uyarlama türünün belirlenmesi adına, temel uyarlama türleri olarak “yakın” (*close*), “serbest” (*loose*) ve “orta” (*intermediate*) uyarlama (Desmond ve Hawkes, 2006) kavramları kullanılmıştır. Araştırmanın kuramsal temelini oluşturmaya dair bir sonraki adımda uyarlama çalışmalarıyla ilgili tartışmalara yer verilmiştir. Bu tartışmaların genel eksenini, ayrımcı ve pek çok açıdan tartışmalı (Naremore, 2000) bir kavram olan sadakat ölçütünün

değerlendirilmesi ve uyarlama çalışmaları için sunulan öneriler oluşturur. Bu önerilerden de yola çıkılarak, bu araştırmanın uyarlama çalışma yöntemi olarak temel aldığı karşılaştırmalı bir yöntemle ulaşılmıştır.

3.3. Araştırma Alanı

Araştırma, Shakespeare'in *Macbeth* (1606) oyununun ve Akira Kurosawa'nın *Throne of Blood / Kanlı Taht* (1957) filminin incelenmesiyle yapılmıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın araştırma alanını '*Macbeth*' oyunu ve *Throne of Blood / Kanlı Taht* filmi oluşturur. *Throne of Blood / Kanlı Taht* filminin araştırma alanı olarak seçilmesi, onun kaynak metni olan *Macbeth* oyununun da bu alana dahil olmasını gerektirmiştir. *Throne of Blood / Kanlı Taht* filminin seçilmesinde ise temel etken yukarıda da bahsedildiği gibi pek çok eleştirmen ve araştırmacının filmle ilgili övgüleridir. Bu övgüler hem *Throne of Blood / Kanlı Taht* filminin kendi başına bir yapıt olduğu noktasına hem de uyarlamalar içerisindeki başarısına işaret eder. Dolayısıyla araştırmacı bu denli başarılı sıfatın atfedildiği bu filmi değerlendirmek istemiştir ve uyarlama çalışma yönteminin böyle bir örnek üzerinden değerlendirilmesi uygun görülmüştür.

3.3.1. William Shakespeare'in *Macbeth* Oyunu (1606)

Araştırma alanı olan *Macbeth* oyunu, William Shakespeare tarafından 1606 yılında kaleme alınan, 1923'te İlk Folio ile yayımlanan, 5 perdelik bir trajedidir. Oyun yaklaşık iki bin satırdan oluşmaktadır. (Urgan, 1965) Orijinal dili İngilizce olan bu eserin Sabahattin Eyüboğlu çevirisi (Shakespeare, 2008) temel alınmıştır. Ayrıca metnin incelenme ve çözümlenme aşamasında Orhan Burian (Shakespeare, 1999) ve Bülent Bozkurt (Shakespeare, 2006) çevirilerinden de yararlanılmıştır.

3.3.2. Akira Kurosawa'nın *Throne of Blood / Kanlı Taht* Filmi (1957)

Araştırma alanı olarak seçilen uyarlama film *Throne of Blood / Kanlı Taht*, orijinal adıyla *Kumonosu-jô*, 1957 yılı Japon yapımıdır. Akira Kurosawa'nın yönetmenliğini gerçekleştirdiği filmin künyesi şöyledir;

Yönetmen: Akira Kurosawa

Senaryo: Shinobu Hashimoto, Ryûzô Kikushima, Akira Kurosawa, Hideo Oguni

Yapımcı: Akira Kurosawa, Sôjirô Motoki

Müzik: Masaru Satô

Görüntü Yönetmeni: Asakazu Nakai

Kurgu: Akira Kurosawa

Oyuncular: Toshirô Mifune, Isuzu Yamada, Takashi Shimura, Akira Kubo, Hiroshi Tachikawa, Minoru Chiaki

Yıl: 1957

Süre: 110'

Orijinal Dil: Japonca

3.4. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın veri toplama araçları doküman çözümlenmesinden oluşmaktadır. Araştırma alanını içeren film görsel-işitsel iletilerden oluşmaktadır. Dolayısıyla, bu araştırmanın temel verilerinden biri film kayıdır. Araştırmacı, bu kayda ulaşmak için Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi arşivinden yararlanmıştır. Bu filmle ilgili kullanılan başka bir doküman ise filmin İngilizce senaryosudur. Bu dokümana, <http://www.mypdfscripts.com/screenplays/throne-of-blood> (Shinobu, Kikushima, Kurosawa, Oguni, 2010) Web adresinden ulaşılmıştır. Bu araştırma için kullanılan diğer bir doküman *Macbeth* oyununun metnidir. Çalışma içerisinde *Macbeth* oyununun metni üç ayrı çeviriden yararlanılarak kullanılmıştır. Temel olarak Sabahattin Eyüboğlu (Shakespeare, 2008) çevirisi kabul edilmiş, çözümlene aşaması, Orhan Burian

(Shakespeare, 1999) ve Bülent Bozkurt (Shakespeare, 2006) çevirileriyle desteklenmiştir.

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırma verileri, araştırma alanını oluşturan filmin izlenmesi ve oyun metninin okunması ile ortaya çıkartılmıştır. Bu izleme esnasında film, araştırmanın alanyazınına dayandırılarak oluşturulan uyarlama çalışma yönteminin içerdiği birimler açısından incelenmiştir. Aynı şekilde, oyun metni de yöntemi oluşturan başlıklar altında çözümlenmiştir. Oyun metni ve filmin uyarlama çalışma yönteminin başlıklarına göre çözümlenme araştırmanın bulgularını oluşturmaktadır.

3.6. Verilerin Çözümlemesi

Bu araştırmada, filmin izlenmesi ve oyun metninin okunması ile elde edilen verilerin çözümlenmesinde yorumlayıcı yaklaşım kullanılmıştır. Oyun metni ve film, çalışmanın alanyazın bölümünde ortaya atılan yöntem ve bu yöntemi oluşturan alt birimlere göre çözümlenmiştir. Yöntemi oluşturan bu birimlerin neleri içerdiği ayrıntılı olarak verilmiştir. Dolayısıyla, bu birimlerin içeriği çözümlenme bölümünde bu birimlerin hangi açılardan ele alınacağına ilişkin ipuçları sunar. Verilerin çözümlenmesini içeren süreç aşağıdaki maddeler halinde özetlenebilir:

1. Araştırma dokümanı olan oyun metninin okunması ve yöntemin ilk basamağı, “Kaynak metnin anlatı öğeleri açısından çözümlenmesi” aşamasının içerdiği birimler -olay örgüsü, karakterler, yer ve zaman, bakış açısı ya da odaklanma, tema, yazım tarzı ve tür- üzerinden incelenmesi. Bu incelemeyi destekleyecek alanyazındaki kaynaklardan yararlanılması.
2. Bir diğer araştırma dokümanı olan filmin izlenmesi ve yöntemin ikinci basamağı, “Filmde değişiklik gösteren anlatı öğelerini saptamak ve sinematik öğeleri incelemek” aşamasında filmin anlatı öğeleri açısından incelenmesi. Filmin anlatı öğeleri ile metindeki anlatı öğelerinin karşılaştırılması; filmde atılan, değiştirilen

ve eklenen anlatı öğelerinin saptanması. Filmin sinematik öğeler –mizansen, sinematografi, kurgu ve ses- üzerinden incelenmesi.

3. Birinci ve ikinci aşamada elde edilen veriler ışığında uyarlama türünün belirlenmesi
4. Film ve metin arasındaki ilişkinin yorumlanması.
5. Araştırmanın raporlaştırılması

3.7. Çalışmanın Geçerliliği ve Güvenirliği

Bu çalışmada doküman çözümlemesi ve gözlem yoluyla toplanan verilerin geçerliliği ve güvenirligi, araştırmacının elde ettiği bu verileri destekleyecek alanyazında yer alan bilgilerin sunulmasıyla sağlanmıştır.

3.8. Araştırmanın Güçlü ve Güçsüz Yanları

Bu araştırma nitel bir durum çalışması olduğu için, bu çalışmada araştırılan durum; ortam, zaman, kişiler ya da birimler açısından genelleme kaygısı taşımamaktadır. Araştırılan durumla ilgili ulaşılan bulgular ve yorumlar yalnızca bu araştırma için geçerlidir; ancak farklı uyarlamalar için benzer çalışmalara da katkı sağlayabilir. Araştırmacı durumu var olduğu biçimiyle tanımlama ve çözümleme amacı gütmüştür. Bu nedenle bu araştırma sonucunda elde edilen bulgular genellenemez; ancak bu çalışmada elde edilen verilerin ve uygulanan yöntemin başka çalışmalara aktarılabilmesi mümkün görünmektedir.

4. BULGULAR VE YORUM

4.1. William Shakespeare'in *Macbeth* Oyununun Anlatı Ögeleri Açısından Çözümlemesi

Akira Kurosawa'nın *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filmine kaynaklık eden *Macbeth* oyunu, William Shakespeare tarafından 1606 yılında kaleme alınan, 5 bölümlük bir trajedidir. *Macbeth*'in yayımlanması 1623'te İlk Folio ile gerçekleşir. (Sevgen, 2008) Oyun Shakespeare'in dört büyük tragedyasının sonuncusudur ve trajedilerinin en kısasıdır. Yaklaşık iki bin satırdan oluşmaktadır (Urgan, 1965). Oyunun kısa oluşu, sarayda gösterilmek amaçlı yazıldığına da bir göstergesidir; 1606 yılında, ilk olarak sarayda Kral I. James ile konuk Danimarka Kralı IV. Christian'ın huzurunda gösterildiği, sonra da Londra tiyatrolarında oynandığı sanılmaktadır (Sevgen, 2008).

Shakespeare diğer bazı trajedilerinde ve tarihsel oyunlarında olduğu gibi *Macbeth*'de de Raphael Holinshed'in gerçek olaylarla söylenceyi birleştirdiği *Chronicles* adlı kroniğinden yararlanmıştı. Shakespeare, Holinshed'in yazdıklarından yaptığı uyarlamada verilen bilgilerden yalnızca esinlenmiş, bu bilgiler üzerinde pek çok değişiklik yapmış ve kronikten oldukça uzaklaşmıştır (Urgan,1965). *Macbeth* tarihi bir oyun değil, bir trajedidir. Urgan (1965) malzemeyi nasıl serbestçe kullandığı ve ne kadar rahat bir uyarlama yaptığını göstermek açısından *Macbeth*'i ayrıca ilgi çekici bulur.

“Holinshed, İskoçyalı asilzadelerden Donwald'ın, Kral Duffe'ı evinde nasıl misafir ettiğini, karısının teşvikiyle onu geceleyin nasıl öldürdüğünü, suçu önceden sarhoş ettiği uşakların üstüne atarak onların da canına nasıl kıydığını, cinayet ortaya çıkınca sözde acısından nasıl paralandığını anlatır. Shakespeare bu cinayeti çoğu ayrıntılarıyla Holinshed'den alır. Ama oyununda Donwald'ın yerine Macbeth'i, Duffe'in yerine de Duncan'ı koyar.” (Urgan, 1965: 10)

Oyun pek çok açıdan kronikten farklılık gösterir. Örneğin Duffe oyundaki Duncan'ın aksine beceriksiz ve güçsüz bir kraldır. Donwald ise İskoçya tahtı üzerinde hak iddia edebilecek konumdadır ve hükümranlığının ilk on yılını başarılı bir kral olarak geçirmiştir (Sevgen,2008). Oysa Shakespeare'in *Macbeth*'i hiçbir hakkı olmadan

tahtı zorla ele geçirmiştir ve bütün saltanatı boyunca kötü ve gaddardır. İskoçya tarihinde adı geçen Macbeth ise on birinci yüzyılda yaşamış bir İskoç kralıdır. Banquo da bu kral zamanında Lochaber Beyi'dir. Shakespeare'in kaynağından en çok uzaklaştığı nokta ise Banquo karakterini işleyişidir. Tarihte Lochaber Beyi olarak geçen Banquo, vakayinameye göre Donwald'ın suç ortağı iken oyunda doğru yoldan ayrılmayan, dürüst ve sadık bir kişidir. Banquo lehine yapılan bu değişikliklerin, dönemin İngiltere Kralı I. James'in atası olduğu için yapıldığı söylenmektedir (Urgan,1965).

Macbeth'de Kral I. James ile ilgili edinebileceğimiz daha pek çok ipucu bulunmaktadır; çünkü oyun sarayda sahnelenmek üzere yazılmıştır ve kralın övgüsünü kazanmak kralın desteklediği ve koruduğu bir tiyatro topluluğu için oldukça önemlidir. Kimi araştırmacı ve yorumcular, oyunda İskoçya tarihinin ve doğaüstü öğelerin ağırlıklı olarak yer almasını, VI. James olarak İskoçya Kralı olan ve 1603 yılında İngiltere tahtına oturan Kral I. James'e bağlamaktadır (Bozkurt, 2006). Banquo'nun soyundan gelen I. James ayrıca her çeşit doğaüstü olaylara ve özellikle cadılara oldukça meraklıdır ve hatta bu konu üzerine Demonology (1597) adlı bir kitap yazmıştır. Bu kitap Shakespeare'in oyundaki cadı sahnelerini yazarken yararlandığı kitaplardan biri olarak gösterilmektedir (Urgan, 1965).

Macbeth yazıldığı Jacobean Çağı'na (I. James'in Kral olduğu dönem) ait bu izleri taşımakla birlikte, bu çağın hemen öncesinde gelen Elizabeth Çağı'nın da özelliklerini yansıtır. Zaten I. James çok kısa bir zaman önce tahta çıkmıştır ve Jacobean Çağı bir anlamda Elizabeth döneminin devamı niteliğindedir. Shakespeare'in yetiştiği Elizabeth Çağı, İngiliz Rönesans'ının gerçekleştiği bir dönemdir (Anikst, 2005). Pek çok gelişmeye ve değişime rağmen, bu dönemde hala eski evren görüşü hakimdir. "Varlık Zinciri" olarak adlandırılan bu görüşe göre evrende her varlığın kendine özgü bir yeri vardır (Oflozoğlu, 1977). "Varlık Zinciri"nde varlıklar en aşağıdan başlayıp, Tanrıya kadar sıralanmaktadır. Bu zincirde bir tek varlığın yer değiştirmesi tüm düzenin bozulacağına işaret eder. İnsanlar arasındaki en yüce varlıksa kraldır (Urgan, 1986). İşte Macbeth, Kral Duncan'ı öldürerek bu zinciri kırmaktadır. Elizabeth Çağı insanının en çok korktuğu şeyi yapar ve düzeni bozar. Bu nedenle, işlenen cinayetten sonra tüm kötülükler özgür kalır ve düzensizlik, karmaşa evrene hakim olur.

Elizabeth ve Jacobean Çağı'nda cadılara ve doğüstü güçlere inanılması, cadı avcılığına çıkılması ve tüm bu kavramların kadınlarla ilişkilendirilmesi ayrıca oyuna yansımıştır. Lady Macbeth de dönemin kadın anlayışının izlerini taşır. Havva gibi kocasını kötülük için kışkırtmıştır ve tek derdi iyi bir eş olmak, kocasının mutlu olmasını sağlamaktır (Larsen Klein, 1986). Yazıldığı dönemin oyundaki yansımaları açısından *Macbeth*'in taşıdığı bazı makyavelist özellikler de ayrıca dikkat çekicidir (Ofllazoğlu, 1977). Tam anlamıyla makyavelist sayılmamakla birlikte Macbeth, Machiavelli'nin (1993) bir liderde olması gereken özelliklerle ilgili verdiği öğütlerin bazılarını yerine getirir. Macbeth iyi bir askerdir, kral olmak için Duncan'ı öldürür ve krallığını korumak için pek çok cinayet işler. Başka bir deyişle, iktidarı ele geçirmek ve elinde tutmak için her şeyi yapar.

Oyunun değiştirildiği ve kısaltıldığı konusunda pek çok söylenti bulunmaktadır. Urgan (1965), metnin bozulduğunu ve kısaltıldığını kabul eder. Örneğin, Lady Macbeth'in Kral Duncan'ı öldürmek için önceden plan yapmışlar gibi konuşması, Macbeth kral olduktan sonra Banquo'nun değişen garip davranışları ve Banquo'nun öldürüldüğü sahnede üçüncü bir katilin ortaya çıkışı bazı sahnelerin metinden çıkartılmış olmasıyla açıklanmaktadır. Ayrıca, Shakespeare'in diline benzemediği için cadı sahnelerinin çoğunun da Thomas Middleton tarafından eklendiği ileri sürülmektedir. Urgan'ın (1965) ifadesiyle, bu değişiklikleri ister Shakespeare kendisi, ister başkası yapmış olsun oyun esas anlamından bir şey kaybetmemiştir.

Oyunun kısa oluşu ile ilgili bu değerlendirmeleri incelerken Urgan (1965), oyunun kısa olmaktan çok hızlılık duygusu verdiğinden söz eder. Oyunun başlangıcından itibaren olaylar oldukça hızlı bir şekilde ilerler; Macbeth, cadılarla karşılaştıktan hemen sonra, Cawdor Beyi unvanını alır. Aynı gün Kral Duncan, Macbeth'in şatosuna misafir olarak gelir ve o gece öldürülür. Macbeth ertesi sabah Scone'a gidip taç giyer. Oyunun kısa oluşunun bir başka nedeni ise, Shakespeare *Macbeth*'de diğer eserlerinin aksine tek bir konuyu ele almış ve bu konudan uzaklaşmamış olmasıdır. Böylece Aristoteles'in klasik trajedi anlayışındaki "konu birliği" ilkesine bağlı kalmıştır. Bu nedenle pek çok eleştirmen oyunu Yunan trajedilerine benzetir (Urgan, 1965).

Macbeth, bu yönleriyle Shakespeare'in yapı bakımından en sade ve en yalın oyunu olarak kabul edilir. Öte yandan oyun ayrıca Shakespeare'in en yoğun ve en derin

eseri olarak da nitelendirilmektedir (Urgan, 1965). Aynı şekilde Nutku (1995), oyunun Shakespeare'in kötülük üstüne yazdığı en derin ve en olgun fantezisi olduğundan söz eder. Bloom (2008) Macbeth'in kötü olma özelliğini gariplikle⁵ bağdaştırır. Shakespeare izleyiciyi Macbeth'i benimsemeye zorladığı için, izleyici de garileşir. Bu yüzden, *Macbeth* Shakespeare'in oyunları içerisinde etkisini en çok yayabilendir. Böylece “*edebiyatın en yaralayıcı eseri*” (Bloom, 2008, s.xi) ortaya çıkmıştır.

Oyunu tanımlayan bir başka isim olarak Braunmuller (1999), oyunun eylem olarak şiddet içerdiğinden, oynanması zor olduğundan ama yine de olağanüstü popüler olduğundan söz eder. *Macbeth*'in yazıldığı ve ilk oynandığı dönem göz önünde tutulduğunda önemli sosyal ve politik koşullara işaret ettiğini ileri sürer. Oyun tüm lanetine rağmen oyuncular ve izleyici tarafından her daim ilgi görmüştür. İlk kez sahnelendiği Jacobean Londra'sından bu yana, *Macbeth* İngiltere'de ve dünyada sayısız sahnelenme şansı bulmuştur.

4.1.1. Olay Örgüsü

1.Bölüm / 1. Sahne

Macbeth oyunu ıssız ve karanlık bir fundalıkta cadıların görünmesiyle başlar. Bu başlangıç, Shakespeare'in öteki tragedyelerindeki durumu açıklayan konuşmaların yerine ansızın başlamakta ve bütün oyun boyunca kendini hissettirecek korkunç bir fırtınanın, gök gürültülerinin ve savaşın yankılarını içinde barındırarak ansızın gerçekleşmektedir (Urgan,1965). Üç cadı savaş kazanılıp kaybedildiğinde, gün batmadan Macbeth'i görmek için buluşacaklarını söylerler. Daha ilk sahneden oyunun karanlık ve mistik atmosferi kurulmuş olur.

1.Bölüm / 2. Sahne

Ordugahta, Yaşlı Kral Duncan, oğulları Malcolm ve Donalbain ve diğer adamlarıyla birlikte. Kanlar içinde yaralı bir subay gelir ve savaşla ilgili son haberleri verir. Yaralı subayın anlattıklarına göre Macdonwald adlı biri Kral Duncan'a karşı ayaklanmıştır. Bu isyanı bastırmak için görevlendirilen yiğit Macbeth, Macdonwald'ı

⁵ Bloom “weird” kelimesini kullanır ve Shakespeare'in cadılar için kullandığı “Weird Sisters” adlandırmasıyla ilişki kurar.

öldürmüştür. İskoçyalılarla savaşan Norveçliler, durumdan istifade edip Macbeth ile Banquo'ya saldırmışlardır. Subay Macbeth'in yiğitliklerini anlatırken Duncan da durmadan Macbeth'e övgülerde bulunur. Cawdor Beyi krala ihanet etmiş ve Norveç Kralı ile birleşmiştir; ancak Macbeth onları da yenmeyi başarmıştır. *Macbeth*'in yaptıklarına hayran kalan Duncan, Cawdor Beyi'ni ölüm cezasına çarptırır ve onun unvanını Macbeth'e verir. Bu sahneye kadar hikaye genel hatlarıyla serimlenmiştir; ancak oyunun tam olarak serimlenmesi ilk bölümün bütününe kapsar. Birinci bölümün şimdiye kadar olan sahnelerinde, hikayeye ilgili gereken arka plan bilgileri sunulur ve hikayenin karanlık atmosferi kurulur.

1. Bölüm / 3. Sahne

Oyunun ana çatışmasının kurulduğu bu sahnede, gök gürültüsü ile ortaya çıkan cadılar, önceki buluşmalarından sonra yaptıkları ve yapacakları kötü işleri birbirlerine anlatırlar. Üç cadı savaştan dönen, Forres'e giden Macbeth'in yaklaştığını anlayınca büyü yaparlar. Macbeth ve Banquo cadılarla karşılaştığında, onlarla ilk konuşan Banquo olur ve cadıların kupkuru, cinsiyetsiz ve insana benzemeyen görünüşlerini açıklar. Cadıların kim olduklarını anlamaya çalışan Macbeth'i cadılar önce Glamis Beyi, ardından Cawdor Beyi ve son olarak da yarının kralı olarak selamlarlar.

Macbeth cadıların söylediklerinden irkilir. Banquo, Macbeth'in irkilmesine şaşır ve bunların güzel sözler olduğunu belirtir, ardından cadıların kendi ile ilgili haberler vermesini ister. Cadılar Banquo'nun taç giyemeyeceğini ama çocuklarının ve torunlarının tahta oturacağını söylerler ve Macbeth'in kehanetlerle ilgili sorularını cevaplamadan ortadan kaybolurlar. Banquo için önemli ve gerçek olmayan cadıları Macbeth aklından çıkaramaz. Bu sırada Ross ve Angus girerler, Duncan'ın Macbeth'in yiğitliğine ne kadar hayran kaldığını söylerler ve Cawdor Beyi unvanını aldığını müjdelerler. Cawdor Beyi'nin ihanetini bilmeyen Macbeth bu habere ilk başta inanmaz. Haberin doğru olduğunu anlayınca Macbeth umutlanır ve Banquo'ya çocuklarının kral olacağını söyler. Banquo ise Macbeth'in aklından geçenleri bilirmişçesine arkadaşını şeytani düşüncelere düşmemesi konusunda uyarır.

Macbeth bu uyarının farkına bile varmadan yalnız kaldığı anda oyunun çatışmasını şöyle dillendirir:

*Bu bir haber, ötelerden bir haber:
Ne kötüye benziyor, ne iyiye. Kötü olsa,
Ne diye böylesine umut versin bana,
Doğru sözler etsin? Cawdor beyi oldum işte.
İyi olsa, ne diye kötülük soksun içime?
Öyle korkunç şeyler geliyor ki aklıma
Tüylerim ürperiyor; yüreğim yerinden fırlayıp
Kaburga kemiklerime çarpacak nerdeyse!
İnsanın düşündükleri
Gördüklerinden daha korkunç olurmuş meğer.
Adam öldürmek bir kuruntu henüz kafamda,
Elim ayağım kesiliyor daha düşünürken,
Olmayan bir şey olandan çok sarsıyor beni:
Tek o kalıyor ortada, o olmayan şey!*
(I.iii. 152-166)

Böylece Macbeth, Duncan'ı öldürme düşüncesini ilk kez açıklar ve aklına gelen şeyler onu korkutur. Bu korkudan dolayı kral olmak umudunu kadere bırakır ve cinayetten vazgeçer; ama yine de Banquo ile cadıların kehanetleri hakkında konuşmak istediğini söyler.

1.Bölüm / 4.Sahne

Macbeth Kralın yanına gelir ve Duncan Macbeth'i övgüye boğar. Bu övgülerden sonra Duncan, kendinden sonra tahta büyük oğlu Malcolm'un geçeceğini söyler ve ardından o gece Macbeth'in Inverness'teki şatosunda misafir olacağını ekler. Macbeth karısına haber vermek üzere kralın yanından ayrılır. Cinayet fikrinden az önce vazgeçmiş olan Macbeth, krallığı artık kadere bırakamayacağını anlar:

*Cumberland prensi ha! Al sana bir engel daha:
Ya düşüp kalacaksın önünde, ya atlayıp geçeceksin:
Yolu tıkadı prens.
Yıldızlar, kapayın gözlerinizi! Hiçbir ışık sızmasın
İçimdeki derin, karanlık isteklere.
Göz görmesin elin ne yaptığını:
Yine de olsun ama, olsun bu iş;
Gözün bakamayacağı kadar korkunç da olsa.*
(I.iv. 55-62)

1.Bölüm / 5.Sahne

Inverness şatosunda geçen beşinci sahnede Lady Macbeth, Macbeth'den gelen mektubu okumaktadır. Mektupta Macbeth, cadılar ve kehanetleri hakkında yazmış, kehanetlerden ilkinin gerçekleştiğinden bahsetmiştir. Lady Macbeth kocasının kral olması konusundaki isteğini ve kesin tavrını ortaya koyar; ancak Macbeth'in huyundan korkar. Lady Macbeth'e göre kocası hırslıdır, gözü yüksektedir; ama eyleme geçemez ve kötülük yapamaz. Bu nedenle kocasının bir an önce gelmesini ister ve onu ikna etmeyi bekler. Bu sırada bir haberci gelir ve akşama kralın misafir olacağını bildirir. Duncan'ı o gece öldürmeyi kafasına koyan Lady Macbeth, hiç tereddüt etmeden bu cinayeti işleyebilmek için kötü ruhlardan ve karanlık geceden yardım diler, karşılığında kadınlığını ve merhametini vermeye razıdır. Lady Macbeth iradesinin ve gerginliğinin doruklarındayken Macbeth girer. Lady Macbeth cinayet konusunda kesin kararlıdır ve Macbeth'e hiçbir şeyi açığa vurmaması konusunda öğüt verir. Macbeth ise kararsızdır ve bu konuyu gece konuşacaklarını söyler.

1.Bölüm / 6.Sahne

Altıncı sahne Inverness şatosunun önünde geçer. Duncan ve Banquo misafirlığe geldikleri şatonun manzarasını överler. Lady Macbeth misafirlerini karşılar ve Duncan'a sevgisini ve şükranlarını sunar. Lady Macbeth'in bu ikiyüzlü davranışına karşın Duncan çok samimidir ve hem Lady Macbeth'i hem de Macbeth'i över; Macbeth'e vereceklerinin bitmemiş olduğundan söz eder.

1.Bölüm / 7.Sahne

Birinci bölümün son sahnesi olan yedinci sahne, Kralın şatoya gelişinin şerefine verilen yemekten bir süreliğine ayrılıp yalnız kalmış olan Macbeth'le başlar. Macbeth gergindir; hırsı ve korkuları arasında gidip gelmektedir. İşlemeyi planladığı cinayetin sonuçlarını öngörür ve yaptığı kötülüğün sonunda kendini bulacağından söz eder. Bu cinayet çeşitli açılardan korkunçtur; Duncan yalnızca kral değil aynı zamanda akrabasıdır; ayrıca evinde misafirdir, onu öldürmek şöyle dursun başkalarından koruması gerekir; üstelik Duncan son derece iyi bir insan ve eşsiz bir kraldır. Dolayısıyla onu öldürmesi için hiçbir neden yoktur, yükselme hırsı dışında. Macbeth cinayet fikrinden vazgeçmişken, Lady Macbeth gelir ve kocasını cinayete ilgili

kışkırtmaya başlar. Onu korkaklıkla ve döneklikle suçlar, sevgisine inanmadığını söyler. Macbeth tüm bu ağır sözlere şöyle cevap verir:

*Bir insana yaraşan
Her şeyi yapmaya varım. Ondan ötesini yaptım mı,
İnsan olmaktan çıkarım.*

(I.vii.52-54)

Bu sözler üstüne Lady Macbeth'in saldırıları büsbütün artar. Asıl bunu istediği zaman insan olduğunu ve bu işi tamamladığında daha fazla insan olacağını söyler. Duncan evine kadar gelmiştir; bu, cinayet için iyi bir fırsattır. Macbeth bu sözler karşısında bocalamaya başlar ve “*ya başaramazsak?*” diye sorar. Oysa Lady Macbeth her şeyi planlamıştır. Kralın iki bekçisini sarhoş edip sızdıracaktır ve suçu üzerlerine atacaklardır. Bu plan Macbeth'i hem irkiltir hem de heyecanlandırır. Bekçilerin hançerlerini kullanmayı ve kanı yüzlerine sürmeyi önerir. Böylece cinayet planlanmıştır ve Macbeth kesin kararlıdır.

2.Bölüm / 1.Sahne

İkinci bölümün birinci sahnesi aynı gece, şatonun iç avlusunda Banquo ile oğlu Fleance'ın konuşmasıyla başlar. Saat on ikiyi geçmiş, ay batmış, gökte bir tek yıldız bile kalmamıştır, kapkaranlıktır. Macbeth yanlarına gelir. Banquo konuşma arasında, dün gece rüyasında cadıları gördüğünden söz eder. Cadıların söylediklerinin doğru çıktığını ekler. Macbeth ise cadıları hiç düşünmediğini söyler; ama birinci bölümün üçüncü sahnesindeki gibi bu konuda konuşmak istediğini tekrarlar. Macbeth, ayrıca Banquo'ya onun yanında olması halinde şerefine artacağından söz eder. Banquo ise Macbeth'in planlarını biliyormuşçasına kötü bir şeyin içinde olmak istemediğini belirtir.

Macbeth, Banquo yatmaya gittikten sonra tek başına kalınca, sapı kendine dönük hayali bir hançer görür önünde. Bu hançer, az sonra Duncan'ı öldürmeye gidecek olan Macbeth'e yol gösteren hayal gücünün yarattığı bir hançerdir:

*Kafamdaki bir hançer misin yoksa?
Ateşli beynim mi yarattı seni?
Görüyorum işte yine, tutulacak gibisin,
Şu kınından çıkardığım hançer gibi.
Gideceğim yeri gösteriyor bana*

Ve kullanacağım silahın ta kendisini.

.....
Ağzında ve sapında kan var; demin yoktu.

Yok, hançer falan yok.

Benim kanlı tasarımı bu gözlerimin gördüğü.

(II. i. 45-50, 54-55)

Macbeth'in monologundan anlaşılacağı üzere gergin, endişeli ve korkuludur. Cinayet zamanının geldiğine dair Lady Macbeth'in vereceği işaret, çan sesi duyulur ve Macbeth Duncan'ı öldürmeye gider.

2.Bölüm / 2.Sahne

İkinci bölümün ikinci sahnesi, oyunun doruk noktasıdır. Hızla gelişen olaylar ve çatışma Macbeth'i Duncan'ın cinayetine taşımıştır. Duncan'ın odasından gelen Lady Macbeth cinayet için tüm hazırlıkları yapmıştır. Macbeth şu anda Duncan'ı öldürüyordur. Lady Macbeth de onu avluda beklemektedir. Gergindir ve kokuyordur. Baykuş sesi duyduğunda irkilir. Macbeth sahne dışından “*Kim var orda? Ses ver!*” (II.ii. 12) diye bağırır. Adam öldürmeye çalışan birinin böyle bağırması oldukça dikkat çekicidir ve Macbeth'in korkusunu ele verir. Bu sesi duyan Lady Macbeth, Macbeth'in yakalandığını zanneder ve korkuya kapılır. Uyuyan Kralı, babasına benzetmiş ve bu yüzden kendisi öldürememiştir. O sırada Macbeth gelir ve Kralı öldürdüğünü söyler. Gerginliğinden dolayı kanlı hançerleri de yanında getirmiştir. Duncan'ı öldürürken Macbeth'in hayal gücü yine çalışmaya başlamış ve “*Kimseler uyumasın artık! Macbeth uykuyu öldürdü!*”(II.ii.48) diye bağırın hayali bir ses duymuştur. Artık Macbeth uyuyamayacaktır. Lady Macbeth bunların kuruntu olduğundan bahsedip, Macbeth'in ellerini yıkamasını ve hançeri odaya geri götürmesini, uyuyan bekçilerin üzerine kan sürmesini söyler. Macbeth odaya geri dönemeyeceğini söylediğinde, bu işi yapmak üzere Lady Macbeth sahneden ayrılır. Macbeth yalnız kalınca şatonun kapısına vurulur. Böylece Macbeth'in korkusu iyice artar. Elleri kana bulanmıştır ve Macbeth bütün okyanuslardaki suların bile elindeki kanı temizleyemeyeceğini düşünür. Aynı şekilde elleri kan içinde geri gelen Lady Macbeth daha soğukkanlıdır. Kapının tekrar vurulmasıyla, Lady Macbeth odalarına gideceklerini, yatmadıkları anlaşılmasın diye geceliklerini giyeceklerini söyler. Lady Macbeth'e göre kanlı elleri temizlemek için

birazcık su yetecektir. Lady Macbeth ile birlikte odalarına gitmekte olan Macbeth ise şimdiden pişmandır:

*Kendini bilmemek daha iyi
Ne yaptığını bilmektense!
(Kapı vurulur)
Vur, vur da uyandır Duncan'ı!
Keşke uyandırabilsen, nerde!*

(II. ii. 90-93)

2.Bölüm / 3.Sahne

Çalan kapıyı açmaya kalkan Kapıcı ile başlayan ikinci bölümün üçüncü sahnesinde, gelenler Macduff ile Lennox'tur. Macduff Kapıcıya, Macbeth'in uyanıp uyanmadığını sorar, o sırada Macbeth sahneye girer. Duncan, Macduff'tan kendisini erkenden uyandırmasını istemiştir. Macbeth ise bir önceki sahneye göre daha sakindir. Macduff kralı uyandırmaya gider. O sırada Lennox gece korkunç şeyler olduğundan söz eder; gece fırtınalı geçmiştir; bacalar uçmuş; karanlıkta ağlaşmalar, ölüm çığlıkları ve ülkede karmaşıklık çıkacağını, felaketlerin geleceğini haber veren sesler duyulmuş; baykuş bütün gece ötmüş ve hatta yer sarsılmıştır. İşte o sırada Macduff feryatlar atarak Duncan'ın odasından çıkar ve kralın öldürüldüğünü bildirir. Lady Macbeth de sesleri duymuş ve gelmiştir. Duncan'ın odasına gidip geri dönen Macbeth, bir yandan iki yüzlü olduğunu düşündüren bir yandan da asıl psikolojisini açıklayan şu sözleri sarf eder:

*Bundan bir saat önce ölüp gitseydim,
Mutlu bir ömür sürmüş olurum.
Çünkü bundan sonra benim için
Her şey boş artık bu yalan dünyada.
Her şey bir oyuncak sadece:
Büyüklik, insanlık öldü.
Hayatın şarabı alındı gitti,
Tortusu kaldı yalnız bu karanlık mahzende.*

(II.iii.100-107)

Malcolm ve Donalbain babalarını kimin öldürdüğünü sorduğunda, planlandığı şekliyle suç, odasında yatanlara yüklenir. Macbeth ise kendini tutamayıp bu adamları öldürmüştür. Macduff adamları neden öldürdüğünü sorduğunda, Krala karşı sevgisinin

ađır bastığından, kendini tutamayıp öldürdüğünden söz eder. Bu sırada Lady Macbeth fenalaşır. Sahnedekiler Lady Macbeth'e yardım ederler ve dışarı çıkarırlar. Diğerleri bu konuyu konuşmak için toplanmak üzere hazırlanmaya gittiklerinde, Malcolm ve Donalbain aralarında konuşurlar. Tahtın varisi oldukları için onların canı da tehlikededir. Malcolm İngiltere'ye, Donalbain de İrlanda'ya kaçma kararı alır. Donalbain'in "*Kanımıza susayan kanca en yakınımızdır*" (II.iii. 171) demesi üzerine, Macbeth'den şüphelendiđi anlaşılır.

2.Bölüm / 4.Sahne

İkinci bölümün dördüncü ve son sahnesi, aynı gecenin sabahıdır. Yaşlı bir adam ve soylulardan Ross, Macbeth'in şatosunun önünde konuşmaktadır. Dün geceki cinayetin korkunçluğundan söz ederler. Bu sırada sahneye giren Macduff son gelişmeleri anlatır; Malcolm ve Donalbain kaçtıkları için tüm şüpheleri üzerlerine çekmiştir; onlar ortadan kaybolduđu için Macbeth tahta geçmiştir ve törenle taç giymek için Scone'a gitmiştir.

3.Bölüm / 1.Sahne

Oyunun üçüncü bölümünün ilk sahnesi, Fores'deki kral sarayında, yalnız başına konuşan Banquo ile açılır. Banquo cadıların kehanetlerinin doğru çıktığından söz eder ve bunların gerçekleşmesi için Macbeth çok kötü bir oyun oynamıştır. Bu kehanetlerin doğru çıkması, ayrıca Banquo'yu da heyecanlandırır; çünkü onun çocukları kral olabilecektir. Bu nedenle Banquo susmayı tercih eder. Macbeth ve Lady Macbeth içeri girdiklerinde akşamki tören yemeğinden söz eder ve Macbeth, Banquo'nun başmisafir olduğunu söyler. Banquo yemeğe katılacağına dair söz verir; ancak akşama kadar ođlu Fleance ile birlikte devlet işleri için bir yere gidip gelecektir. Herkes çıkıp, Macbeth yalnız kaldığında Banquo ile ilgili kaygılarını dile getirir. Elini kana onun soyundan olacak krallar için bulamamıştır ve temel kaygısı kral olup sağ kalmaktır.

Macbeth'in ifade ettiđi bu düşüncelerin ardından iki katil içeri girer. Bu katiller, haksızlığa uğramışlardır ve bu dünyaya karşı ne olsa yapacaklardır. Ayrıca Banquo'ya karşı sebebi oyunda verilmeyen bir düşmanlık beslemektedirler. Macbeth adamların bu düşmanlıklarını kışkırtır ve bir saat sonra cinayetle ilgili talimatları vereceğini söyler. Aynı şekilde Fleance'ın de öldürülmesini emreder.

3.Bölüm / 2.Sahne

Üçüncü bölümün ikinci sahnesinde, Lady Macbeth kendi kendine konuşurken kuşkulu bir mutluluk kazanmaktansa ölmeyi yeğlediğinden söz eder. Macbeth'in sahneye girişi ile Lady Macbeth, Macbeth'in yalnız kalışından ve kara kara düşüncelere dalışından endişelendiğini söyler. Macbeth de aynı şekilde huzursuzdur, korkular içindedir; kuruntularla yaşamaktansa ölmeyi tercih eder.

Macbeth, Duncan'a özenmektedir. Duncan ölüp gitmiş, korkulardan ve düşmanlardan kurtulmuştur. Tüm bu karanlık düşüncelerin üzerine, Lady Macbeth toparlanarak neşelenmesini ve akşamki yemeğe keyifli çıkmasını söyler. Macbeth ise endişesinin sebebi olarak Banquo ve oğlunu gösterir ve konuşmasını "*Kötülükle başlayan kötülükle sağlamlasır*" (III.ii. 62) diyerek bitirir.

3.Bölüm / 3.Sahne

Oyunun üçüncü bölümünün üçüncü sahnesi, saray yakınında bir yerde geçer. Üç katil Banquo ve Fleance'ı öldürmek için beklemektedirler. Önceki iki katilin konuşmasına göre üçüncü katilin nereden çıktığı bilinmemektedir; üçüncü katil kendisini Macbeth'in gönderdiğini söyler. Yemeğe giden Banquo ve Fleance, atlarından inip saraya doğru yürümeye başlayınca, katiller üzerlerine saldırır. Banquo öldürülür; ancak Fleance kaçmayı başarır.

3.Bölüm / 4.Sahne

Sarayda bir şölen sofrasıyla başlayan üçüncü bölümün dördüncü sahnesi, Macbeth'in konuklarına hoş geldiniz demesiyle başlar. Macbeth ve Lady Macbeth konuşma yaparken, birinci katil gelir. Macbeth Banquo'nun öldüğünü ama Fleance'ın kaçtığını öğrenir. Macbeth, yine korkuya ve kuşkuya kapılmıştır. Konukların yanına dönen Macbeth ikiyüzlü bir şekilde Banquo'nun gelmemesine sitem ederken, Banquo'nun hayaleti ortaya çıkar. Macbeth'in oturacağı yere oturmuştur. Macbeth yerine oturacağı sırada hayaleti görür ve dehşete kapılır. Macbeth hayalete suçsuz olduğunu anlatmaya çalışır. Hayalet yalnızca Macbeth'e görüldüğü için konuklar Macbeth'in haline bir anlam veremez. Lady Macbeth, kocasının sanrı gördüğünü anlar ve soğukkanlı bir şekilde ortamı sakinleştirmeye çalışır. Macbeth'in gençliğinden beri böyle şeyler yaşadığını, az sonra geçeceğini ve üzerine düşmemek gerektiğini söyler.

Bir yandan da Macbeth'i sakinleştirmeye çalışır. Macbeth ise Lady Macbeth'i dinleyecek durumda değildir. Korkudan delirmiş gibi hayaletlere bağırır, çağırır. Lady Macbeth konuklarının burada oldukları konusunda Macbeth'i uyarır. Karısının son uyarısı üzerine biraz kendine gelen Macbeth, böyle geçici bir derdi olduğunu ileri sürüp özür diler. Konukları adına kadeh kaldırır ve bu arada yine Banquo'nun da aralarında olmasını ister, onun adına da kadeh kaldırır. Tam bu sırada Banquo'nun hayaleti tekrar görünür. Macbeth'in korkusu ve dehşeti daha da artmıştır. Bağırma çağırma meydan okur hayaletlere. Ross'un Macbeth'e ne gördüğünü sorması üzerine, Lady Macbeth panikler ve herkesin gitmesini ister. Macbeth ve Lady Macbeth yalnız kaldığında, Macbeth'in söyledikleri daha çok cinayet işleyeceğine işaret eder:

*Kan istiyor: Kan kanı çağırır, derler.
Taşlar kımıldar, ağaçlar dile gelirmiş,
Fallar, esrarlı bağıntılar içinden
Saksağanlar, kargalar, kuzgunlar konuşmuş
Kan dökeni bulmak çıkarmak için...*

(III.iv. 144-148)

Bu monologun hemen arkasından, Macduff'dan kuşkulandığını söyler. Çevresindeki herkesin evine birer gözcü koymuştur. Artık daha da saldırganlaşmıştır ve herkesi öldürmeye hazırdır. Macbeth daha fazlasını öğrenmek için yarın cadıları görmeye gidecektir. Lady Macbeth uyumaları gerektiğini söyler, ikisi birlikte uyumaya giderler.

3.Bölüm / 5.Sahne

Üçüncü bölümün beşinci sahnesi bir çalılıkta geçer. Yunan mitolojisindeki büyü tanrıçası Hecate, cadıları azarlamaya gelmiştir. Cadılar kendinden izin almadan Macbeth'e kehanette bulunmuştur, bu nedenle kızgındır. Hecate ayrıca, ertesi gün Macbeth'in onları görmeye geleceğini bildirir ve büyülerle Macbeth'in başını belaya salacaklarını söyler.

3.Bölüm / 6.Sahne

Forres'te geçen üçüncü bölümün altıncı ve son sahnesinde Lenox ve bir Bey konuşmaktadır. Bu konuşmalardan Macbeth'in tüm suçlarını bildiklerini anlarız. Artık

Malcolm ve Donalbain temize çıkmıştır. Macbeth kralın iki bekçisini öldürdüğü gibi, kaçan Malcolm, Donalbain ve Fleance'ı gördüğü yerde öldürebilir. Lenox Macduff'ın da tehlikede olduğunu söyler. Bey ise onun da Londra'ya sığındığını belirtir. İskoçyalı Beyler, İngiliz Kralı Edward ve Northumberland Dükü Siward'ın yardımıyla Macbeth'i yok etmek ve ülkeyi onun lanetli elinden kurtarmak ister; savaş hazırlıkları yapılmaktadır.

4.Bölüm / 1.Sahne

Dördüncü bölüm bir mağarada büyü yapan cadılarla başlar. Hecate cadıların yanına gelmiştir ve onları çalışkanlıkları için kutlar. Hecate çıktıktan sonra, Macbeth gelir. Macbeth cadılardan sorularına cevap vermelerini ister. Cadılar bütün istediklerini öğreneceğini, isterse ustalarının onun sorularını cevaplayacağını söyler. Cadılar büyü yapar ve gök gürültüsüyle birlikte miğferli bir baş şeklindeki ilk hayalet görülür. Bu birinci hayalet, Macbeth'in kendisini Fife Beyi Macduff'tan korumasını tembih eder ve kaybolur. Yine gök gürültüsü ile ortaya çıkan ikinci hayalet kanlar içinde bir çocuktur. Bu hayalet şöyle bir kehanette bulunur:

*Elini kana bula, yılma, yolundan şaşma!
Ana karnından çıkmış hiç kimseden korkma.*
(IV.i. 93-94)

Bu kehanet üzerine Macbeth keyiflenir ve Macduff'tan artık korkmamaktadır; ancak yine de kaderden senet almak adına onu öldürecektir. Bu sırada tekrar gök gürler ve başında krallık tacı olan bir çocuk hayaleti ortaya çıkar. Bu hayalet de yeni bir kehanette bulunur:

*Kimse Macbeth'in hakkından gelemez
Koca Birnam ormanı kalkıp üstüne gelmedikçe,
Dunsinane tepelerine kadar yürümedikçe.*
(IV.i. 106-108)

Macbeth artık oldukça sevinçlidir ve rahatlamıştır; çünkü her insan ana rahminden doğmuştur ve bir ormanın hareket etmesi mümkün değildir. Böylece, Macbeth aklında kalan tek soruya yönelir: Banquo'nun oğullarının kral olup olamayacağına. İşte o sırada

son görüntü gelir gözünün önüne; birbiri ardına sekiz kral gözüktür. Sekizincinin elindeki aynada daha birçok kral vardır. Bunların hepsi Banquo'nun soyundandır; çünkü hepsi Banquo'ya benzemektedir. Son olarak da Banquo'nun gülen hayaleti çıkar karşısına. Macbeth donup kalmıştır ve yine yıkılmıştır. Cadılar dans ederek ortadan kaybolur. Bu sırada mağaraya giren Lennox, Macduff'ın İngiltere'ye kaçtığı haberini verir. Macbeth öfkelenir ve Macduff'ın şatosunu basarak karısını ve çocuklarını öldürmeye karar verir.

4.Bölüm / 2.Sahne

Dördüncü bölümün ikinci sahnesi, bir önceki sahneyle ilişkili olarak, Macduff'ın Fife'deki şatosunda geçer. Lady Macduff, Ross'a kocasından yakındır. Ross açıklama yapamaz ama sabırlı olmasını ve kötü günler yaşandığını söyler. Ross ayrıldıktan sonra Lady Macduff, oğluyla konuşur ve şakalaşır. O sırada bir haberci gelir ve hemen kaçmalarını söyler. Lady Macduff ve oğlu kaçmadan katiller girer; Lady Macduff ve oğlunu öldürür.

4.Bölüm / 3.Sahne

Dördüncü bölümün üçüncü ve son sahnesi İngiliz kralının sarayında geçer. Macduff ve Malcolm, Macbeth'in zorbalığı yüzünden İskoçya'nın çektiği acılar hakkında konuşmaktadır. Malcolm'un, kaçıp gelmiş olan Macduff'tan kuşkulandığı anlaşılır; belki de kralın oğlunu Macbeth'e kurban olarak sunacaktır. Macduff bu durum karşısında hayal kırıklığına uğrar; ülkesini kurtarma umutları suya düşmüştür. Macduff prensin yanından ayrılmak ister ama Malcolm onu alıkoyar ve bir oyun oynar. Kendisinin Macbeth'ten daha kötü bir kral olacağını söyler; pek çok kötü özelliğinden bahseder. Macduff bunun üzerine daha da yıkılır; böyle bir insanın bırak kral olmayı yaşamaya bile hakkı olmadığını söyler. Malcolm, Macduff'ın samimiyetini anlar ve birlikte Macbeth'i yenmek için çalışacaklarını açıklar. Bu arada bir hekim girer ve İngiliz kralının hastalıklara şifa buluşunu anlatır, Malcolm da aynı şekilde kralı över. Bu konuşmaların ardından, İskoçya'dan gelen Ross girer sahneye; verdiği haberlere göre İskoçya bir mezara dönüşmüştür, tüm beyler ayaklanmıştır. Macduff ise Ross'a ailesini sorar. Ross ilk başta söylemeye bir türlü cesaret edemez ama sonrasında karısının ve çocuklarının vahşice öldürüldüğünü anlatır. Artık Macduff daha da kinlenmiştir. Öcünü

alacak ve Macbeth'i kendi elleriyle öldürecektir. Hep birlikte İngilizlerle birleşip Macbeth'i yok etmeye söz verirler.

5.Bölüm / 1.Sahne

Oyunun son bölümü, Macbeth'in Dunsinane'deki şatosunda, bir doktorun ve Lady Macbeth'in hizmetine bakan bir kadının konuşması ile başlar. Kadın Lady Macbeth'in durumunu anlatmaktadır. Lady Macbeth geceleri yatağından kalkıyor, çekmecedeki kağıt alıp katlıyor, bir şeyler yazıyor ve yazdığını okuyup mühürlüyordur. Bütün bunları derin bir uykudayken yapıyor ve durmadan sayıklıyordu. Bu durumun büyük bir iç sıkıntısının belirtisi olduğunu söyleyen doktor, sayıklarken neler dediğini sorar; ancak kadın çok kötü şeyler duyduğunu ve söyleyemeyeceğini belirtir. Tam bu sırada Lady Macbeth elinde bir şamdanla (yanı başında her zaman bir şamdan yakılmasını ister) ortaya çıkar. Yine derin bir uykuda yürümektedir. Lady Macbeth'in sayıklamaları ruh halinin ne kadar bozulduğunu gösterir:

*Çık elimden, korkunç leke çık diyorum sana!
Bu bir... Bu iki... Tamam: Haydi şimdi.
Cehennem ne karanlıkmiş!
Yazık, koca kralım benim.
Yazıklar olsun! Bir asker korkar mı hiç?
Ne diye korkuyorsun bilinmesinden?
Kimin haddine bizden hesap sormak?
Bir ihtiyardan bu kadar kan akacağı kimin aklına gelirdi?*

.....
*Fife beyinin bir karısı vardı, ne oldu?
Nedir bu? Hep kirli mi kalacak bu eller?
Yeter artık, haşmetlim, yeter!
Her şeyi bozuyorsun bu korkularla.*

.....
*Kan kokuyor hala şurası:
Arabistan'ın bütün kokuları
Temizleyemeyecek şu ufacık eli!*

.....
*Ellerini yıka; gecelik hırkanı giy; sapsarı kesilme böyle!
Banquo gömüldü diyorum sana:
Mezrından çıkamaz Banquo.*

.....
*Git yat, git yat; kapı vuruluyor.
Haydi, haydi, haydi ver elini bana.
Olan oldu,değişmez artık. Gel yat artık, gel yat.*

(V.i. 32-39, 41-44, 49-52, 61-63, 65- 67)

Doktor Lady Macbeth'in konuşmaların korkunçluğunu fark eder; tıbbın bu duruma bir çare bulamayacağını, daha çok rahibe ihtiyacı olduğunu söyler ve intihar etmemesi için dikkatli olmalarını tembih eder.

5.Bölüm / 2.Sahne

Beşinci bölümün ikinci sahnesinde, Dunsinane yakınlarında, kırdaki Menteith, Caithness, Lennox ve Angus konuşmaktadır. Konuşmalarına göre, Birnam ormanı yakınlarında, İngiliz kuvvetleriyle birleşen Malcolm, Siward ve Macduff ile birleşecekler ve Macbeth'e karşı savaşacaklardır. Macbeth'in delirmiş olduğundan, yiğitçe bir azgınlık içinde olduğundan söz ederler. Macbeth'in elleri işlediği cinayetlerin kanıyla yapış yapıştır. Ayrıca Macbeth'in emrindeki insanlar onu sevdiği için değil, ondan korktukları için itaat ediyordur.

5.Bölüm / 3.Sahne

Dunsinane şatosunda geçen beşinci bölümün üçüncü sahnesinde Macbeth, savaşmak için gelenlerden haberdardır; ancak cadıların kehanetlerine güvenmektedir. O sırada bir hizmetli girip on binlerce İngiliz askerinin yaklaştığını haber verir. Macbeth'e göre bu savaş sonunda ya feraha kavuşacak ya da yıkılacaktır. Zaten artık Macbeth için yaşamanın pek anlamı kalmamıştır. Dolayısıyla Macbeth ölesiye dövmüşmeye kararlıdır. Bir müddet sonra, yanındaki doktora Lady Macbeth'in durumunu sorar. Doktor hasta olmaktan çok içindeki kuruntuların onu rahat bırakmadığından söz eder. Macbeth hem Lady Macbeth'i hem de kendini iyileştirmesini, içindeki kuşkuları silmesini, yüreğindeki acıyı içinden atmasını ister doktordan. Doktor böyle durumlarda ancak hastanın kendi kendini iyileştirebileceğini söyler.

5.Bölüm / 4.Sahne

Beşinci bölümün dördüncü sahnesinde, Macbeth'e karşı birleşen İskoçyalılar ve İngilizler Birnam ormanı yakınındadır. Malcolm bütün askerlerin bir dal kesmesini ve bu dalları başlarında tutarak yürümelerini emreder. Böylece sayıları belli olmayacaktır.

5.Bölüm / 5.Sahne

Beşinci sahnede Macbeth savaşa hazırlanır. Savaşı kazanacağını düşünmektedir. Tam bu anda dışarıdan kadın çığlıkları duyulur. Duyduğu çığlık üzerine, Macbeth artık korkunun tadını unutmuş olduğundan söz eder. Dışarıdan gelen Seyton Lady Macbeth'in ölüm haberini verir. Macbeth'in bu habere tepkisi ise duyarsızdır:

*Er geç ölecekti kraliçe:
Er geç bir gün söylenecekti söz.*

(V.v.20-21)

Bu sözlerden sonra, Macbeth ölüm üzerine düşüncelerini ifade eder:

*Sön, cılız kandil, sön! Hayat dediğin ne ki:
Yürüyen bir gölge, bir zavallı kukla bu sahnede:
Bir saat boy gösterip, boyun kırıp gidecek!
Bir daha duyulmayacak artık sesi.
Bir aptalın anlattığı bir masal bu:
Kuru gürültüler, deli saçmalarıyla dolu.*

(V.v. 26-31)

Bu monologdan sonra, Haberci girer ve Birnam ormanının yürüdüğünü söyler. Macbeth bu habere inanamaz ve haberin doğru olması halinde sonunun geldiğini söyler. Zaten kendisi de güneşi görmekten bezmiştir, ölebilir; dünya yıkılsa bile fark etmez.

5.Bölüm / 6.Sahne

Beşinci bölümün altıncı sahnesinde Macbeth'in düşmanları şatonun önüne kadar gelmiştir. Malcolm, Siward ve Macduff saldırı hazırlığındadır. Macduff savaş borazanlarının çalma emrini verir.

5.Bölüm / 7.Sahne

Yedinci sahnede savaş alanındaki Macbeth kaçamayacağını anlamıştır; ancak dövüşmeye karardır. Çünkü anadan doğmayan birinin olmayacağını düşünür. Bu sırada Genç Siward ile karşılaşır ve Genç Siward'ı öldürür. Macbeth'in sahneden çıkışının ardından Macduff girer; Macbeth'i aramaktadır ve çıkar. Malcolm ve Siward

girer, Siward şatonun teslim olduğunu söyler. Macbeth'in adamları da onlarla birlik olmuştur.

5.Bölüm / 8.Sahne

Oyunun son sahnesi, ayrıca oyunun olay örgüsünün çözüldüğü sahne, Macbeth'in kendini öldürmek yerine başkalarını öldürmeye karar vermesi ile açılır. Tam o sırada Macduff ile karşılaşır. Macbeth ilk başta Macduff ile savaşmak istemez. Macduff ısrar edince, Macbeth onu öldüremeyeceğini çünkü kadından doğmuş olanların kendisini yenemeyeceğini söyler. Bunun üzerine Macduff, Macbeth'in tüm ümitlerini söndürür ve kendisinin annesinin karnından yarılarak alındığını söyler. Macbeth yıkılmıştır ve artık savaşmayacağını söyler. Macduff, teslim olmasını ister. Macbeth ise teslim olmak yerine sonuna kadar dövüşmeyi tercih eder. Vuruşarak çıkarlar. Sahneye giren Malcolm, Siward, Ross ve öteki beyler savaşın bitmesi üzerine dostlarının sağ salim gelmesini beklemektedir. Siward oğlunun öldüğünü öğrenir. Bu sırada Macduff, elinde Macbeth'in kafasıyla girer. Malcolm kral olmuştur. Yeni İskoçya Kralı Malcolm'un teşekkür konuşmasıyla oyun sonlanır. Böylece Kral Duncan'ın ölümüyle yavaş yavaş düşüşe geçen olaylar çözülmüş olur.

4.1.2. Karakterler

Macbeth oyununda otuz dokuz repliği olan karakter ismi geçer. Oyunun karakter listesi, sahneye giriş sırasıyla şu şekildedir;

ÜÇ CADI

DUNCAN, İskoçya Kralı

MALCOLM, Duncan'ın büyük oğlu, sonra Cumberland Prensi, sonra İskoçya Kralı

SUBAY, İskoç Beyi

LENNOX, İskoç Beyi

ROSS, İskoç Beyi

MACBETH, Glamis Beyi, sonra Cawdor Beyi, sonra İskoçya Kralı

BANQUO, İskoç Beyi

ANGUS, İskoç Beyi

LADY *MACBETH*, Glamis Kontesi, sonra Cawdor Kontesi, sonra İskoçya Kraliçesi
HABERCİ, Macbeth'in evinde çalışan
FLEANCE, Banquo'nun oğlu
KAPICI, Macbeth'in evinde çalışan
MACDUFF, Fife Beyi
DONALDBAIN, Duncan'ın küçük oğlu
YAŞLI ADAM
İKİ KATİL, Macbeth'e çalışan
HİZMETLİ, Macbeth'in evinde çalışan
ÜÇÜNCÜ KATİL, Macbeth'e çalışan
HECATE, büyü tanrıçası
BEY, Macbeth'e karşı bir İskoç Beyi
BİRİNCİ HAYALET, miğferli bir baş
İKİNCİ HAYALET, kanlar içinde bir çocuk
ÜÇÜNCÜ HAYALET, başında taç olan bir çocuk
LADY MACDUFF, Fife Kontesi
ÇOCUK, Macduff ve Lady Macduff'ın oğlu
HABERCİ, bir İskoç
KATİLLER, Lady Macduff ve oğluna saldıran
HEKİM İngiliz sarayında
HEKİM İskoç sarayında
KADIN Lady Macbeth'in bakıcısı
MENTEITH, Macbeth'e karşı bir Bey
CAITHNESS, Macbeth'e karşı bir Bey
SEYTON, Macbeth'in emir subayı
SIWARD, Northumberland kontu
GENÇ SIWARD, Siward'ın oğlu

Oyunda Repliği olmayan ama adı geçen karakterler ise şunlar:

Duncan'ın emir subayları ve erleri
Hizmetkarlar
Hecate'ye eşlik eden üç cadı

Macbeth'in mağarada gördüğü sekiz kral
Askerler

Metinde bu karakterlerin çoğuna ilişkin sınırlı bilgi verilir. Macbeth ve Lady Macbeth dışındaki karakterler, derinlikli olarak okura ve izleyiciye sunulmaz. Sevgen (2008) bu görüşü destekler biçimde, oyunda Macbeth ve Lady Macbeth dışındaki tüm rollerin işlevsel olduğunu belirtir ve karakterlerin kurulmasıyla ilgili şöyle bir yorumda bulunur:

“İyiler safında yer alan hiçbir karaktere (ne Duncan, ne Banquo'ya ne de Malcolm, Macduff ve diğerlerine) üç boyutlu kişilik vermeyen Shakespeare, oyunu kişiler-arası çatışma yerine tek bir karaktere ve ona en yakın kişi olan karısına odaklar; olayların tümünü Macbeth'in ve karısının zihninden süzülmesi şeklinde aktararak 'içerden' izleyebildiğimiz karakter sayısını da iki ile sınırlamış olur. Shakespeare'in karı-kocayı baş başa gösterdiği sahneler hem kişiliklerini hem de evlilik ilişkilerini yakından tanıma fırsatı verir bize. Yalnızken akıllarından geçenleri seslendirdiklerinde ise düşüncelerinin ta içinde buluruz kendimizi.” (Sevgen, 2008: XXXIII)

Macbeth oyunun üzerine kurulu olduğu başkarakterdir. Oyundaki tüm olayların ekseninde yer alır. Oyun boyunca Macbeth'in her hareketi, her düşüncesi en ince ayrıntısına kadar verilir. *“Onun hem kanlı eylemleri hem de benliğinde yaşanan gelgitler, korkuları ve insanlığı yitirisi”*(Sevgen, 2008: XLVI) tüm çıplaklığıyla gözler önündedir. Macbeth oyunda sunulduğu şekliyle oyunun çatışmasıyla birlikte değişim gösterir. Macbeth oyunun başında, saygın ve iyi bilinen bir askerdir. Oflazoğlu'nun (1977) yorumuna göre Macbeth'in ömrü savaş alanlarında geçmiş, zaferler kazanmıştır. Kralına itaati sonsuzdur. Öte yandan, cadılarla ilk karşılaşmalarından sonra, içindeki iktidar hırsı artar ve onu kötülüğe sürükler; cadıların kehanetleri Macbeth'in bilinçaltındaki suçu gün ışığına çıkarır (Urgan,1965). İçindeki korku ve vicdanı onu bu suçu işlemekten zaman zaman alıkoyar; ancak Lady Macbeth'in kışkırtmalarıyla içindeki kötü hırslara ve gizli isteklere karşı koyamaz, Duncan'ı öldürür. Oflazoğlu (1977) Macbeth'in duygularının dipdiri ve hayal gücünün güçlü olduğundan söz eder. Macbeth, oldukça canlı ve yoğun hayal gücü sayesinde gelecekte düşebileceği durumları önceden görmektedir; işleyeceği cinayetlerin onu ne duruma düşüreceğini bilir aslında ve eyleme geçmeden önce düşünür. Hayali hançerler, hayaletler görür, gerçek dünya ile bağları sık sık kopar; hayal gücü sayesinde bir insan olarak kendi içi

ile yüzleşir; aslında hayal gücü oyun boyunca hem onu uyarmaya çalışır hem de ona işkence eder. Urgan'a (1965) göre bu hayal gücü sayesinde Macbeth sıradan bir katil olmaktan kurtulur.

Cawdor Beyi olmayı da hak eden Macbeth, cinayetten sonra zorba bir hükümdara dönüşür. Karşısına çıkan sorunları şiddet ve cinayet yoluyla çözmeye çalışır. Artık uyuyamıyordur ve kaygılar, korkular, vicdan azabı onu delirtmek üzeredir. Tüm bunlar onu sayısız cinayete sürükler. Macbeth artık herkesin zorba, kötü ve suçlu olarak gördüğü, seilmeyen, sadece korkudan itaat edilen bir hükümdardır. Macbeth oyun ilerledikçe akıl sağlığını iyice kaybeder. Kendini doğaüstü güçlerin eline bırakır, karısının ölümünden bile etkilenmez; kaybedeceği belli olan bir savaşa girer. Macbeth için yaşamın hiçbir anlamı yoktur ve ölmek ister; yine de intihar edemez. Oyunun sonunda, oyunun başındaki gibi iyi bir savaşçı olarak savaşır ama öldürülür.

Macbeth bir cani ve korkunç bir katildir; ancak okur ve izleyicide nefret uyandırmaz. Urgan'a göre, oyun boyunca Macbeth'in korkunç vicdan azabı ile ilgileniriz ve öldürülenlerden çok katilin perişanlığına acırız. Aynı görüşü destekleyen Sevgen'e (2008) göre, Macbeth öldüğünde adaletin yerini bulduğu düşünülmez, bir rahatlama hissi yaşanmaz. Yalnızca Macbeth'in benliğini Shakespeare aracılığıyla "içerden" görmenin ürpertisi ve şaşkınlığı yaşanır. Macbeth'i diğer trajik kahramanlardan ayıran şey onun bile bile kötülüğü kucaklaması ve sürdürmesidir; buna karşılık eylemelerinin sonuçlarından sürekli suçluluk duyar. Bu yüzden Macbeth'in trajedisi "geleceğe hükmetmeye çalışırken kötülüğe giden yolda attığı her adım ona azap vermesinden, ahlaki değerlerden ne denli uzaklaştığını bile bile yoluna devam etmesinden kaynaklanır". (Sevgen, 2008: XLII-XLIII)

Bu trajediye oyunun ilk yarısında etkin olarak eşlik eden ve oyun boyunca dönüşüm gösteren diğer karakter Macbeth'in karısı **Lady Macbeth**'dir,. Oyunun başında Lady Macbeth hırslı, gerçekçi ve iradelidir; tutkuları uğruna insanlığını ve kadınlığını kötü ruhlara teslim eder. Lady Macbeth'in bu hırsı kendisi için değil kocası içindir; çünkü Lady Macbeth kendini daima bir eş olarak tanımlar. (Larsen Klein, 1986) Kocasını cinayet için kışkırtırken örnek bir eş olmaya çalışır, tek amacı onun kral olmasıdır. Bu amacı gerçekleştirirken, "en ağır hakaretlerden tutun da en kadınca cilvelere kadar her çeşit çareye başvurabilen çelik gibi sağlam iradesini kullanır". (Urgan, 1965: 75) Lady Macbeth sağlam iradesi sayesinde, oyunun ilk yarısında

duygularını kontrol edebilmektedir. Bu nedenle, oyunun başında Kral Duncan'ı babasına benzettiği için öldüremediğini söylediği an dışında, insanlık duygularından yoksun bir cani izlenimi verir.

Oyunun ikinci yarısında ise Lady Macbeth birden çöker. İradesi sayesinde uzun süre kontrol edebildiği vicdan azabı ve suçluluk duygusu sonunda onu ele geçirir (Larsen Klein, 1986). Böylece ortadan kaybolur, etkisizleşir ve kocasının işlediği cinayetlere seyirci kalmaya başlar. Karı-kocanın birbirinden iyice uzaklaşması ile yalnızlaşır. Sanrılar görmeye başlar, uykusunda gezinir, kafasında olayların sırasını karıştırır, karanlıktan korkar vb. Tüm bunlar, Lady Macbeth'in psikolojik açıdan yıkıldığını göstermektedir. Lady Macbeth bu ruh hali ile daha fazla baş edemez ve kendini öldürür.

Üç Cadı, Shakespeare'in oyunda kullandığı isimleriyle "*Weird Sisters*", "Weird" sözcüğü eskiden "*kader*" anlamında kullanıldığı için, pek çok eleştirmence "*kader tanrıçası*" olarak görülür. Urgan (1965) ise cadıların kader tanrıçasından daha fazlası, yeryüzündeki kötülüğü temsil eden doğüstü varlıklar olduğunu ifade eder ve kehanetleriyle Macbeth'in bilinçaltında yatan kötü dürtüleri ortaya çıkardıklarını söyler. Urgan, Shakespeare'in hiçbir oyununda doğüstü olaylara bu kadar çok yer vermediğinden söz eder. Doğüstü olayların temsilcisi olarak cadılar, büyücülük tanrıçası Hecate'nin emrinde çalışır. Gök gürültüsü ile ortaya çıkar ve birden yok olurlar, oyun boyunca çeşitli büyüler yaparlar. Fiziksel görüntüleri ise gariptir; kupkurudurlar, bu dünyadan değilmiş gibi görünürler, kadın kılığındadırlar ama sakalları vardır. Dolayısıyla hiçbir varlığa benzemeyen, cinsiyetsiz varlıklardır. Oyundaki diğer karakterlerden farklı olarak, replikleri ritmiktir ve çift mısra uyaklıdır. Tüm bu özelliklerine ek olarak cadılar kehanetleriyle oyunda çatışmanın kurulmasında, ilerlemesinde ve çözülmesinde büyük rol oynar.

Cesur ve soylu bir asker olan **Banquo**, Macbeth'in yakın arkadaşıdır. Cadılar Macbeth gibi Banquo'ya da kehanetlerde bulunur; Banquo'nun oğulları ve torunları kral olacaktır. Aynı şekilde Banquo'nun da hırslı düşünceleri vardır; ancak Macbeth'ten farklı olarak Banquo bu düşüncelerini gerçekleştirmek için harekete geçmez. Banquo yaşadığı sürece Macbeth'in vicdanını rahatsız eder konumdadır; çünkü onun seçtiği kanlı yolu tercih etmez. Öte yandan Banquo, bir bakıma Macbeth'in pasif suç ortağıdır (Urgan, 1965); çünkü Macbeth'in neler yaptığını az çok bilir. Kendiyle ilgili kehanetleri

düşündüğü için ikiyüzlü bir şekilde susar. Bu kehanetlerden dolayı ve Macbeth'in vicdanını rahatsız ettiği için Macbeth tarafından öldürülür. Öldürüldüğü gece hayaleti Macbeth'i görmeye gelir ve onu rahatsız eder.

Fife Beyi Macduff, kral olmasıyla Macbeth'ten şüphelenmeye başlar. Tek amacı ülkesini bu zorbanın elinden kurtarmak amacıyla Malcolm'un yanına İngiltere'ye gider. İngiltere'de, karısının ve çocuklarının Macbeth tarafından katledildiğini öğrenince, kişisel kını artar ve öç alma kararı alır. Macbeth'e karşı savaşan ordunun başına geçer ve Macbeth'i kendi elleriyle öldürür. Macduff, doğum zamanından önce annesinin karnının kesilmesiyle doğmuştur.

Duncan, iyi yürekli, soylu, son derece cömert ve herkes tarafından sevilen başarılı bir hükümdar. Tahtı ele geçirmek için Macbeth tarafından öldürülür.

Duncan'ın büyük oğlu **Malcolm**, tahtın varisidir. Başta kendi gücünün farkında olmayan Malcolm, babasının ölümünden sonra korkarak İngiltere'ye kaçar. Oyun ilerledikçe Macbeth'e karşı duyduğu kin ve nefret artar. İngiliz ordusuyla birleşerek ülkesine dönüp başarıyla savaşır, Macbeth'i yener ve hakkı olan tahtı geri alır. Kendi tanımlamalarına göre kadın nedir bilmeyen, kimseye ihanet etmemiş, kendi malında bile gözü olmayan, doğrudan hiç şaşmamış güvenilir bir adamdır.

Hecate, büyü tanrıçasıdır. Cadılar Hecate için çalışır. Cadıların Macbeth'e kendinden izinsiz kehanette bulunmasına kızar.

Fleance, Banquo'nun oğlu, pek çok konuda babasına eşlik eder. Macbeth babası ile birlikte onun da öldürülmesini ister; ancak Fleance kaçmayı başarır.

Donalbain, Duncan'ın küçük oğludur. Babasının ölümüyle birlikte ağabeyi gibi o da İrlanda'ya kaçar. Donalbain, oyun içinde geri dönmez.

Lennox, İskoç Beyidir. Macbeth'den şüphelenir ve İskoçya için endişelidir. Oyunun sonundaki savaşta Macbeth'e karşı yer alır.

Ross İskoç Beyi ve Macduff'ın kuzenidir. Macduff'ın ailesinin ölümünden sonra İngiltere'ye gider ve Macbeth'e karşı savaşır.

Angus İskoç Beyi'dir ve oyunun sonunda Macbeth'e karşı savaşır.

Menteith ve **Caithness** Macbeth'e karşı olan İskoç Beyleridirler. Macbeth'e karşı yapılan savaşta yer alırlarlar.

Siward Northumberland kontu ve tecrübeli, başarılı bir askerdir. Malcolm ve Macduff'a, Macbeth'e karşı giriştikleri savaşta yardım eder. Oğlu Macbeth tarafından öldürüldüğünde onunla gurur duyar.

Genç Siward, Siward'ın oğludur. Oyunun sonundaki savaşta Macbeth tarafından öldürülür.

Lady Macduff, Macduff'ın karısıdır. Kocasının kaçışına anlam veremez ve onun sevgisiz olduğunu düşünür. Macbeth'in adamlarının evine yaptığı baskında öldürülür. Öldürülürken kocasını savunur.

Macbeth'in şatosunda çalışan **Kapıcı**, oyunun belki de tek komik tipidir. Sarhoş ve gevezedir. Kendi kendine oyun oynar, gelenlere şakalar yapar.

Subay, oyunun başında Macbeth'in savaşta başarılarıyla ilgili haberler getiren ve yiğitliğini öven bir askerdir.

Yaşlı Adam, sıradan bir İskoçya vatandaşıdır. Kral Duncan'ın öldürülmesini oldukça korkunç bulur.

İki Katil, Macbeth'in Banquo'yu öldürmek için görevlendirdiği adamlardır. Hayatlarından bezmiş, pek çok dertle boğuşan bu adamların, Banquo'ya, nedeni oyunda verilmeyen bir öfkeleri vardır.

Üçüncü Katil, iki Katil Banquo'yu öldürmek için pusu kurduklarında yanlarında belirir. Nereden çıktığı bilinmez, kendisi Macbeth tarafından gönderildiğini söyler.

Macduff ve Lady Macduff'ın oğulları olan **Çocuk**, oldukça afacan ve akıllıdır. Macbeth'in gönderdiği adamlar tarafından öldürülür.

Seyton, Macbeth'e sonuna kadar sadık kalan tek emir subayıdır. İsminin şeytan anlamındaki "satan" kelimesiyle okunuşu aynıdır (Bloom, 2008).

Biri İngiliz sarayında, diğeri İskoç sarayında olmak üzere oyunda iki **Hekim** yer alır. İngiliz sarayındaki hekim İngiliz kralına övgüler yağdırır. İskoç sarayındaki hekim ise Lady Macbeth'in sayıklamalarına tanık olur. Macbeth ve Lady Macbeth'in işlediği korkunçlukları fark eder ve bir an önce saraydan kurtulmak ister.

Oyunda biri Macbeth'in emrinde çalışan iki **Haberci** vardır. Görevleri bir yerden bir yere haber götürmektir.

İsimsiz **Bey**, halkın Macbeth'in aleyhine gelişen duygu ve düşüncelerini ifade eder.

Lady Macbeth'in bakımını üstlenmiş olan **Kadın**, Lady Macbeth'in tüm sayıklamalarına tanık olur. Duyduğu dehşet ve korku yüzünden, ayrıca başka hiçbir tanıdığı olmadığı için bunları kimseye anlatamaz.

Katiller, Lady Macduff ve oğlunu öldürmek üzere Macbeth tarafından görevlendirilen adamlardır.

Macbeth'in emrinde çalışan bir **Hizmetli**, savaştan önce gelen ordunun çok kalabalık olduğunu ve Birnam ormanının yürüdüğünü korku içinde Macbeth'e bildirir.

Macbeth'in cadılarla son görüşmesinde kehanetlerin anlatıcısı olarak ortaya çıkan üç tane hayalet vardır. Miğferli bir baş olan **Birinci Hayalet**, Macbeth'e Fife Beyi'ne dikkat etmesini söyler. **İkinci Hayalet**, kanlar içinde bir çocuktur ve Macbeth'e elini kana bulamaktan çekinmemesini, anadan doğma hiç kimseden korkmamasını söyler. Başında taç olan bir çocuk görüntüsündeki **Üçüncü Hayalet**, Birnam ormanı yürümedikçe Macbeth'in hakkından kimsenin gelemeyeceği kehanetinde bulunur.

4.1.3. Yer ve Zaman

Oyun İskoçya ve İngiltere'de geçer. İskoçya'daki sahneler, bir ordugahta, Duncan'ın Forres'teki sarayında, bu sarayın yakınında bir yerde, Macbeth'in Inverness'teki şatosunda, bu şatonun önünde ve dışında, Forres'te, bir mağarada, Macduff'ın Fife'deki şatosunda, Macbeth'in Dunsinane'deki şatosunda, Dunsinane yakınlarında, Birnam ormanı yanında ve cadılarla karşılaşılan açık, fundalık alanda geçer. Oyunun dördüncü bölümünün üçüncü sahnesi ise İngiliz kralının sarayının önünde geçer.

Oyunda tarih belli değildir. Araştırmacılara göre oyun on birinci yüzyıl İskoçya'sında geçmektedir; çünkü oyunun yazıldığı dönemin (1606) İngiltere Kralı I. James'in atası olan Banquo'nun İskoçya'da Lochaber Beyi olduğu bu dönemde, İskoçya Kralı Macbeth'dir (Braunmuller, 1999). Aynı zamanda oyunda adı geçen İngiliz Kralının şifacı özelliğinden dolayı on birinci yüzyılda yaşayan İngiltere Kralı Edward the Confessor olduğu düşünülmektedir (Urgan,1965). Ortaçağ İskoçya'sında geçen oyun ayrıca yazıldığı dönemin, Elizabeth çağı ve Jacobean İngiltere'sinin de izlerini taşır.

Oyunun on haftalık bir süreyi anlattığı tahmin edilmektedir (Urgan, 1965). Oyunda geçen gök gürültüsü, şimşek, yağmur ve fırtına gibi doğa olayları her ne kadar doğaüstü varlıklarla ilişkili olsa da, oyunun atmosferini kuran imgeler olarak kış ve sonbahar mevsimlerini çağrıştırır. Ayrıca oyunun birçok sahnesi geceleyin geçer. Gecenin bütün saatleri kullanılmıştır; gecenin geç vakitleri, gece yarısı ve sabaha karşı (Kott, 99). Duncan'ın ölümünden sonra hem mecazi anlamda hem de gerçek anlamda bile olsa hep gece ve karanlık hakimdir. Gün ışığının görüldüğü iki sahne vardır; Duncan'ın öleceği şatoya girdiği sahne ve oyununun sonunda Macbeth'in yenildiği sahne (Urgan, 1965).

4.1.4. Bakış Açısı ya da Odaklanma

Oyunda, nesnel ya da dramatik bakış açısı olarak adlandırılan bakış açısı kullanılmıştır. Oyunun perspektifiyle, okur ya da izleyici, üçüncü bir göz gibi, karakterlerin yalnızca yaptıklarını ve söylediklerini görür. Desmond ve Hawkes'in (2006) açıklamasına göre tiyatro oyunlarında sıklıkla kullanılan bu perspektifte karakterlerin eylemleri üzerine yorum yapılmaz. Hikaye yalnızca diyaloglar yoluyla verilmiştir. Karakterler izleyiciye konuşmaz; ancak *Macbeth* oyununun derin cümleleri ile karakterlerin hissettikleri, düşünceleri ve ruh halleri, diyaloglar üzerinden kendi ifadeleriyle sunulur.

4.1.5. Tema ve Motifler

Macbeth oyunu, birbiriyle ilişkili pek çok yan tema ve motifi içinde barındırır. **İktidar Hırsı**, ana tema olarak bunların başında gelir. Oyun boyunca saygın ve soylu bir askerinin sahip olduğu iktidar hırsı nedeniyle kendi sonunu nasıl hazırladığı gözler önüne serilir. İktidar olma hırsı yüzünden Macbeth, Kral Duncan'ı öldürür. Kendisinin de ifade ettiği gibi onu öldürmesine hiçbir neden yoktur ve onu “*mahmuzlayan tek şey, kendi yükselme hırsı*”dır (I.vii, 29). Bu hırs ve iktidarını koruma isteği onu başka cinayetler işlemeye de sevk eder.

Kader ve **özgür irade** oyun boyunca tartışılan diğer yan temalardır. Geleceği kader mi yoksa insanın özgür iradesi mi belirler? Bu soru oyunun sonunda cevapsız

kalır; çünkü her ikisinin belirleyiciliğine de tanık olunur. Cadıların ilk kehanetleri arasında Macbeth'in kral olacağı yer alır; ancak kral olmak için Duncan'ı öldürmek, her ne kadar Lady Macbeth'in kışkırtmasının etkisi olsa da, Macbeth'in kendi seçimidir; çünkü cadılar ona Duncan'ını öldürmesini söylemez (Urgan, 1965). Ardından işlediği cinayetler de Macbeth'in kendi kararıdır ve bu kararlarda Lady Macbeth'in hiçbir etkisi yoktur. Cadıların bir sonraki kehanetleri arasında özgür iradenin rol alamayacağı türden kehanetler de yer alır. Örneğin, Macbeth'in ana karnından doğmayan birisi tarafından öldürülecek olması akla kaderle ilgili soruları getirir.

Macbeth kendi özgür iradesiyle Duncan'ının cinayetine karar verir ve onu öldürür. Kott'a (1999) göre, Macbeth'in dünyasında yalnızca cinayet, cinayet düşüncesi, cinayet korkusu ve cinayet çemberini kıracak bir cinayetin düşü vardır. Öldürme eylemi Macbeth'i değiştirir. Bu eylemden sonra artık Macbeth farklı bir dünyada yaşayan, farklı bir kişidir (Kott,1999). Oyundaki başka bir yan temaya işaret eden **vicdan azabı** ve suçluluk duygusu her yanını sarar. Vicdan azabı aynı şekilde Lady Macbeth'i de ele geçirir. Sonunda ruh halinin iyice çökmesine ve intiharına neden olur.

Kötülük, *Macbeth*'de işlenen bir başka yan temadır. Lady Macbeth, Duncan'ı öldürmek için kötü ruhlardan yardım ister. Cinayet işlendikten sonra ise kötülük serbest kalır. Macbeth "Varlık Zincirinde" insanlar arasında en yüce varlık olan kralı öldürmüştür ve düzeni bozmuştur. Bu nedenle doğa kötülüğün egemenliği altına girer. Cinayetin gerçekleştiği gece doğada korkunç ve garip olaylar görünür ve ertesi sabah yeryüzü bir türlü aydınlanmaz. Bu kötülük İskoçya'yı ele geçirir ve Macbeth ölene dek, ülkenin üzerinde kara bulut gibi dolaşır. Ayrıca oyundaki cadılar yeryüzündeki kötülüğün temsilcileridir; büyülerle sayısız kötülük yapar ve insanların bilinçaltındaki kötü düşünceleri ortaya çıkarırlar (Urgan, 1965).

Macbeth, öldürür ve ölür. Macbeth'in öldürdükleri ve öldürülmesinin yanı sıra, oyunun başından itibaren sayısız ölüme tanık olunur, hatta ölümler bile geri gelir. **Ölüm**, *Macbeth* de işlenen bir başka yan temadır. Başta öldürülmekten korkan Macbeth, oyunun sonuna doğru ölümden korkmadığını dile getirir. Artık bir cehennemde yaşıyor gibidir. Ölmek de yaşamak da Macbeth için anlamsızdır.

*Hayat dediğin ne ki:
Yürüyen bir gölge, bir zavallı kukla bu sahnede:
Bir saat boy gösterip, boyun kırıp gidecek!
Bir daha duyulmayacak artık sesi.*

*Bir aptalın anlattığı bir masal bu:
Kuru gürültüler, deli saçmalarıyla dolu.*

(V.v. 26-31)

Onun isteği yok olmaktır, hiçliktir. Kott'un açıkladığı gibi, “*insan kavramı parçalanmıştır, hiçbir şey kalmamıştır*”. (1999: 82)

Anlatı içerisinde sık sık tekrarlanan, temayı destekleyen öge olarak oyunda yer alan motiflerin başında **karanlık** gelir. Oyunda karanlık hem gerçek anlamda hem de mecazi anlamda işlenir. Oyunun belli başlı sahneleri, ya karanlık bir yerde ya da geceleyin geçer. Macbeth ve Lady Macbeth yapacakları kötülükler için karanlıktan yardım ister, gecenin çökmesini dilerler. Oyunun sonuna doğru ruh hali iyice bozulan Lady Macbeth, cehennemin karanlığında yaşadığı için başında her zaman bir şamdan yanmasını ister. Duncan'ın ölümüyle karanlık aydınlığı yenmiştir. Gün ışığını yalnızca oyunun iki sahnesinde vardır; Duncan'ın öleceği şatoya girdiği sahne ve oyununun sonunda Macbeth'in yenildiği sahnede (Urgan, 1965); çünkü karanlık Macbeth'in de dile getirdiği gibi, kötülüğü temsil eder:

*Gündüzün iyi kulları boyunlarını büküp
Uykulara dalmak üzereler, gecenin kara güçleri
Avlarının üstüne saldırmaya hazırlanırken...*

(III.iii. 58-60)

Kan ise oyunda sık sık adı geçen başka bir motiftir. Kan kelimesi oyunda kırk sekiz kez kullanılır ve benzetmelerin, imgelerin çoğu kanla ilgilidir (Urgan, 1965). Kimi zaman bu kan öldürülen kişinin kanıdır, kimi zaman hayali hançerin üzerindeki kandır. Macbeth'in elleri öyle kana boyanmıştır ki tüm okyanusları kızılaştırabilir, Lady Macbeth'in elindeki kan lekesi ve kan kokusu bir türlü çıkmak bilmez. Artık hep kan akacaktır; kan kanı istiyordur. Macbeth'in karşısına çıkan hayaletler kanlıdır. Oyunun sonundaki savaş için çalan borazanlar kan ve ölüm haberleri yayarlar.

Uykusuzluk, oyunun bir başka motiftir. Macbeth uykusunda öldürdüğü Duncan ile birlikte uykuyu da öldürür. Uykuyu öldüren Macbeth artık uyuyamayacaktır. Bu yalnızca mecazi bir anlatım değildir; Macbeth gerçekten oyunun ilerleyen sahnelerinde uykusuzluktan şikayet eder. Uyuduğu zamanlarda da kabuslar görür. Rahat uyuyabilmek için başka cinayetler işleyecek ve hatta dünyanın yıkılmasını dileyecektir:

*Her gece korkunç rüyalar saracaksa uykularımı,
Varsın her şey çığırından çıksın,
Bu dünya da yıkılsın, öteki dünya da,*
(III.iii. 19-21)

Rahat uyuyamamanın acısını kocası gibi Lady Macbeth de çekecektir. Oyunun ikinci yarısında uykusunda yatağından kalkan, dolaşan ve sayıklayan Lady Macbeth belli ki uyumamakta, uyku ve uyanıklık arasında gezinmektedir.

Geleceği görme oyundaki bir başka motiftir. Doğaüstünün temsili olarak cadılar olacakları önceden söyler. Kehanetleri oyun boyunca bir bir çıkar. Aynı şekilde, geleceğe hükmetmeye çalışan Macbeth de aslında oyunun ilerleyen sahnelerinde olacakları bir bir tahmin etmektedir. Daha işleyeceği ilk cinayeti düşünürken bile adamlıktan nasıl çıkacağını, bu suçun dönüp dolaşıp kendini bulacağını bilir (Urgan, 1965). Ayrıca okuyucu ve izleyici de pek çok olayı oyunun başkarakterinden önce görür; Cawdor Bey'inin ihanetini, Fleance'ın kaçışını, Macduff'ın İngiltere'ye gidişini, Birnam ormanının yürümeye başlayışını vb.

Oyunda sık sık tekrarlanan başka bir motif ise **sanrılardır**. Macbeth'in gördüğü sanrılar her ne kadar hayal gücünün bir göstergesi olsa da (Urgan, 1965), Macbeth'in korku ve endişesinin yoğunlaştığı anlarda ortaya çıkar. Bu sanrılar Macbeth'e gerçekten daha gerçek görünmektedir. Macbeth nereden geldiği belli olmayan sesler duyar, kanlı hançer görür, hayaletlerle konuşur. Macbeth'in sanrıları onu zaman zaman uyarmakta, zaman zaman vicdanının sesi olmakta ve onu rahatsız etmektedir. Lady Macbeth ise hayal gücünden bağımsız, tamamen vicdan azabı dolayısıyla kaybettiği ruh sağlığının sonucunda sanrılar görür.

4.1.6. Yazım Tarzı

Oyun, kapıcının konuşması dışında, şiir şeklinde yazılmıştır. Shakespeare şiirinde, “*blank verse*” (açık ölçü) ya da “*iambic pentameter*” denilen, bir vurgulu bir vurgusuz olmak üzere on heceden ve beş vurgudan oluşan uyaksız ölçüyü kullanmıştır (Oflazoğlu, 1977). Bu tarz ölçü biçimini oyunun Türkçe çevirisinde görmek pek mümkün olmasa da, Eyüboğlu Shakespeare'in şiir dilini korumayı başarmıştır. Ölçünün bozulduğu birkaç sahne ise cadıların sahneleridir. Cadıların konuşmaları tekrarlamalarla

ve uyaklarla yaratılan bir ritim taşır. Çift mısraların birbiriyle uyaklı olduğu bu konuşmalarda Shakespeare sık sık ses oyunlarına başvurmuştur. Kapıcının monologu ise düzyazı şeklindedir. Oyunun genelinde Shakespeare ayrıca ses uyumuna dayanan bir cümle yapısı kurmuştur (Braunmuller, 1999).

Oyunda retorik ile günlük konuşma dili birlikte kullanılmıştır. Etkileyici ve ağır cümlelere genellikle karakterlerin monologlarında rastlanmaktadır. Oyun boyunca kelime oyunlarına ve söz sanatlarına sık sık başvurulmuştur. Benzetmelerin, ironinin ve imgelerin yanında çoğunlukla mecazi bir anlatım ağır basmaktadır. Braunmuller (1999) oyunun mecazi ve değişken dilinin zaman zaman anlamayı bile güçleştirdiğinden ama başka sözcüklerle anlatılmaz eşsiz bir dil yarattığından söz eder. Oynanmak için yazılmış olan bu oyunun sahne başlarında, açıklayıcı monologlara (prolog) rastlanmaktadır.

4.1.7. Tür

Macbeth oyunu bir tragedyadır. Aristoteles'in (2002) tanımına göre, “*ahlaki bakımdan ağırbaşlı, başı ve sonu olan*” tragedya, “*uyandırdığı korku ve acıma duyguları ile ruhu tutkularından temizler*”. *Macbeth* bu tanıma uymakla birlikte Aristoteles'in sunduğu pek çok şartı ve özellikle kahramanın ahlak yönünden iyi olması gerekliliğini karşılamaz; ancak bir durumun trajik olabilmesi için gereken çatışmayı içinde barındırır. Kişinin bir zorlukla karşılaşması, bu zorluğu çözmek için iki değer arasında kalması ve bu değerlerden biri uğruna her şeyi göze alabilmesi gerekir (Ofazoğlu, 1977). *Macbeth* bu şarta tam anlamıyla uymaktadır. Ofazoğlu'na (1977) göre *Macbeth*'i trajik bir kahraman, oyunu da büyük bir trajedi yapan, *Macbeth*'in yaptığı eyleme sonuna dek sahip çıkışıdır; “*yaptığı iş alçakça ama direnişi yiğitçedir*” (s.26). *Macbeth*, diğer trajedi kahramanları - Oedipus, Othello ya da Brutus vb.- gibi farkına varmadan bir hata işlemez. Onun trajedisi, yaptığı hatanın farkında olmasında; bu hatanın sonuçlarını önceden görmesinde; her şeye rağmen o hatayı yapmasında; hatayı yaptıktan sonra pişmanlık ve suçluluk duymasında; yine de hata yapmaktan vazgeçmemesinde yatar (Barnet, 1986).

4.2. Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht Filminde Değişiklik Gösteren Anlatı Ögelerinin Saptanması ve Sinematik Öğeler

Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın, *Macbeth* oyunundan uyarlayarak beyaz perdeye aktardığı (orijinal adıyla *Kumonosu-jo Throne of Blood/Kanlı Taht* ya da bazı kaynaklara göre *Örümceğin Şatosu*, 1957 yılında gösterime girmiştir. Yönetmenin on yedinci filmi ve ilk Shakespeare uyarlamasıdır. Yönetmen bu filmden sonra Shakespeare'in diğer iki eserini daha, *Hamlet* oyunundan 1960 yılında *Warui Yatsu Hodo Yoku Nemuru/ Ahmaklar Huzur İçinde Uyur* ve *Kral Lear* oyunundan 1985 yılında *Ran* filmi, uyarlar. Kurosawa, *Macbeth* oyununu sinemaya uyarlamayı gerçekleştirdiği tarihten çok daha önce planlamış olduğunu, ancak o tarihte Orson Welles'in uyarlamasının ilan edildiğini ve bu sebeple projeyi ertelediğinden bahseder (Richie, 1984). Kurosawa, “en sevdiğim Shakespeare oyunu” (Richie, 1984: 115) olarak tanımladığı *Macbeth*'i uyarlama sebebini şöyle ifade eder; “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” (Tassone, 1985: 145). Başka bir kaynaktaki röportajında ise şöyle açıklamıştır: “Zayıfın güçlüler için bir yem olduğu o dönemde yaşayan insan imgesi oldukça güçlü geldi bana. İnsanoğlu muhteşem bir derinlikle tarif ediliyor. Bu anlamda, *Macbeth*’de benim tüm diğer işlerimde var olan bir şeylerin olduğunu düşündüm” (Aktaran, Manvell, 1971: 102).

Suzuki (2006), Kurosawa'nın oyun ve Japonya arasında kurduğu ilişkiyi vurgularcasına, Shakespeare'in oyunu yazdığı Rönesans dönemini ile filmin çekildiği dönem arasında ilişki kurar. Rönesans dönemi geleneksel geçmiş ile birey olmaya dair fikirlerin geliştiği yeni dönemin çatışmasını içerir. Aynı şekilde II. Dünya Savaşı sonrası Japonya her türlü karışıklık ve değişime açık, “ben” ile geleneksel arasında kalmış zayıf bir toplum temsili sunar. Bu çatışmalar, Japonya’da modernleşmenin bir devlet politikası olarak kabul edildiği Meiji Dönemi (1868–1912) ile başlar. Bu dönemde resmi amaç olarak kabul edilen modernleşme çabası doğrultusunda Japonya dış dünyaya açılır ve yükselmek için “Doğu etiği ile Batı bilimini, eski vatanseverlikle yeni modern, bilimsel uygulamaları birleştirmeyi”(Morton, 1994: 150) temel prensip olarak benimser. Japonya, bu dönemde Batı örneğine göre yeniden örgütlenerek

toplumsal, ekonomik ve siyasal bir program uygular; böylece önemli bir dönüşüm gerçekleştirir (Prince, 1991). Bu dönem ayrıca, Batı sanatının da ülkede okunmaya ve incelenmeye başlandığı bir dönemdir. Shakespeare ise bu dönemde Japonlar arasında ilgiyle okunan ve sahneye konulan isimlerin başında gelir. Reform döneminin ardından II. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla Japonya'da sıkı bir sansür dönemi yaşanır. Tüm Batılı kitaplar, gazeteler, televizyon ve filmler İçişleri Bakanlığı tarafından yasaklanır. Pek çok sanatçı ve Kurosawa gibi film yönetmeni, uygulanan ve gittikçe ağırlaşan keyfi sansür uygulamaları altında sıkıntı yaşar (Suzuki, 2006). Kurosawa bu dönemi anlatırken “*Savaş zamanında, ifade özgürlüğü yoktu. Savaş bittiğinde, söyleyecek o kadar çok şeyim vardı ki, Japonya ile ilgili söyleyeceklerimle dopdoluydum*” (Aktaran, Prince, 1991: 70) der. II. Dünya Savaşı'nda yenilen Japonya, geçici olarak Amerika Birleşik Devletleri ordusu tarafından yönetilir. Sansür ise kalkmamış yalnızca şekil değiştirmiştir. Batılı kaynaklara kapısı ardına kadar açık olan Japonya'da sansür konuları artık, komünist propaganda ve Japonya'nın feodal ve militarist geçmişini övmektir (Suzuki, 2006). Dolayısıyla, bu süreç içerisinde Japonya'da Batı etkisi artar ve Japon kültürü, Batı kültürü etkisi altına girer. Kurosawa'nın da ifade ettiği gibi eğitilmiş bir Japon, Japon klasikleri kadar Avrupa klasikleri hakkında da bilgi sahibidir. 1920'lerde Tokyo'da yaşayan bir gencin Shakespeare, Balzac, Turgenev, Schubert ve Beethoven'ı biliyor olması kültürel olarak oldukça olağandır (Goodwin, 1994). Aynı şekilde Kurosawa da Dostoyevski başta olmak üzere Rus yazarlar, Shakespeare, Cezanne, Van Gogh, Schubert ve Haydn gibi pek çok Batılı sanatçıya ilgi duyar. Kendine yöneltilen “Batıcılık” yakıştırmalarına karşılık olarak, yaşadığı dönemde bu durumun yaygın olduğunu ve bu sebeple kendini bir dünya yurttaşı olarak kabul ettiğini söyler (Tassone, 1985).

Meiji döneminin sonlarında dünyaya gelen, II. Dünya Savaşı'nı ve sonrasını tecrübe etmiş biri olarak Kurosawa her ne kadar “*yalnızca bir Japon gibi düşünebilirim*” dese de “*günümüzde dünya, Doğu ile Batı kültürü arasındaki bir etkileşim*”dir (Goodwin, 1994: 8) diye ifade eder. Kurosawa'nın bu yorumu *Macbeth* uyarlaması *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filminde tam anlamıyla kendini gösterir. Suzuki (2006), kültürler arası ve araçlar arası olarak tanımladığı bu uyarlamasının, geleneksel Japon kültürü ve ithal edilen Batı kültürü arasındaki tarihsel çatışmayı sahneye koyduğundan bahseder. Japon sahne sanatları ile Amerikan sineması, Japon

imgeleri ile İngiliz Tiyatrosu arasında duran film Kurosawa'ya, Japon tiyatrosunun ve modern sinemanın yönlendirmesi aracılığıyla, Japon ve Batı kültürünün geleneklerini iç içe geçirme olanağı sunmuştur. Japonlar için Batılı bakış açısıyla film yaptığını söyleyen Kurosawa şöyle açıklar: “*Filmlerimi çok iyi anlayan pek çok yabancının olduğunu duyuyorum; ancak filmlerimi yaparken onları hiç düşünmedim. Bunun sebebi belki de filmlerimi günümüz Japon gençliği için yapıyor olmamdır. Onlar için Batılı bakma biçimini kullanışlı buluyorum*” (Richie, 1984: 228)

Yoshimoto (2000) ise *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filmini Kurosawa'nın en çok tartışılan filmleri arasında göstererek, bu durumu yalnızca Shakespeare oyunu uyarlaması oluşuna değil, filmin tüm yönleriyle (mekan tasarımı, oyunculuk, kamera kullanımı, kurgu vb.) özgünlüğünü ve Kurosawa'nın ustalığını yansıtmasına bağlar. Aynı şekilde Tassone (1985) de, filme duyduğu hayranlığı dile getirerek filmin soyutlama ve biçimsel mükemmellik örneği olduğunu dile getirir ve filmi “*deneysel olarak Kurosawa'nın en cesaretli yapıtı*” (s.156) olarak adlandırır. Kurosawa da filminin deneysel olarak nitelendirilebileceğini söyler (Richie, 1984). Dolayısıyla, Kurosawa *Macbeth* oyununu sinemaya aktarırken deneysel bir yol izlemiştir.

Çalışmanın bu bölümünde filmin çözümlenmesi ile elde edilen veriler, oyundan farklılıkları üzerinde yoğunlaşarak sunulacaktır. Anlatı yapısının değerlendirilmesinde oyun filme uyarlanırken atılan, eklenen ve değiştirilen noktalar tespit edilecektir. Tespit edilen bu noktalarla ilgili Kurosawa'nın yaptığı tercihlerin hangi pratik veya yoruma bağlı gerekçelere dayandığı belirlenmeye çalışılacaktır. Ayrıca, uyarlamanın sinema aracına özgü olanakları kullanımını incelemek için sinematik öğeler de çözümlenecektir.

4.2.1. Karakterler

Filmde yer alan karakterler ve oyundaki karakterlerle karşılaştırması şöyledir;

_____ Filmde _____

_____ Oyundaki karşılığı _____

Taketori Washizu



Macbeth

Filmde

Oyundaki karşılığı

Asaji Washizu



Lady Macbeth

Cadı



Cadı (Üç Cadı)

Kuniharu Tsuzuki



Duncan

Kunimaru Tsuzuki



Malcolm

Yoshiaki Miki



Banquo

Yoshiteru Miki



Fleance

Noriyasu Odagura



Macduff

Dört Hizmetli

Hizmetli

Üç Haberci

Üç Haberci

Haberci

Haberci (Macbeth için çalışan)

Yaşlı Komutan

<u>Filmde</u>	<u>Oyundaki karşılığı</u>
Üç Muhafız (Tsuzuki için çalışan)	_____
Hizmetliler (Miki için çalışan)	_____
Askerler	Askerler
Komutanlar	Duncan'ın emir subayları ve erleri
Kadın Hizmetliler	Kadın
Üç Haberci (Washizu için çalışan)	_____
3 Samuray Hayalet	Birinci Hayalet, İkinci Hayalet, Üçüncü Hayalet
Katil	İki Katil
Bekçi	_____
_____	Subay
_____	Lennox
_____	Ross
_____	Angus
_____	Kapıcı
_____	Donaldbain
_____	Yaşlı Adam
_____	Üçüncü Katil
_____	Hecate
_____	Bey
_____	Lady Macduff
_____	Çocuk
_____	Haberci (İskoç)
_____	Katiller (Macduff'ın ailesine saldıran)
_____	İki Hekim
_____	Menteith
_____	Caithness
_____	Seyton
_____	Siward
_____	Genç Siward

Yukarıdaki eşleştirmede görüldüğü gibi film uyarlanırken oyundaki pek çok karakter atılmıştır. Oyundaki karşılığı filmde var olan karakterlerin pek çoğunun hikayesi atılmış ve var olanlara ana olay örgüsü içerisinde oyuna göre daha az yer verilmiştir; çünkü filmin olay örgüsü Washizu ve Asaji üzerine kuruludur. (Goodwin, 1994) Oyunda olmayıp filmde eklenen karakterler ise yan roldedirler. Yukarıdaki karşılaştırmadan da anlaşılacağı gibi filmde daha az karakter yer alır; ancak araç olarak sinemanın sağladığı olanaklar sayesinde, örneğin askerler yüzlerce askerden oluşan bir topluluktur.

Filmde oyundaki haliyle yer alan karakterlerin de Kurosawa'nın yorumuna göre farklılık gösterdiği söylenebilir. Kurosawa filmi on beş ve on altıncı yüzyıl ortaçağ Japonya'sının derebeylik dönemine uyarlamıştır (Bazerman, 1977). Bu dönem samurayların ve samuray kurallarının altın çağıdır. Filmde yer alan başkarakter **Washizu** ve diğer erkekler samuraydır. "*Samuraylar, savaşçılığı meslek edinmiş askerlerdir*" (Koncavar, 1999: 63). Soylu asker sınıfı olarak samuraylar, sınıf hiyerarşisinde sıradan insanlardan, çiftçiler, sanatçılar ve tüccarlardan üstte gelir (Benedict, 1989). Japon toplumunda, her dönem önemli bir yeri olan samuray Japonca'da "hizmet etmek" anlamındadır (Morton, 1994). Hizmet "*buşido*" anlayışının temelinde yatar. Samuray felsefesini niteleyen kelime olarak buşido "Savaşçının Yolu" demektir. Bu felsefeye göre başta ölüm olmak üzere hiçbir korkuya yer yoktur ve şu kavramları içerir; "*dürüstlük ve adalet, cesaret, yardımseverlik, nezaket, samimiyet, şeref, sadakat ve kendine hakim olma*" (Benedict, 1989: 317). Bu tarihsel sınıf, derebeyliğin sona ermesiyle toplum içerisindeki ayrıcalıklı durumunu yitirmiş, Japonya'da kentlerin ve ticarete dayalı ekonominin gelişmesiyle yeni kültüre yenik düşmüştür (Koncavar, 1999).

Samuray geleneklerine göre değerlendirildiğinde Washizu, tanrının yeryüzündeki temsilini öldüren Macbeth gibi tanrıya karşı değil, topluma karşı bir suç işlemiştir. Samuray geleneğine göre, samuraylar "*gokenin*" yani bir ailenin erkekleridir. Dolayısıyla efendilerine yalnızca maddi ya da askeri nedenlerle değil, ailevi bir sadakat ve gönül borcu ile bağlı olmaları gerekir. Bu sebeple Washizu, Tsuzuki'yi öldürerek ailesine, yani efendinin hizmetindeki herkese ihanet etmiş olur (Zambrano, 1974); ancak filmdeki samuraylar, samuray gelenekleri ve felsefesinin aksine yozlaşmışlığı ve yalnızca kendisi için hizmet etmeyi temsil eder. Bu nedenle, oyunda Macbeth'in çöküşü

söz konusu iken, filmde Washizu aracılığıyla tarihsel bir sınıfın ve derebeyliğin çöküşü yansıtılır (Cuppitt, 2001). Kurosawa'nın, Washizu'yu samuray olarak yorumlaması Cuppitt'e (2001) göre izleyici için başka bir anlam daha doğurmuştur. Yazara göre samuray sınıfı ölmeye mahkum bir sınıftır. Kahraman hangi eylemi gerçekleştirirse gerçekleştirsin sonu bellidir.

Fotoğraf 1. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. Washizu (Toshirô Mifune).



Washizu'nun, Macbeth'ten ayrılan bir diğer yönü, eyleme daha dönük olmasıdır. Eyleme geçmeden önce Macbeth'in dile getirdiği iç hesaplaşmaları yaşamaz. Filmde, Macbeth ve Lady Macbeth'in iç gözlemlerini yansıtan monologları yoktur. Bu sebeple hırsları, arzuları ve zalimlikleri somut eylemler aracılığıyla verilir (Prince, 1991). Goodwin'e (1994) göre monologların atılması ayrıca kahramanın farkındalıklarını ve içsel çatışmasını yansıtmamayı da kolaylaştırır. Aynı şekilde Washizu, filmin sonuna doğru çöküşe geçtiği zamanlarda da başına gelebilecek olanları düşünmez ve yaptıklarından pişmanlık duymaz. Oysa Macbeth, işlediği cinayetin sonunda nelere sebep olabileceğini oyunun başından tahmin eder; çünkü Washizu, Macbeth'in hayal gücüne de sahip değildir (Hapgood, 2004). Macbeth gibi hayali hançerler görüp, hayali sesler duymaz. Macbeth'in aksine Washizu, sıradan ve olağan bir adamdır. “*Ne özellikle çok cesur, ne de çok tutkulu biri olmayan Washizu, belki de herkesin başına gelebileceği gibi, biraz da koşulların etkisi ve itmesiyle hareket etmektedir*” (Tassone,

1985: 149). Benzer bir yorumlama yapan Richie'ye (1984) göre Washizu, Macbeth gibi "büyük" bir insan değildir. Filmin daha başında etki altına alınmıştır. Öylesine korkar ki öldürülmemek için öldürür. Washizu, Macbeth'in arzularıyla çelişen büyüklüğünün aksine, hırsı tarafından ele geçirilmiş küçük bir adamdır. Birinci Kale Komutanı olan Washizu, ardından gelen yeni rütbe Kuzey Kalesi Komutanlığı ile yetinmez, şogun⁶ olmak ister. Ona göre her samuray bunun hayalini kurar. Hem hırsının hem de korkusunun sebep olduğu ihanetin bedelini somut bir şekilde ihanete uğrayarak öder. *Macbeth*'de gerçekleşenin aksine, Washizu'nun öldürülmesiyle düzen yeniden kurulmaz (Suzuki, 2006). Washizu döngünün bir parçasıdır; daha iyi ya da kötü, herhangi bir değişim göstermeyecek olan toplumda kendine düşen rolün gereklerini yapmıştır. Benzer bir yorumla Guntner (2007), Washizu'nun derebeylik sisteminin ve sosyal normların kurbanı olduğundan söz eder.

Gerlach'a (1973) göre Kurosawa'nın Macbeth karakteri üzerinde yaptığı değişiklikler, Washizu'ya karşı hissedilen şefkati arttırır. İşlediği cinayetler daha kabul edilebilir ve mantıklıdır. Tsuzuki'yi kendini öldürmesinden korktuğu için öldürür; Miki'yi ise Asaji'nin hamile kalması üzerine öldürür. Tüm bu değişiklikler *Macbeth*'in insanoğlunun iç dünyasına yaptığı korkunç yolculuğun anlamını değiştirir. Kurosawa'nın yorumu, izleyiciyi bir yandan hırsın ürünlerine tanık ederken, öte yandan Washizu'nun yerinde olmanın nasıl bir şey olacağını düşündürür. Washizu'nun yerinde olmayı düşünerek onu bağışlamayı ve insan doğasındaki hırsı anlamayı sağlar. Suzuki (2006) bu yorumu Kurosawa'nın hümanist bakış açısıyla ilişkilendirir.

Filmin diğer önemli karakteri, oyundaki karşılığı Lady Macbeth olan **Asaji**'dir. Tassone'nin (1985) yorumuna göre Kurosawa, Shakespeare'in Lady Macbeth karakterini değiştirmemiş, onu geliştirmiştir ve hatta tamamlamıştır. İlk cinayetten sonra, yavaş yavaş sahneden kaybolmaya başlayan Lady Macbeth'in aksine Asaji, ikinci cinayetin, Miki ve oğlunun öldürülmesi için de kışkırtıcı etkidir. Lady Macbeth kocasını kendisine olan aşkı yoluyla kışkırtırken, Asaji daha kurnazca bir yaklaşımla kendini savunma meselesi üzerinde durur. "*Bu yozlaşmış dönemde eğer kurban olmak istemiyorsak, ilk vuran biz olmalıyız*" diyerek mükemmel tuzağını kurar.

⁶ Samurayların içerisinde en üstün askeri komutan. (Morton, 1994, s.281)

Fotoğraf 2. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. Asaji (Isuzu Yamada).



Tassone'nin "*karanlıkların aracı*" (1985: 150) olarak nitelediği Asaji'yi temsil eden önemli sahnelerden biri, Tsuzuki'nin cinayetini kurguladığı yerdir. Muhafızlara saki vermek üzere diğer odaya giden Asaji karanlığın içinde kaybolur ve ardından elinde tuttuğu cinayet aleti mızrakla geri döner. Tüm bu sahne boyunca kimonosunun tedirgin edici hışırtısı duyulur. Mızrağı görünce ayağa fırlayan Washizu'nun karşısında yüzünde sinsi bir gülümseme ile durur. Asaji'yi başka bir yorumla değerlendiren Richie'ye (1984) göre, Asaji aşırılıkların temsilidir ve cani olmaktan çok kendini gerçekleştirme kavramıyla ilişkilendirilmelidir. Asaji kendini gerçekleştirmek için ne yapacağını bilen, bu konuda kararlı ve gideceği yolun farkında olan bir görüntü çizer. Kararı nettir ve bu karar başkalarını ezip geçmeyi gerektirse de buna hazırlıklıdır.

Yürüyüş biçimiyle, yüzündeki maske ifadesiyle, el yıkama sahnesiyle, sakin ve hareketsiz oyunculuğuyla Asaji, araştırmada mizansen başlığı altında değerlendirilecek No oyunculuğunun bir örneğini sunar. No oyunculuğu sayesinde kötülüğünün, sınırlılığının ve güdüsünün altı çizilir (Richie, 1984). Asaji karakteri ile ilgili altı çizilen başka bir durum Manvell'in (1979) yorumuna göre Asaji'nin Washizu'dan daha büyük göstermesidir. Japon geleneğine göre kocası ile kurduğu ilişkide kadının yaşı arttıkça üstünlüğü de artar. Böylece, Asaji'nin Washizu üzerindeki etkisi böyle bir etken aracılığıyla da kurulmuş olur. Filmin sonuna doğru ölü doğum yapan Asaji, Zambrano'nun (1974) yorumuna göre amaçsız kalır. Onu ayakta ve tetikte tutan hırsı

gerekçesiz kalır, fiziksel ve zihinsel açıdan zayıf düşer ve çıldırır.

Asaji ve Washizu arasındaki ilişki de, Macbeth ve Lady Macbeth ilişkisinden farklıdır. Pearlman (2004) bu ilişkiyi kısır olarak tanımlar. Asaji ve Washizu genelde birbirinden uzak oturur ve aralarında konuşulmayan, gizli bir düşmanlık var gibidir. Asaji'nin fiziksel olarak hareketsizliği ve uzaklığı, ama içsel olarak durmak bilmeyen eylemciliği ile Washizu'nun fiziksel olarak durmak bilmeyen hareketleri ve mimikleri buna karşın içsel kararsızlığı arasında bir zıtlık oluşturur. Hapgood'un (2004) yorumuyla, soğuk ve taş kalpli bir kadın ve onun daha duyarlı, bocalayan kocası arasındaki ilişki bu zıtlık üzerine kuruludur.

Filmde, oyundakinden farklı olarak ele alınan bir diğer karakter ise **cadı**dır. Oyunda üç tane cadının temsil ettiği figürü, tek cadı ile ele alan Kurosawa'nın cadı karakteri, Japon geleneklerindeki cadı figürü ile ilişkilendirilebilir. *Şinto*⁷ inanışına göre cadı gibi ruhsal varlıklar, Hıristiyan inanışındaki gibi insanlardan üstün olan ve onları kötülüğe çağıran varlıklar değildir; doğal düzenin bir parçasıdır, insanlar ve tüm canlılar gibi aynı kaynaktan gelmişlerdir. Bu nedenle insanla eşit düzeydedirler ve her canlı gibi saygı duyulmalıdırlar (Zambrano, 1974).

Kadın sesiyle şiir okuyan ve ardından kalın bir erkek sesiyle konuşan, hareketsiz, sakin ve kendinden emin olan bu yaşlı kadın, filmde karşılaşılan ilk sahnesinde bir çıkırığın başında ip çevirmektedir. Jorgens'in (1983) bu çıkırığı kurgu masasındaki film makarasına benzetir ve bu benzetme yoluyla bir ilişki kurar. Cadı, Washizu ve Miki'nin ormanda kayboluşunu, oraya gelişlerini ve geleceklerini kurgulamaktadır. Buchanan (2005) ise cadıyı Japon kader tanrısı *Ito* ve Japonların "ağ örmek" deyimini ile yorumlar. Sakince çıkırığın başında oturan ve insanoğlunun yaşamının boşuna oluşu üzerine bir Zen şiiri okuyan yaşlı kadın, ardından Washizu ve Miki'ye geleceklerini anlatır. Jorgens'in yorumuna paralel olarak, bu benzetme aracılığıyla Buchanan da cadının kaderi ve geleceği ipe ördüğünü belirtir.

⁷ Japon yerli dini. (Morton, 1994, s.281)

Fotoğraf 3. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. Cadı (Chieko Naniwa).



Pek çok araştırmacı cadı ile Asaji arasındaki benzerliğe dikkat çeker (Zambrano, 1974; Davies, 1994; Goodwin, 1994). No oyunculuğu aracılığıyla kurulan benzerlik, beyaz giyinmek, hareketsiz duruş, sakin ve vurgusuz konuşma ve fiziksel özelliklerde kendini gösterir. Bu benzerliklere rağmen, çok önemli bir zıtlık taşıdıklarını ifade eden Goodwin (1994), Asaji'nin hırsıyla kurduğu ilişkiye karşın Cadı'nın hırsın anlamsızlığına vurgu yaptığını belirtir. Cadı, karmaşanın uyarıcısıdır. Karmaşayı yaratan ise insanlardır (Zambrano, 1974).

Oyunla karşılaştığında filmde farklılık gösteren karakterlerden bir diğeri de **Tsuzuki**, oyundaki karşılığı ile Duncan'dır. İyi kalpli, saygın bir kral yerine, derebeyliğin çökmüşlüğüne başka bir temsilidir; o da kendini korumak adına Efendisine ihanet etmiş ve onu öldürmüştür (Suzuki, 2006). **Miki** de aynı şekilde bu çöküntü içinde yer alan bir samuraydır. Macbeth'in yaptıklarını hemen kavramayan ve böyle bir ihanete tamamen karşı olan Banquo'ya karşılık Miki, her şeyi başından fark eder; ancak güçlü olan Washizu'nun yanında yer alır. Washizu ve Miki arasında sanki gizli bir anlaşma vardır (Tassone, 1985). Macduff'ın filmdeki karşılığı olan **Noriyasu** karakterinin hikayesi filmde oldukça kısaltılmıştır. Noriyasu yalnızca Tsuzuki'nin oğlu Kunimaru'nun yanında yer alan, Washizu'ya karşı verilecek olan savaşa katılan ve Washizu'nun Efendi'nin ölümünün suçunu üzerine yıkmaya çalıştığı bir karakterdir.

Oyunda yer alan karakterlerin sayısındaki azalma ve olay örgüsünün içindeki hikayelerinin atılması, filmi genel olarak üç karakter üzerinde odaklar. Bunlar Washizu,

Asaji ve cadıdır. Kurosawa bu karakterlere filmde yer verirken kendi yorumunu eklemiş ve Japon gelenekleri ile beslemiştir.

4.2.1. Olay Örgüsü

Throne of Blood/Kanlı Taht filmi ile *Macbeth* oyununun olay örgüsü karşılaştırıldığında, filmin anlatmak istediği hikayeyi önemli ölçüde etkileyen pek çok ayrıntı dışında ana olay örgüsünün korunduğu görülür. Film en genel anlamıyla oyunun daha yoğun ve sıkıştırılmış halidir. Filmde oyunda yer alan pek çok karakter çıkartılmıştır; bu nedenle olay örgüsü *Macbeth*'in filmdeki temsili Taketoki Washizu ve karısı Asaji üzerine kuruludur (Goodwin, 1994).

Filmde atılan olaylardan ilki, cadıların tanıtıldığı ilk sahnedir. Bunun yerine film yine esrarlı ve mistik havayla koronun söylediği şarkıyla başlar. Ardından gelen Kuniharu Tsuzuki'nin (Kral Duncan) savaş haberlerini aldığı sahnede, Washizu ve Yoshiaki Miki'nin (Banquo) yeni unvanları ve görevleri hakkında, oyunda verilmiş olan bilgi verilmez. Kurosawa'nın gerçekleştirdiği önemli değişikliklerden biri, üç cadının yerine tek bir cadı kullanmasıdır. Washizu ve Miki'nin cadı ile ilk kez karşılaştıkları sahnede, Washizu'nun Tsuzuki'yi öldürme fikri dile getirilmez. Ardından gelen sahnede, oyunun aksine, Tsuzuki Washizu ve Miki'ye yeni unvanlarını verirken, Washizu'nun kalesine yapacağı ziyaretten bahsetmez. İlerleyen sahnelerde bu ziyaret şaşırtıcı ve aynı zamanda korkutucu olacaktır. Filmde atılan olaylardan bir diğeri, Lady *Macbeth*'in kocasından mektup aldığı ve bir haberciyle kralın ziyaretini öğrendiği yerdir. Asaji'nin ilk kez görüldüğü bu sahnede Asaji, doğrudan kocasıyla Efendi Tsuzuki'nin öldürülmesi üzerine konuşur. Kurosawa ayrıca, oyundaki Kralın *Macbeth*'in şatosuna geldiğinde Lady *Macbeth* ile yaptığı konuşmayı da atmaya tercih etmiştir. Tsuzuki'nin ziyaretinin gerçekleştiği gece oyunda ifade edildiği gibi bir ziyafetten bahsedilmez ve *Macbeth*'in ziyafetten ayrıldığı ve yalnız başına konuştuğu sahne filmde tamamıyla Washizu ve Asaji'nin birlikte konuşması üzerine kuruludur.

Oyunun ikinci bölümüne denk düşen olaylar incelendiğinde, oyunda bulunan Banquo, Fleance ve *Macbeth*'in ziyafet sonrası konuşması filmde yer almaz. Ayrıca oyunun içerisinde gergin bir an yaratan *Macbeth*'in hayali hançeri gördüğü an da filmde yoktur. Bunun yerine Kurosawa, filmde önemli bir ayrıntı olan kilitli odanın hikayesini

dört hizmetli aracılığıyla verir. Ardından gelen sahnede ise, Washizu ve Asaji konuşmayı sürdürmektedir. Bu konuşmanın sonunda Washizu, Efendi'yi öldürür. Cinayet sırasındaki hayali sesler ve kralın oğullarının rüyada konuşması yine filmde yer almayan sahnelerdir. Cinayetin ortaya çıkışı ise yine oyundan farklı gerçekleşir. Kurosawa kapıcıyı, Macduff ve Lenox'un gelişini, cinayetin sonrasındaki konuşmaları çıkarmış, yerine Asaji'nin bağırıp haber vermesini ve Washizu'nun Efendi'nin muhafızlarını oracıkta öldürmesini koymuştur. Filmde ayrıca, oyunda yer alan bazı İskoçyalıların ve Beylerin gelişen olaylarla ilgili yaptıkları yorumların bulunduğu sahneler de atılmıştır.

Oyunun üçüncü bölümünün başında gerçekleşen Banquo ve Macbeth'in konuşması, ardından gelen Macbeth'in Banquo'yu öldürmek için katillerle görüşmesi ve Banquo'nun katiller tarafından öldürülüşü filmde yer almaz. Miki'nin öldürülmesi, kaçmış olan atı ve ziyafet sahnesindeki hayaleti aracılığıyla anlaşılır. Oyunun bir sonraki sahnesinden itibaren kurulan Macduff ve ailesinin hikayesi, filmde nerdeyse hiç kullanılmamıştır. Macduff'ın filmdeki karşılığı olan Noriyasu Odagura, yalnızca Tsuzuki'nin oğlu Kunimaru'nun (oyunda Malcolm) yanında yer alan, Washizu'ya karşı verilecek olan savaşa katılan ve Washizu'nun Efendi'nin ölümünü üzerine yıkmaya çalıştığı bir karakterdir. Dolayısıyla, oyunda Macbeth'in "anadan doğma olmayan" Macduff tarafından öldürülmesi ve bu sonla ilgili cadının bulunduğu kehanet de filmde çıkartılmıştır. Oyunun bu bölümünde gerçekleşen ancak filmde yer almayan bir başka sahne de, büyü tanrıçası Hecate'nin cadıları görmeye geldiği sahnedir.

Oyunun bir sonraki bölümündeki Macbeth'in cadıları ikinci kez görmeye geldiği sahenin filmdeki karşılığında, Hecate bulunmaz. Washizu'nun ormanda arayıp bulduğu cadı, oyundaki gibi ona kehanetlerini söyler. Bu kehanetlerin arasında, oyunda önemli bir ayrıntı olarak yer alan Macbeth'e ana karnından çıkmış kimsenin ona zarar veremeyeceği kehaneti, filmde atılmıştır. Birinci kehanetten sonra cadı birden hayaletlere dönüşür. Ancak bu hayaletler oyundaki gibi çocuk ve miğferli baş hayaleti değildir. Ormandaki kuru kafa yığınının beliren yetişkin erkek hayaletleridir. Ayrıca oyunda var olan Banquo'nun çocuklarına ve torunlarının kral olmuş görüntüleri de filmde yoktur. Cadı, Washizu'nun bu merakını cevapsız bırakır. Bu bölümün filmdeki karşılığında atılan bir diğer sahne ise, Macduff ve Malcolm'un İngiliz sarayında konuşmalarıdır. Kurosawa bu sahneyi olduğu gibi atmayı tercih etmiştir.

Filmde atılan bir başka sahne ise oyunun son bölümünde geçen, Doktor ve Lady Macbeth'e bakan kadının, Lady Macbeth'in sanrılarına ve sayıklamalarına tanık oldukları yerdir. Kurosawa, bu sahneyi atmış ve Asaji'nin sayıklamasına şatoda çalışan tüm görevli kadınlarının ve Washizu'nun şahit olduğunu göstermiştir. Asaji'nin sayıklaması ise, Lady Macbeth'in monologlarına göre oldukça kısadır. Bu bölümde yer alan, Macbeth'e karşı savaşmaya gelen İskoç Beylerin konuşmaları ile filmde karşılaşılmaz. Aynı şekilde, ardından gelen sahnedeki doktor ve Macbeth'in konuşmasının yer aldığı kısmın da filmde karşılığı yoktur. Uyarlama yapılırken atılmış olan önemli ayrıntılardan bir diğeri, Lady Macbeth'in kendini öldürmesidir. Filmde Asaji'nin kendini öldürdüğünden hiç bahsedilmez. Goodwin (1994) bu değişikliği samuray geleneklerine bağlar. Samuray geleneklerine göre intihar onurlu bir ritüeldir ve yenilgi, kayıp ya da bir utanç sonrasında bireyin ahlaki yönden arınmasını sağlar. Bu sebeple filmde Efendi Tsuzuki'nin karısı kendini öldürürken, Asaji intihar etmez. Filmin belki en önemli değişikliği son sahnesinde gerçekleşir. Filmde savaşmaya gelen askerler daha şatoya yaklaşmadan Washizu kendi adamları tarafından öldürülür. Dolayısıyla, oyunun sonundaki savaş hazırlıkları ve savaş sahneleri, Macbeth'in Macduff tarafından öldürülmesi, Malcolm'un kral olması filmde yer almaz. Bunun yerine film, yürüyen orman ve Örümceğin Şatosu'nun kalıntılarının görüntüsüyle biter.

Oyun filme uyarlanırken oyunun olay örgüsünden atılan unsurların yanında Kurosawa, çeşitli unsurlar eklemeyi de tercih etmiştir. Kurosawa'nın gerçekleştirdiği eklemelerden ilki, filmin başında ve sonunda prolog ve epilog şeklinde koronun söylediği şarkıdır. Kamera, filmin başında Örümceğin Şatosu'nun yıkıntıları arasında gezinirken erkek koro şu şarkıyı mırıldanır;

*Bir zamanlar, büyük bir aldanış içerisinde sarmalanmış,
Ruhlar tarafından kuşatılmış şatonun kalıntlarına bak!
Gururlu bir savaşçı yaşardı,
Hırsı onu öldürdü.
Ruhu hala geziniyor.
Şimdi ve her zaman boşuna olan bu kibir
Öldürmeye devam ediyor.*

Aynı koro filmin sonunda da şöyle devam eder;

Ruhu hala gezinir ve herkes tarafından bilinir,

*Eskiden neyse şimdi ve her zaman
Katil hırs takip edecek...*

Bu şarkıların düzenlemesi ve ölçüsü geleneksel No tiyatrosu şarkılarının yapısına benzer ve dünyevi amaçların geçiciliği ve kısıllığını anlatan Budist “*mujokan*” öğretisini tekrarlar (Goodwin, 1994). Goodwin aynı şekilde, şarkı ile birlikte gösterilen Örümceğin Şatosu’nun kalıntılarının ardından gelen sisli ve puslu bomboş bir arazi alanını da yine No tiyatrosundaki boş alan kavramı olan “*ku*” ve hiçlik kavramı “*mu*” ile ilişkilendirir. Böylece, filmin zaman ve mekan açısından soyutlanan bakış açısı, prolog ve epilog sayesinde kurulmuş olur. Filme eklenen bu bölüm, az sonra izlenecek olan hikayeyi hem özetler hem de bunun geçmişte yaşanan bir olay olduğuna ama her zaman yaşandığına vurgu yapar.

Kurosawa’nın olay örgüsüne eklediği bir başka olay ise, Washizu ve Miki’nin Örümcek Ağı Ormanı’nda kayboluşudur. Savaşta başarıyla dönen Washizu ve Miki Örümceğin Şatosu’na giden yolu bulamazlar; çünkü aralarında geçen konuşmaya göre bu orman tıpkı bir örümcek ağı gibi karışıktır ve bir labirent gibidir. Washizu ve Miki içindeki şatoyu yabancılara karşı koruyan bu ormanı iyi bilmelerine rağmen iki saattir ormanın içinde daire çiziyorlardır.

Fotoğraf 4. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. Ormanda kaybolmuş Washizu (solda) ve Miki (sağda).



Şimşek sesleri, bardaktan boşanırcasına yağan yağmur, kuş çığlıkları ve kahkaha sesleri ormandaki ürkütücü atmosferin kurulmasına yardım eder (Tassone, 1985). Washizu onları kötü ruhun orada tuttuğundan bahseder. Büyüyü bozmak için, Budist geleneğine benzer bir şekilde Miki mızrakla boş havaya saldırır, Washizu da boşluğa ok atar (Goodwin, 1994). Jorgens'in (1983) bu sahne ile ilgili yorumuna göre bu kahkaha sesine saldıran Washizu ve Miki, aslında kendi kaderlerine saldırırlar. Çevrinme hareketi yapan telefoto lensli kamera kullanımı ve arka fonun belirsizleştirilmesi yardımıyla Washizu ve Miki'nin hareketleri büyük görünür; ne kadar çabalasalar da ancak ağaç dalları arasından görülebilirler, etrafları sarılmıştır. Tüm çabaları boşunadır.

Washizu ve Miki'nin saldırıları, gizemli bir ışığın önünde sona erer. Bambudan yapılmış kafes gibi bir kulübenin içerisinde bir cadı oturmakta, yavaş ve mekanik hareketlerle çıkırcık gibi bir aleti çevirmektedir.

Fotoğraf 5. *Throne of Blood / Kanlı Taht*. Washizu (sağda) ve Miki'nin (solda) Cadı ile karşılaşması.



Kurosawa'nın oyuna eklediği bir başka nokta da cadının boğuk bir sesle, sakin ve tekdüze bir şekilde okuduğu Zen şiiridir (Tassone, 1985);

*Ne yazık! İnsanoğlu fani ölümlüler, tıpkı bir böcek gibi
Endişelenmek ne ahmaklık!*

*Ne yazık! Çiçeğin yaşamı da geçici,
Sonu çürümüş toprak olmak.
Insanoğlu her gününü
Kendini beş arzuyla yakarak,
Beş pisliğin suyunda yıkayarak,
Günahlarını sürekli arttırarak geçirir.
Ve aldanışının sonuna ulaştığında,
Çürümüş eti toprakta çiçeklenir,
Leş kokusu güzelleşir.
Ne heyecanlı bir yaşam!
Ne güzel, ne güzel!*

Cadı Washizu ve Miki ile ilgili kehanetlerini anlattıktan sonra, birden ortadan kaybolur ve kuru kafa yığınlarının arasında kalan Washizu ve Miki, oradan ayrılırken yine aynı şekilde sis ve tozun içerisinde ormanda yollarını kaybederler. Atlarının üstünde on iki defa kameraya yaklaşır, sonra döner ve giderler. Bu çekimlerin hepsi, birbirine benzese de farklı açılardan ve farklı hareketlerle gerçekleşmiştir. Kurosawa'nın sisin içinde dörtlü at koşturan samuray fikrini her zaman hoş bulduğundan bahseden Richie (1984), bu çekimin yorumunu tekrar eden eylemlerin yarattığı "faydasızlık" hissine bağlar. Tassone (1985) ise kehanetleri öğrenmenin ardından belirsizlikler içinde yitip gitme düşüncesiyle ilişkilendirir.

Bu sahnenin ardından, Washizu ve Miki şatoyu gördükleri zaman dinlenmek için otururlar ve ormandaki cadı hakkında sohbet ederler. Oyunda Macbeth'in gerginliğini ve Banquo'nun uyarılarını içeren bu konuşma, filmde Washizu ve Miki'nin güldüğü ve başlarına gelen şeyle alay ettikleri bir içeriktedir.

Filmde olup da oyunda olmayan bir başka sahne ise, dört hizmetlinin Washizu'nun yeni rütbesiyle birlikte taşındığı Kuzey Kalesi hakkında konuşmasıdır. Kuzey Kalesi'nin çok huzurlu bir yer olduğundan söz edip, Washizu'ya karşı minnetlerini dile getirirler. Bu dört hizmetli film boyunca üç kez daha görünecektir: Efendi Tsuzuki'nin ziyarete geldiği gece kilitli odayı hazırlarken, Washizu'nun Efendi olmasıyla taşındığı Örümceğin Şatosu'nu överken ve Washizu'nun sonu yaklaştığında artık onu kimsenin sevmediğinden bahsederlerken. Hapgood'a (2004) göre filmdeki kararmaları takip eden hizmetlilerin yorumları, filmi dört bölüme ayırır.

Filmde Kurosawa'nın gerçekleştirdiği önemli başka bir değişiklik, Asaji'nin Tsuzuki hakkında verdiği ek bir bilgide kendini gösterir. Washizu'yu, Efendi'yi öldürmek için ikna etmeye çalışan Asaji, Tsuzuki'nin de kendi efendisini öldürüp

iktidarı ele geçirdiğinden söz eder. Böylece oyunda son derece iyi yürekli bir hükümdar olan Duncan, filmde iktidarı ele geçirmek için cinayet işleyen bir adama dönüşür. Cupitt'in (2001) yorumuna göre bu değişiklik hikayenin verdiği tüm duyguyu değiştirir ve Washizu'nun yakalandığı değişmeyen kısır döngüyü pekiştirir. Ayrıca var olan yönetim sisteminin çürümüşlüğüne de işaret eder. Örumceğin Şatosu'nun hiçbir zaman ahlaklı bir yöneticisi olmamıştır; çünkü tüm efendiler bu iktidarı kan dökerek ele geçirmiştir. Shakespeare'in bireysel çöküntü üzerine kurduğu hikaye, Kurosawa'nın yorumuyla tamamen değişir. Bu sebeple, Washizu'nun cinayeti daha anlaşılabilir, trajedisi daha kaçınılmazdır. Asaji, bu konuşmanın ardından aynı şekilde Miki'nin ormanda olanları Efendi'ye anlatabileceğinden bahsederek Washizu'yu ikna etmeye çalışır.

Oyunda olmayan bu ayrıntının üzerine, habersiz Kuzey Kalesi'ne gelen Tsuzuki'nin yaklaştığı bilgisi gelir. Tarlada çalışan yöre halkının selamları arasından geçerek gelen Efendi'nin ziyareti, Washizu'yu hem şaşırtır hem de korkutur. Tsuzuki avlanmaya çıkmıştır; ancak asıl ziyaret sebebi, filmin başında bahsedilen isyana ortak olan Inui'ye yakın bu bölgeden saldırı planlamaktır. Washizu'ya saldırının başında olma ve Miki'ye de Örumceğin Şatosu'nu koruma görevini verir. Bu görevlendirme bir sonraki sahnede, Asaji'nin kocasını cinayete ikna etmek için kullandığı bir araca dönüşür. Asaji, Efendi'nin Washizu'yu saldırıya göndermekle öldürmek istediğini ve Miki'yi korumaya çalıştığını iddia eder.

Oyunun olay örgüsüne ek olarak karşılaşılan bir başka durum ise hizmetlilerin kilitli oda ile ilgili konuşmalarıdır. Tsuzuki'ye yatması için kendi odalarını veren Washizu ve Asaji, eski Kuzey Kalesi Efendisi Fujimaki'nin odasında kalacaktır. Bu yüzden hizmetliler odayı hazırlamaya giderler. Hizmetlilerin konuşmasına göre, filmin başında hainlik ettiği gerekçesiyle öldürülme emri verilen Fujimaki bu odada intihar etmiştir. Odanın duvarlarına ve zeminine sıçramış olan kan lekesi temizlenemediği için oda kilitlidir. Davies'in (1994) yorumuna göre bu oda Washizu'nun ihanetinin de habercisidir. Tsuzuki'nin cinayeti, Washizu'yu bekleyen Asaji aracılığıyla bu odada sahnelenir. Asaji cinayet esnasında bu odadaki kanlı duvarın önünde No dansı yapar. Asaji bir müddet sessiz ve hareketsiz bekledikten sonra, aniden ayağa kalkar ve No davulunun ve flütünün çaldığı bir müzik eşliğinde, öfkeli ve esrik hareketlerle dans eder.

Fotoğraf 6. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. Kilitli odada, Tsuzuki'nin cinayetini planlayan Washizu ve Asaji.



Washizu ve Asaji, Efendi Tsuzuki'nin cinayetinin suçunu oyundan farklı olarak, oyundaki karşılığı Macduff olan Noriyasu'nun üzerine atmayı planlar; çünkü muhafızlık yapan onun adamlarıdır. Cinayet işlendikten sonra Efendi'nin ölüm haberini Asaji bağırarak kendisi verir. Cinayetin hemen ardından gelişen olaylar da oyundan farklılık gösterir. Tsuzuki'nin oğlu Kunimaru cinayetin ardından Noriyasu ile birlikte Örümceğin Şatosu'na dönmeye çalışırlar. Şatonun korunması konusunda görevlendirilmiş Miki'ye cinayet haberini verip cinayeti Washizu'nun işlediğini açıkça ifade ederler; ancak Miki onlara kapıyı açmaz. Washizu ve adamlarının yaklaşması üzerine Kunimaru ve Noriyasu birlikte kaçarlar. Washizu ise onları takip etmek yerine, kapıyı açmayan Miki'nin tavrını öğrenmeyi tercih eder. O sırada, Asaji'nin gönderdiği bir haberci, Asaji'nin önerdiği şatoya girme taktiğini dile getirir. Şatoya Tsuzuki'nin tabutunu getirme bahanesiyle girmeyi başarırlar. Şatoya girdiklerinde onları Miki karşılar. Yüz ifadesinden her şeyin farkında olduğu anlaşılan Miki, öncelikle Efendi'nin eşinin kendini öldürdüğü haberini verir. Sonrasında Miki Efendi'nin yerine Washizu'nun uygun olduğunu ve bu önerisini kurula açıklayacağını söyler. Tassone'ye (1985) göre Kurosawa, iki arkadaşın sessiz bir anlaşmaya vardıklarını, siyasal bir işbirliği için uyuştuklarını ve Miki'nin gücünün yanında olma kararı aldığını sezdirir.

Oyunda olmayıp filmde yer alan bir başka sahne, Washizu ve Asaji'nin tahtın varisi üzerine yaptıkları konuşmadır. Washizu öncesinde tahtın varisi olarak Miki'nin oğlu Yoshiteru'yu göstereceğini açıklamıştır. Asaji bu duruma ısrarla karşı çıkar ve hamile olduğunu açıklar. Tassone'ye (1985) göre bu gelişme filmdeki en etkili ve göz kamaştırıcı buluştur. Asaji'nin hamileliği, Washizu'nun hiç aklında yokken Miki'nin öldürülmesine yol açacaktır. Macbeth'in aksine, Washizu'nun Miki'yi ve oğlunu öldürmek için somut bir sebebi vardır. Bu gelişme ayrıca Asaji'nin kişiliğini de zenginleştirir. Hapgood (2004), Asaji'nin beklenmedik hamileliğini Kurosawa'nın Shakespeare'den uzaklaştığı en çarpıcı nokta olarak nitelendirir ve Asaji'yi Japon tarihinden bir samuray efendisinin karısı Tomiko Hino (1440-96) ile ilişkilendirir. Efendi Yoshima varis olarak kardeşini ilan etmiştir; ancak bu ilanın ardından Tomiko bir erkek çocuk dünyaya getirir. Bu olay Japon tarihindeki önemli savaşlardan Onin Savaşı'na (1467-1477) neden olur.

Bu konuşmanın ardından gelen sahne de oyunda yer almaz. Miki ve oğlu Yoshiteru'nun konuşmasında Yoshiteru, atların delirdiğini, bunun kötüye işaret olduğunu ve bu sebeple akşam şatoda verilecek ziyafete gitmemeleri gerektiğini dile getirir. Ona göre bir cadının kehanetlerine inanmak yersizdir, bu kötü ruhların bir oyunudur. Miki ise endişesinin yersiz olduğunu, akşamki ziyafetin onur konukları olduklarını ve Washizu'nun Yoshiteru'yu varis göstereceğini söyler. Ardından gelen sahnede çıldırılmış gibi kaçışan atları yakalamaya çalışan hizmetliler görülür ve bu sahne ardından gelen gece sahnesine bağlanır. Gece Miki'nin atı tek başına eve döner; Miki ölmüştür.

Örümceğin Şatosu'nda verilen ziyafet sahnesinde Kurosawa'nın oyun metninde olmayıp filme eklediği bir başka buluş ise, ziyafetin samuraylardan birisinin No performansı ile başlamasıdır. Samuray dans ederken bir yandan bir hikaye anlatır;

*Irmakları ve dağları sallayarak,
Gökyüzünde ve yerin altında yansıyarak,
Ağaçları ve yamaçları birbirine katarak
Korkunç ruhun sesi bir ölüdür.*

.....

*Sözlerime kulak ver, ölünün ruhu.
Eski zamanlarda da böyle bir hikaye vardı
Chikita denilen bir savaşçıya
Şeytan hizmetkarları*

*Hain planları için yardım etti.
Ama, sonrasında ihanet edip onu öldürdüler.
Hükümdarına karşı ayaklanma onların da sonunu getirdi
Cennet onları cezalandırdı ve böylece geçti...*

Washizu samuray hikayesini tamamlamadan onu susturur. Suzuki'ye (2006) göre Washizu'nun adamı durdurma sebebi ne suçluluk duygusu ne de yaptıklarının ortaya çıkma korkusudur; Washizu gözleri önünde oynanan kaderini daha fazla izlemek istemez. Samurayın canlandığı hikaye aslında Washizu'nun hikayesini çağrıştırmaktadır. Bu hikaye hem geleceğe hem de geçmişe işaret eder; yinelenen bir döngü, çağlar boyunca farklı karakterler tarafından acımasızca canlandırılan bir oyundur. Bu oyun Washizu'nun geleceğini de anlatır: kendi adamlarının ihanetiyle öldürülmek. Davies'in (1994) ise bu sahneyi *Hamlet*'te Claudius'un karşısında oyuncuların oynadığı oyuna benzetir. Yazar bu ilişkiden de yola çıkarak, Kurosawa'nın bu buluş sayesinde hem ziyafet sahnesinin etkisini pekiştirdiğini, hem filmin organik bütünlüğünü desteklediğini, hem de No geleneklerini kullanarak oyun içinde oyunla Shakespeareyen olanakları ortaya çıkartıp dramatik bir dönüm noktası yarattığını ileri sürer.

Oyundaki gibi ziyafette Miki'nin hayaletiyle karşılaşp, ziyafetin dağılmasına neden olan Washizu'yu, Miki'nin katili görmeye gelir. Yoshiteru'nun kaçtığını öğrenince, Washizu adamı o anda öldürür. Oyunda yer almayan bu olay, Washizu'nun cinayetlerinin arasında görüntülerle verilen tek cinayettir.

Bu cinayetin hemen ardından gelen kararmadan sonra Washizu'nun dört hizmetlisi yine konuşmaktadır. Bu kez konuşmalarından Washizu'nun yaptıklarının ortaya çıktığı anlaşılır. Yoshiteru, Noriyasu ve Kunimaru, filmin başından beri düşman olarak verilen Inui ile birleşmişlerdir. Hizmetliler artık Örümceğin Şatosu'nun sonunun geldiğine inanırlar.

Bir sonraki sahnede ise Washizu, Asaji'nin ölü doğum yaptığı haberini alır. Asaji'nin sağlığı iyi değildir. Tassone (1985) bu olayın, Asaji'nin ileriki sahnelerde çıldırması için mantıklı bir gerekçe oluşturduğundan söz eder. Ölü doğum haberini alan Washizu kendine "*aptal*" diye bağırır. Ardından ise kahkaha atar. Hapgood bu anı "*Washizu'nun farkına vardığı an*" (2004: 244) olarak adlandırır. Bu olaydan sonra kötü haberlerin ardı arkası kesilmez. Arka arkaya gelen üç haberci aracılığı ile Birinci ve

İkinci Kale'nin Inui, Noriyasu ve Kunimaru tarafından ele geçirildiği ve Üçüncü'ye saldırdıkları öğrenilir. Kurulla yaptığı toplantıda iki saat boyunca bir sonuç alamayan Washizu cadıyı tekrar görme kararı alır.

Fotoğraf 7. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. Washizu'nun Cadı ile ikinci karşılaşmasında Cadı.



Cadının Washizu'ya bildirdiği, orman yürümeden ölmeyeceği kehanetinden sonra, ormandaki kuru kafa yığının içinden çıkan ve Washizu'nun çevresini kuşatan art arda üç yetişkin erkek hayaleti belirir. Bunlardan ilki Washizu'ya “*Eğer kötülüğün zirvesine ulaşmak istiyorsan kanlı yolu seç*” der. İkincisinin öğüdü “*Eğer cesetlerden bir dağ oluşturacaksan, zirvesini yüksek tut*” olur. Üçüncüsü ise “*Eğer kan akıtacaksan bir nehir, hatta bir okyanus kadar akıt*” diye öğüt verir. Washizu bu sözlerin üzerine iyice coşar ve orman yürüyemeyeceğine göre kimseden korkmadığını, binlerce kişinin üstüne gelebileceğini söyler.

Oyunda yer almayan ama Kurosawa'nın filme eklediği bir diğer olay, şatoya doğru ilerleyen kuvvetleri bekleyen kendi askerlerine Washizu'nun kehanetleri anlatmasıdır. Washizu şatonun yüksek bir balkonundan seslendiği adamlarına tek tek cadı ile karşılaşmalarını, kehanetlerinin doğru çıkışını anlatır ve kendisinin yenilmez olduğunu, orman yürüyünceye dek ölmeyeceğini dolayısıyla bunun hiç

gerçekleşmeyeceğini söyler. Bu açıklama üzerine adamları sevinir ve Washizu'nun kaderine inanırlar.

Fotoğraf 8. *Throne of Blood / Kanlı Taht*. Washizu'nun askerlerine seslenişi.



Bu konuşmanın gecesinde ormandan ağaç kesilme sesleri gelir. Washizu'nun hizmetlileri ise ormanda ateş göremedikleri için düşmanın kaçtığını düşünür. Ertesi gün Washizu ve kurul savaş planı yaparken, ağaçların kesilmesiyle evlerinden olan kuşlar şatoya kaçarlar ve kurul toplantısının olduğu odaya girerler. Herkes irkilir. Kuruldakiler bunun kötü bir işaret olduğunu belirtirken Washizu iyi bir belirti olduğu konusunda ısrarcıdır. Kuşların şatoya kaçışını yorumlayan Buchanan'a (2005) göre kuşlar yeni evlerine gelmiştir ve bir anlamda orman taşınmaya başlamıştır. Tassone'nin (1985) yorumuna göre de kuşların gelişiyse dehşete kapılan kuruldaki samuraylar aracılığıyla tuzağa sıkışmışlık hissinin yarattığı korku ve ürküntü görselleştirilmiştir. Böylece filmin sonundaki başkaldırıları için ön hazırlık yapılmış olur. “*Kurosawa eylemi bu hapishaneye dönüşen şatonun ‘içinde’ tutarak her türlü ilginin dağılmasını önlemeyi başaracak ve bu bilinç gerilimini yoğunlaştırabilecektir*” (Tassone, 1985: 154).

Kurosawa'nın oyundan farklı olarak ele aldığı bir başka önemli gelişme filmin sonunda yer alır. Ormanın yürüdüğünü gören askerler şatodan kaçmaya başlar. Washizu onları durdurmaya çalışır. Washizu ormanın yürüdüğünü görüp dehşete düştüğünde ise askerler durmuş onu izlemektedir. Washizu herkesin görevinin başına dönmesini

emreder ama kimse kıpırdamaz. Ardından gelen ilk ok ile birlikte hareketsizlik ve sessizlik bölünür. Washizu kendi adamları tarafından ok yağmuruna tutulur. Bağırarak oklardan kaçmaya çalışan Washizu, tüm bedenine yediği oklardan sonra boynuna bir okun gelmesiyle ölümcül derecede yaralanmıştır. Zar zor merdivenlerden inmeyi başarır ve kılıcını çıkarmaya çalışırken yoğun sisin içinde adamlarının önüne düşer kalır.

Fotoğraf 9. *Throne of Blood / Kanlı Taht*. Washizu'nun ölümü.



Davies'in (1994) yorumuna göre son sahne ile birlikte ihanet ve cinayet döngüsünün devam ettiği gösterilmektedir. Washizu'yu öldüren kendi askerleri de Washizu kadar suçludur; kendilerini korumak için liderlerini öldürmüşlerdir. Zambrano (1974) da benzer bir yorumla, Washizu'nun aynı hastalığa sahip akranları tarafından öldürülmesiyle düzenin yeniden kurulmuş olmadığını; çünkü bu kısır döngünün düzensizliğin temsili olan insanoğlundan kaynaklandığını belirtir.

Washizu'nun bu sahnedeki ifadesiz yüzüne dikkat çeken Richie (1984), film boyunca çok nadir görünen kameranın yakın takibini yorumlar. Washizu'yu yakın çekim ile gösteren kamera acıma duygusunu değil soğuk bir merakı kışkırtmaktadır. Washizu'nun düşüşünün sonrasında koronun söylediği şarkı döngüyü tamamlar. Macbeth'in oyun sonundaki hayatı bir saat boy gösterip sahneden ayrılmaya benzettiği monologundaki (V.v. 26-31) gibi, insanoğlunun hırslı çabası boşunadır (Goodwin,

1994). Pearlman (2004) farklı bir yorumla son sahneyi değerlendirirken ardından gelen ormanın yürüyüş görüntüleri ile ilişki kurar ve zalim hükümdarların gelip geçtiğini ama yeryüzünün devam ettiğini söyler. Washizu'nun ölümü, zorbanın üzerinde egemenliğini kuran ormanın sembolik bir eylemi olarak yorumlanabilir. Kurosawa, Washizu'yu yürüyen ormanın kurbanı yapmakla kalmamış ayrıca Washizu'yu ormandaki kuş tüyleri ve ağaçtan yapılan oklarla öldürerek mecazi anlamı pekiştirmiştir. Pearlman ayrıca Washizu'yu öldüren sayısız askere de dikkat çeker. Okçular görünmez, sadece oklar vardır; bir tane değil, yüzlerce, binlerce ok. Bu kolektif kitle aklını gösterir. Bu nedenle Pearlman'a göre filmin ahlaki iletisi, zalim hükümdarların ve derebeyliğin birkaç kişi ile değil birlikte hareket eden insan topluluğuyla çökertilebileceğidir. Yine de filmin sonu yönetim şekline dair bir alternatif sunmaz, yalnızca insanoğlunun yapabileceklerine işaret eder.

Filmin dramatik yapısının incelenmesinde, Kurosawa'nın senaryonun yapısına ilişkin söylediklerinden faydalanmak mümkündür. Kurosawa'ya göre “*İyi bir senaryonun yapısı değişik tempolarda üç veya dört bölüm gerektiren senfonilere benzer. Ya da üç bölümlük yapısıyla No tiyatrosu örnek alınabilir; jo (giriş), ha (yıkım) ve kyu (telaş)*” (Kurosawa, 2006: 203). Goodwin (1994) No oyununun yapısı ile filmin dramatik yapısı arasında ilişki kurmanın olanaklılığından söz eder. Yazarın kurduğu ilişkiye göre, filmin *jo* (giriş), yani başlangıç ya da hazırlık bölümü filmin açılışında yer alan şarkıdır. Tsuzuki'nin savaş kurulu ile yaptığı toplantıdan Örumcek Ağı Ormanı'nın yürümesine kadar olan bölüm *ha* (yıkım), çatışmanın ve düzensizliğin olduğu bölümdür. Washizu'nun adamları tarafından öldürülmesi ve kapanış şarkısı ise dramatik eylemin birden sonuçlandığı *kyu* (telaş) bölümüne işaret eder. Böyle bir çözümleme, oyunun dramatik yapısıyla farklılık göstermeyen filmin dramatik yapısını incelemek için başka bir olanak sunar; çünkü filmde oyundan farklı olarak girişteki şarkı aracılığıyla serimleme daha kapsamlı olarak yapılmış olur. Goodwin (1994) ayrıca Kurosawa'nın No oyunu anlatı yapısını kullandığı bir başka noktaya işaret eder. Film “*mugen*” yani hayal, rüya yapısındadır. Gelecek ve geçmiş arasında zaman akışını kolaylaştıran bu yapı, filmi kaydedilmiş bir tarihi anlatıyormuş hissinden çıkarmıştır. Film geçmişte yaşamış bir savaşçının hikayesini hayalmiş gibi anlatır. Ayrıca filmin başladığı şekilde bitmesi de sürekli tekrarlanan bir döngünün varlığına işaret eder.

Mullin'in ifadesine göre oyundaki yapıya karşılık “*daha doğrudan ve yalın*” (1973: 340) olay örgüsüne sahip olan filmde pek çok yan hikaye atılmıştır. Filmde olay örgüsüne yapılan eklemeler ise, olayları tek bir çizgide yoğunlaştırmayı sağlayan ve bu çizginin anlamını pekiştiren ayrıntılarda görülür. Her ne kadar oyunun ana olay örgüsü korunmuş olsa da, filmde yapılan çıkarma ve eklemelerin başta karakterler ve tema olmak üzere diğer anlatı öğelerini etkilediği söylenebilir.

4.2.3. Yer ve Zaman

Throne of Blood/ Kanlı Taht filmi on beş ve on altıncı yüzyıl ortaçağ derebeylik Japonya'sında geçer. Filmde kullanılan mekanlar oyuna göre azaltılmış ve üç bölgede toplanmıştır; Örümceğin Şatosu ve çevresi, Kuzey Kalesi ve Örümcek Ağı Ormanı. Kurosawa, bir yandan oyunda geçen yerlerin sayısını azaltırken öte yandan kullandığı yerlerin anlatı içerisindeki anlamını da değiştirmiştir. Örümceğin Şatosu gücün temsilidir. Şogun olmak yerine bu şatoya sahip olmaktan bahsedilir. Örümceğin Şatosu, Örümcek Ağı Ormanının oluşturduğu labirent yardımıyla korunur. Davies (1994) filmin ana çatışmasının şato ve orman arasındaki kutupluluk üzerine kurulu olduğunu belirtir. Yazara göre Örümceğin Şatosu insanın dünyası, orman ise doğanın dünyasıdır. Orman upuzun ağaçlarıyla dikeyliği, şato oldukça geniş, düz yerleri alçak tavanları ve dış görünüşünü nedeniyle yataylığı ile dikkat çeker. Araştırmanın ileriki aşamasında film mizansen açısından incelenirken ayrıca üzerinde durulacak olan yatay ve dikey çatışması, orman ve şatoyu farklı işleyen dünyalar haline getirir; Washizu bu dünyalar arasında gider gelir. Sonunda Washizu'nun sonu için birleşirler. Orman yürüyerek şatoya gelir, ağaçların kesilmesiyle kuşlar şatoya gelir. Film boyunca orman sisli, puslu ve karanlık yapısıyla atmosferin kurulmasını sağlar. Bu nedenle Davies ormanın “*psikolojik bir mekana*” (1994: 153) dönüştüğünden söz eder.

Film zaman açısından incelendiğinde, Kurosawa'nın filmin geçtiği zaman olarak Japonya'nın Sengoku-Jidai (1467-1615) olarak adlandırılan sivil savaş dönemini tercih ettiği görülür. Birbiriyle savaşan beyliklerin ve politik olarak karmaşanın hakim olduğu bu dönem Onin Savaşı (1467-77) ile başlar (Morton, 1994). Sarsılan merkezi otoritenin üzerine fırsat bulan derebeylerin birbiriyle savaştığı bu dönem, *gekokujo*, yani astta bulunanların üsttekileri devirdiği ve yerine geçtiği bir dönem olarak tanımlanır

(Goodwin, 1994). Filmde de aynı şekilde derebeyleri savaşmaktadır. Tsuzuki, Inui'nin saldırılarına karşı saldırmak için Kuzey Kalesi'ne gelir; ancak bu karmaşa hali himayesindeki samuraya, Washizu'ya, şogunluğu ele geçirme fırsatı verir. Kurosawa'nın filmin tarihselleştirilmesi açısından böyle bir dönemi seçmesi, Hapgood'a (2004) göre samuray geleneklerinin ve sadakatin ihlal edilmesini, derebeylikteki çöküşü göstermesinin fırsatlarını sunar.

Kurosawa'nın *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filminde, uyarladığı oyundan tamamen farklı yerleri ve tarihsel periyodu seçtiği görülür. Bu değişikliklerin yalnızca coğrafik ve kültürel farklılıklardan değil, ayrıca yorumlama farklılığından kaynaklandığı da söylenebilir.

4.2.4. Bakış Açısı ya da Odaklanma

Throne of Blood / Kanlı Taht filminde anlatı genel olarak üçüncü tekil kişinin bakış açısıyla işlenir. Oyundaki nesnel bakış açısı ile örtüşen bu perspektifin, filmde ağırlıklı olarak kullanılan sabit ve uzak çekimler yoluyla oluşturulduğu söylenebilir. İzleyici, olan biteni dışarıdan bir göz gibi müdahalesiz izler. Filmin ağırlıklı bakış açısını kıran birkaç sahnede ise karakterlerin gözünden verilen, yani birinci tekil kişinin bakış açısıyla gösterilen anlara rastlanmaktadır. Washizu ve Miki'nin Cadı ile ilk defa karşılaştıkları sahne bu örneklerden biridir. Bu sahnede Cadı, Zen şiiri okurken Washizu ve Miki'nin gördüğü açıdan verilir. Böylece, Cadı onların gördüğü şekliyle izleyiciye gösterilir. Aynı şekilde ziyafet sahnesinde, Miki'nin hayaleti yalnızca Washizu'nun bakış açısıyla verilen yerlerde görülür; çünkü Washizu'dan başka kimse bu hayaleti görmez. Karakterin bakış açısının kullanıldığı başka bir çekime ormanın yürüyüşünü gösteren bazı sahnelerde rastlanır. Ormanın yürüyüşü ilk olarak gözetleme kulesindeki muhafızın gözünden, sonra da Washizu'nun gözünden gösterilir. Aynı şekilde, filmin son sahnesinde Washizu'nun kendi samurayları tarafından ok yağmuruna tutulduğu anda, ok atan samuraylara Washizu'nun gözü aracılığı ile tanık olunan kareler vardır. İhanet eden samurayların, ihanete uğrayan kişinin gözüyle gösterilmesi izleyicinin de tanıklık düzeyini değiştirir. Dolayısıyla, filmde ağırlıklı olarak gözlemlenen nesnel bakış açısına ek olarak, çeşitli dramatik anlarda kullanılan bakış açısı çekimi yardımıyla karakterlerin gözünden gösterilen anlara da rastlanır.

4.2.5. Tema ve Motifler

Filmin ana teması ve bu temayı destekleyen yan temalar gözden geçirildiğinde, Kurosawa'nın oyundaki temalar üzerinde durduğu ancak bu temaları farklı işlediği görülür. Kurosawa'nın da ana tema olarak işlediği **hırs** yalnızca Washizu'ya ait hırs değildir; tüm insanlığın hırsıdır. Kurosawa bu temayı dert edinmesini şöyle açıklar: “*Kendi kendime hep sorduğum bir şeydir bu. İnsanoğlu birbiriyle niye geçinemez? Neden daha iyi dileklerle bir arada yaşayamazlar?*” (Richie, 1984: 119). İnsanoğlunun şiddetinin döngüsü hiç durmaz. Tsuzuki kendi efendisini öldürür; Washizu, Tsuzuki'yi öldürür; kendi adamları Washizu'yu öldürür; beylikler durmadan birbirleriyle savaşır; ülkeler birbiriyle savaşır. Bu nedenle filmde işlenen hırs, Prince'e (2003) göre tarihin kalbinde yatan hırstır.

Filmin ana teması olarak işlenen bu hırs diğer tüm dünyevi kaygılar gibi geçicidir. Hapgood (2004) koronun filmin başında ve sonunda söylediği şarkıya işaret ederek filmin ana temasını, dünyevi hırsın yıkıcılığını açıkça ele verdiğinden bahseder ve bu şarkıdaki Budist öğretinin de anlattığı **yaşamın geçiciliği** temasına dikkat çeker. Ana temayı destekleyen bu yan temanın doğrudan dile getirilmesine cadının okuduğu Zen şiirinde ve ziyafet sahnesinde samurayın canlandırdığı hikayede de rastlanır. Filmin açılış sahnesinde ve kapanışında Örumceğin Şatosu'nun kalıntıları görülür. O herkesin ele geçirmeye çalıştığı şatodan tarih içerisinde yalnızca bu kalıntı kalmıştır ve yerini boşluk almıştır. İnsanoğlunun o dönemdeki eylemleri ve hatta o dönemi yaşayan toplumun izleri silinip gitmiştir (Goodwin, 1994). İnsanoğlunun yüzyıllardır süren çabası boşunadır.

Filmde işlenen bir diğer yan tema ise **özgür iradenin sınırlılığıdır**. Oyunda sonuçsuz kalan özgür irade ve kader çatışması, filmde özgür iradenin aleyhine sonuçlanır. Suzuki'ye (2006) göre Washizu'nun trajik düşüşü, tüm eylemleri belirlenmiş dünyada kendini özgür bir özne olarak görme hatasından kaynaklanır. Washizu onun için yazılmış sosyal senaryoyu takip eder. Bu yorumu destekleyen Richie (1984) karakterlerin geleceği olmadığından bahseder ve şöyle devam eder: “*Sebepler ve sonuç tek yasadır. Özgürlük yoktur.*” (s.115) Aynı şekilde Buchanan (2005) geçmişte yaşanmış bir hikayenin anlatılması ile sonun kaçınılmazlığından bahsedildiğini ileri sürer. Bir zamanlar yaşayan gururlu bir savaşçı hırsına yenik düşmüştür. Hikayenin

sonu daha başından bellidir ve değişmeyecektir. Kurosawa'nın böyle bir temayı ele alışı, filmin çekildiği dönemin Japonya'sı ile ilişkilendirilebilir. Meiji Dönemi'nin modernleşme reformunun ardından batılı anlamda tartışılmaya başlayan ve geleneksel Japon kültürü içerisinde bir gereksinime dönüşen “birey olma” sorunu Goodwin'e göre (1994) Kurosawa'nın da filmlerinde tartıştığı bir kavramdır. Dolayısıyla, Kurosawa *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filminde birey olma, kendini gerçekleştirme ve bunlarla ilişkili olarak özgür iradenin mümkün olup olmadığını sorgular.

Filmin ana temasını ve yan temalarını destekleyen motifler ise oyundan farklılık gösterir. Filmde sık sık tekrarlanan motiflerin hemen hemen hepsi doğa ile ilişkilidir. **Orman** bu motiflerin başında gelir. Washizu ve Miki ormanda kaybolurlar ve orada cadı ile karşılaşır. Orman şatoyu doğal labirent olarak korur. Filmin sonunda samurayların kendilerini gizlemek için kestiği ağaçlarla yürümesi ile orman da şatoya yürür. *Macbeth* oyununda yalnızca son sahnede kullanılan Birnam Ormanı, filmde başından sonuna dek kendini hissettiren Örümcek Ağı Ormanı'na dönüşür (Hapgood, 2004). Filmde karşılaşılan diğer bir motif ise Davies'e (1994) göre ormanla çatışan **şatodur**. Doğanın dünyası ormana karşı insanın dünyasını yansıtan şato, film boyunca sık sık görülür. Genellikle şatoda geçen sahnelerden önce gösterilen şato, filmin başında ve sonunda gösterilen kalıntıları ile birlikte filmin anlatısının üzerine kurulu olduğu önemli bir motiftir.

Shakespeare oyunda atların ahırlarından kaçtığından söz eder. Filmde ise **atlar** önemli bir motif olarak işlenir. Asaji'nin hamileliği öğrenildikten sonra kötü işaret olarak atlar ortalıkta kaçırlar ve bir türlü dizginlenemezler. Bu atların arasında Miki'nin atı da vardır ve Miki öldürüldüğünde sahipsiz olarak geri gelir, ölümünü haber verir. Aynı şekilde oyunda sözü geçen karga ve baykuş sesleri, dolayısıyla **kuşlar** filmde sürekli tekrarlanan motiflere dönüşür. Japon kültüründe ölümün simgesi olan karga sesi film boyunca sık sık duyulur (Goodwin, 1994). Asaji, Tsuzuki'nin cinayetinden önce öten karganın tacı müjdelediğini söyler ve hemen ardından gece gökyüzünde uçan karga görülür ve ötüşü duyulur. Washizu'nun kurulla yaptığı savaş toplantısı sırasında şatoya akın eden, rahatsız eden kanat sesleri ile kuş sürüsü kuruldaki samuraylar tarafından korkutucu olarak nitelendirilirken, Washizu tarafından iyiye işaret olarak görülür. Ardından bir tane kuş gelir ve Washizu'nun omzuna konar.

Filmde dikkat çeken başka bir motif ise **sistir**. Filmin başında ve sonunda koronun dış sesle şarkı söylediği zamanlarda tüm yoğunluğuyla perdeyi kaplayan sis, filmin dış çekimlerinin çoğunda kullanılmıştır. Hapgood'a (2004) göre filmin korkunç, karanlık ve bulanık atmosferini oluşturan sis oyunda yer almamakla birlikte Kurosawa'nın önemli buluşlarının başında gelir. Bu türden buluşlarla birlikte, genel anlamıyla filmde Kurosawa'nın oyundaki ana temayı ve yan temaları farklı işlediği söylenebilir. Filmin bu temaları destekleyen motifleri ise oyundan tamamen farklıdır. Kurosawa oyunda yalnızca adı geçen unsurları, sinemanın dilinin olanakları aracılığıyla görselleştirip motif olarak işler.

4.2.6. Yazım Tarzı

Film yazım tarzı açısından incelendiğinde, oyunda yer alan diyalog ve monologların kullanılmadığı görülür. Filmin diyalogları senaryoda yeniden yazılmıştır ve bu diyaloglar Shakespeare'in yazdıklarını ya da dilini yansıtmaya çalışmaz. Görsellikle karşılaştırıldığında diyalogların azlığı dikkat çeker ve karakterler yalnızca mevcut durumun gerektirdiği anlarda konuşur (Goodwin, 1994). Bu konuşmalar da oldukça yalın, basit ve günlük dildedir.

4.2.7. Tür

Japon sinemasında filmler *jidai-geki* (dönem filmleri) ve *gendai-mono* (modern anlatı filmleri) olmak üzere iki türe ayrılır (Richie, 1984). *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filmi dönem filmi olarak kabul edilir. Kurosawa, bu filmde tarihsel olarak söylenmiş, aynı zamanda tamamen modern ve canlı bir anlayışla görselleştirilmiş bir *jidai-geki* filmi yapmayı hedeflediğini belirtir (Goodwin, 1994). Hapgood'a (2004) göre burada kullanıldığı anlamıyla dönem filmi, yalnızca kostüm ve setteki gerçeklik olarak algılanmamalıdır; çünkü Kurosawa Japon tarihi ve kültürüne bakışıyla başka bir özgünlük yakalar. Bu sebeple *Throne of Blood/ Kanlı Taht* "türünün tek örneğidir" (Hapgood, 2004: 239). Aynı şekilde Richie (1984) de, filmin karakteri bireysel bakış açısı ve modern psikoloji ile ele alışı nedeniyle diğer dönem filmlerinden ayrıldığını belirtir.

Oyunla ilişki kurarak trajedi türü üzerinden değerlendirildiğinde, filmde trajedi türünün özelliklerine rastlanmaktadır; ancak Goodwin'in (1994) bahsettiği gibi bu filmi trajedi yapan bireyin çatışması ve kaderi değil, tüm insanlık tarihinin mirasıdır. Goodwin'e göre film, kahramanı olmayan bir trajedir. Washizu filmde gelişen dramatik olayların öznesi değildir. İzleyicinin bu karakteri anlaması duygusal özdeşleşme yoluyla değil, nesnel ve dış etkenlerin değerlendirilmesi aracılığıyla gerçekleşebilir. Bu sebeple, Shakespeare'in oyunundaki bireysel trajedi yeniden tasarlanır ve filmde kahramanı olmayan bir trajik dünyaya dönüşür.

4.2.8. Mizansen

Throne of Blood/ Kanlı Taht filminin çekimleri dört ayrı yerde gerçekleşmiştir: Şato çevresi ve orman sahnelerinin bir bölümü Fuji Ormanı'nın bulunduğu, Fuji Dağı'nda kurulan sette; Örümceğin Şatosu'nun avlusunda geçen sahneler, Toho'nun Tamagawa stüdyolarında kurulan sette; iç mekan çekimleri Tokyo stüdyosunda ve Washizu'nun şogun olmadan önce aldığı yeni rütbeyle taşındığı Kuzey Kalesi sahneleri ise Izu yarımadasında çekilmiştir.

Filmin set, dekor, kostüm, makyaj, aksesuarlar, ışık ve oyunculuk çözümlerini kapsayan mizansen incelemesinde dikkati çeken ilk nokta, kendisi de bir ressam olan Kurosawa'nın tasarımcısı Yoshiro Muraki ve sanat danışmanı Kohei Esaki (kendisinin de rulo resim eserleri vardır) ile birlikte eski dönem geleneksel Japon rulo resimleri incelemeleridir. Film biçimine benzeyen bu rulo resimler art arda gelerek bir hikaye anlatır ve görsel bir dil yaratır (Zambrano, 1974). Japonya'da *mushaé* olarak adlandırılan bu resim biçiminden faydalanan Kurosawa, filmdeki görüntülere ilham vermesi için Kakamura dönemine ait (1185-1333) savaş destanlarını ve samuray geleneklerini tema olarak kullanan ruloları tercih etmiştir.

Fotoğraf 10. Rulo resim örneği



(<http://www.wodefordhall.com/emaki.13.jpg>)

Kurosawa'nın rulo resimleri kullanmaktaki amacı, Buchanan'a (2005) göre mürekkep resim etkisi yaratmaktır. Bu tarz resimlerde yalnızca siyah ve beyaz vardır; beyaz boşluk, siyah fırça darbeleriyle ayrılır. Mürekkep, resim ve film arasında ilişki kuran Goodwin (1994), filmdeki siyah ve beyaz zıtlığının keskinliğinden bahseder. Bu etki, iç çekimlerde set tasarımı ve anahtar ışık kullanımıyla; dış çekimlerde ise gölgelendirme, yoğun sis ve gece çekimleri sayesinde sağlanmıştır. *“Hem kompozisyon hem de dramatik açıdan perde koyu bir siyahlıkla kaplıdır, sessizlik ve hareketsizlik izleyicinin hazmetmesi, düşünmesi ve ‘nesnel bakış açısı’ ile izlemesi için boşluk yaratır”* (Goodwin, 1994: 174). Tasarımcı Yoshiro Muraki, resimden ilham almalarını ve yaratmak istedikleri etkiyi şöyle dile getirir:

“Eski şatoların krokilerini inceledik, gerçekten eski olanların, şu anda çevremizde olan beyaz şatoların değil. Siyah ve zırlı duvarlar kullanmaya karar verdik; çünkü duman ve sis yardımıyla oluşturmaya çalıştığımız mürekkep resmi efekti ile uyumlu olacaktı. Mürekkep resim ayrıca, sis ve volkanik toprak elde etmemizi sağlayacak Fuji Dağı gibi yüksekte bir yer seçmemizi de etkiledi. Yine de, yalnızca tarihin belirli bir döneminden gelen bir şeyler yaratmadık. İçindeki dürtüler tarafından kuşatılmış kahramanın psikolojisini vurgulamak için, iç mekanı sıkıntı ve baskı etkisi yaratacak şekilde geniş, alçak tavanlı ve basık sütunlu tasarladık.” (Richie, 1984: 123)

Fotoğraf 11. *Throne of Blood/Kanlı Taht*. Örümceğin Şatosu'nun içi.



İç mekanın tasarımındaki sadelik ve düz çizgili geometri dekorda da kendini gösterir. Oldukça basit görünen ve boşluk hissini pekiştiren, çırtlıplak ve penceresiz odalarda bulunan mobilya ve aksesuarlar genel olarak bir paravan, iskemle, hasır, el yıkama kabı, taç, mızrak ve kılıçtan ibarettir (Tassone, 1985). Bu basit ve basık atmosferinden dolayı Guntner (2007), şatoda yataylığın egemen olduğundan bahseder. Orman ise uzun ağaç dallarıyla dikeyliğin egemenliğini gösterir. Bu geometrik çatışma dekor ve mekan tasarımı yoluyla elde edilmiş ve filmde çekim içerisindeki figürlerin yerleştirilmesinde de sık sık kullanılmıştır (Davies, 1994).

Kurosawa dekor ve mekan tasarımı ile ilgili fikrini şöyle ifade eder: “*Filmin gerçek yaşamı, mümkün olduğunca gerçek görünmesinde yatar*” (Richie, 1984: 123). Kurosawa'nın gerçeklik konusundaki ısrarı nedeniyle sette kurulan ilk şato yıkılır ve yenisi yapılır; Tamagawa stüdyolarında yapılan çekimler için Fuji Dağı'ndan volkanik toprak getirtilir. Kurosawa gerçeğe uygunluk konusundaki özenini kostüm ve aksesuarlar konusunda da gösterir. Filmde kullanılan tüm kostümler ortaçağ Japonya'sının askeri kostümleri ve geleneksel kostümleridir. Washizu'nun üzerindeki zincirli zırhtan samurayların başlarında taşıdıkları simgesel taçlara kadar hepsi dönemin özelliklerini taşır (Davies, 1994). Aynı şekilde filmde kullanılan tüm aksesuarlar da gerçektir. Örneğin, film süresince kullanılan tüm askeri silahların (mızrak, kılıç, ok vb.) hepsi gerçek silahlardır. Richie (1984), Washizu'nun ok yağmuruna tutulduğu son sahnesinin, sayısız provanın sonucunda oyuncu Toshirô Mifune'i milimlik uzaklıktan

iskalayan, gerçek okçular tarafından atılan, gerçek oklarla çekildiğinden bahseder.

Kurosawa oyunculuk ve makyaj konusunda ise No tiyatrosundan yararlanmışır. Filmin genelinde ağırlıklı olarak hissedilen, özellikle Asaji'yi canlandıran Isuzu Yamada ve Cadı'yı oynayan Chieko Naniwa'nın oyunculuk tarzında dikkati çeken No tiyatrosu oyunculuğunu ve geleneklerini kullanma sebebini Kurosawa şöyle ifade eder:

“Tam bir Japonum. Japon seramiğini, Japon resmini çok seviyorum; ancak en çok No'yu seviyorum..... No'yu çok sevmemim sebebi, onun Japon tiyatrosunun özü, tam kalbi olması. Oldukça yoğun, sembollerle ve deha ile dolu. Sanki oyuncular ve izleyici bir çeşit mücadele içinde ve bu mücadele Japon kültürünün tüm mirasını içeriyor. No'da hikaye ve tarz bir bütündür. Bu filmde sorun, onu Japon düşünme biçimine nasıl uyarlayacağımı. Hikaye oldukça anlaşılır; ancak Japonlar cadılar ve hayaletler hakkında farklı düşünürler.” (Richie, 1984: 117)

No oyuncularının beden kullanımlarını, yürüyüş biçimlerini ve genel olarak No sahne kompozisyonunu kullanmak istediğini dile getiren Kurosawa yaratmak istediği etkiyi şöyle açıklar: *“Bu tiyatro biçiminde oyuncular olabildiğince az yer değiştiriyorlar, enerjilerini bastırabiliyorlardı; böylelikle hareket ne kadar azalır, birikim o ölçüde yoğunlaşabiliyordu”* (Tassone, 1985: 146). Yamada ve Naniwa'nın filmdeki oyunculukları Kurosawa'nın söylediklerini doğrular şekilde oldukça hareketsiz, sade ve kontrollüdür. Jest ve mimikleri Davies'in (1994) de ifade ettiği gibi No disiplininin koreografisinin etkisinde ve oldukça soğuktur. No oyunculuğunun filme sağladığı katkıları değerlendiren Richie (1984) No tiyatrosunun ritüel yönüne, kapalı ve yapay oluşuna dikkat çeker. No'nun bu yapısı sayesinde karakterler sınırlanmış ve filmin oluşturmak istediği sıkışıklık ve kuşatılmışlık hissi pekişmiştir. Bu görüşü destekleyen Goodwin (1994), No oyunculuğunun yabancılaştırıcı etkisinin, karakterlerle özdeşleşmeyi engellediğinden ve karakterin deneyimlerini kişiselleştirmekten çok imgesini düşünmeye zorladığından bahseder. Böylece, izleyici filmin (kahraman olmayan) kahramanı ile özdeşleşmek yerine, onu nesnel bir gözle değerlendirebilir.

Fotoğraf 12. *Throne of Blood/ Kanlı Taht*. No oyunculuğu ile Asaji rolünde
Isuzu Yamada.



Oyuncunun kim olacağını bilmeden senaryoyu yazamayacağını belirten Kurosawa (Richie, 1984), filmin çekimlerinden önce oyuncularla No maskeleri kullanarak yaptığı çalışmayı ve No oyunculuğunu şöyle anlatır:

“Batıdaki drama karakterini durumun ya da kişinin psikolojisine göre oluşturur; No ise farklıdır. Öncelikle No’da maske vardır ve oyuncu maskeye bakarak maskesinin temsil ettiği kişiye dönüşür. Ayrıca performansın da belirlenmiş bir tarzı vardır ve oyuncu ona tamamiyle kendini adayarak teslim olur. Dolayısıyla, ben de bütün oyunculara kendilerine ait rollere en yakın olan No maskelerinin fotoğraflarını gösterdim. Taketoki Washizu’yu canlandıran Toshiro Mifune’e Heida isimli maskeyi gösterdim ve rolünün bu olduğunu söyledim. Bu bir savaşçının maskesiydi. Mifune’in karısı tarafından efendisini öldürmek için ikna edildiği sahnede, tam da maskenin ifadesine benzer bir ifade yarattı. Asaji rolünü oynayan Isuzu Yamada’ya Shakumi olarak adlandırılan maskeyi gösterdim. Bu maske artık genç olmayan bir güzelliği ve delirmek üzere olan bir kadın imgesini temsil ediyordu. Macbeth tarafından öldürülen ve sonrasında hayalet olarak geri gelen savaşçı için Chujo isimli bir soylunun hayalet maskesini düşündüm. Ormandaki cadı ise Yamamba maskesiyle temsil edildi.”(Aktaran, Manvell, 1971: 103)

Fotoğraf 13. *Throne of Blood Kanlı Taht*. Filmdeki başlıca karakterlerin No maskesi karşılıkları.



(<http://www.thestuffyougottawatch.comtblood.html>)

Kurosawa'nın oyunculuk çalışması için kullandığı bu maskelerin filmdeki oyuncuların makyajındaki etkisi de açıkça görülmektedir. Asaji, Cadı ve hayalet Miki'nin yüzü beyaza boyanmıştır. Ayrıca Asaji'nin alnına geniş bir şekilde çizilmiş olan kaşları temsil ettiği maskeyi yansıtır.

Zambrano'ya (1974) göre, No maskesi ile çalışmış olan Washizu karakterini oynayan Mifune'in oyunculuğu tiyatro geleneğinin yanı sıra rulo resimlerden de esinlenmiştir. 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. Hapgood (2004) ise Mifune'in film boyunca gösterdiği oyunculuktaki enerjisini överek filmi ilgi çekici kılan kilit noktalardan birisi olarak niteler.

Filmin mizansenini açısından incelenebilecek diğer bir öge olarak filmdeki ışık kullanımı, filmde yaratılmak istenilen mürekkep resim efekti açısından oldukça etkilidir. Kurosawa anahtar ışıklandırmanın yanında uzayan gölgelerden de yararlanmıştır. Üç kamerayla çalışan Kurosawa'nın çekim tekniği, ışık açısından çeşitli problemler yaratır. Oyuncuların tek bir açıdan değil, üç açıdan da aydınlatılması gerekir. Ayrıca Kurosawa'nın filmde ağırlıklı tercih ettiği telefoto lensler, diğer lenslere göre daha çok ışık gerektirir. Bu nedenle Kurosawa'nın pek çok filmine ışık yapmış olan Ichiro Inohara, ışığı daha uzağa yansıtan *yokan* ismi verdikleri bir yansıtıcı icat

ettiklerinden bahseder. Böylece, bu gümüş kağıt sayesinde ışığı üç, dört kat daha fazla yansıtabildiklerini belirtir (Richie, 1984).

Throne of Blood / Kanlı Taht filminin mizanseni Kurosawa'nın kültürel olarak yaptığı tercihleri yansıtır. Geleneksel Japon resmi ve No tiyatrosu çerçevesinde oluşturduğu mizansen, yönetmenin uyarladığı metne dair yorumlarını açığa vurur ve kendi yorumunu pekiştirir.

4.2.9. Sinematografi

Sinematografi Stadler ve McWilliam'a (2009) göre, kameranın konumunu ve hareketlerini içeren gelenekleri; farklı objektifler, netlik ayarı ve özel efektler kullanarak yaratılan fotografik imgenin yönlendirilmesini içerir. Bu süreçte tamamıyla kendisinin sorumlu olduğuna vurgu yapan Kurosawa, çekimi çerçeveleyen ve hareketi tasarlayanın kendisi olduğunu belirtir (Richie, 1984).

Film sinematografik açıdan incelendiğinde, filmin vermek istediği sınırlılık hissinin mizansen kadar teknik sınırlılıklarla da örtüştüğü görülür. Örneğin filmde neredeyse yok denilecek kadar az yakın çekim kullanılmıştır. No geleneğinin de etkisiyle filmde hemen hemen tüm sahneler karşıdan bir bütün olarak görülür. Kurosawa çekimleri şöyle anlatır:

“Çok az yakın çekim var. Her şeyi genel çekimle yapmayı denedim. Japonlar filmlerini hiç bir zaman böyle yapmazlar ve yönergelerimle ekiptekilerin kafasını karıştırdığımı hatırlıyorum. Duygulanma anlarında yaklaştırmaya alışıklar ve bense onlara uzaklaşmalarını, geri çekilmelerini söyleyip durdum.” (Richie, 1984: 121)

Richie (1984), genellikle üç kamerayla çalışan Kurosawa'nın sinematografik tercihlerini yorumlarken, yabancılaştırma etkisine dikkat çeker. Kameranın ileriye doğru hareket etmesi empati oluştururken, Kurosawa'nın tercih ettiği geriye doğru açılma hareketi yabancılaşmayı destekler ve uzaklaşma sağlar. Genel çekimler mizansendeki her şeyin görülmesini sağlar. Böylece izleyicinin görüntüyle kurduğu ilişki mesafe kazanır ve neden sonuç ilişkisi açıkça ortaya çıkar. Filmde karakterlerin geriliminin en yüksek olduğu anlarda bile kamera en uzak halindedir. Örneğin Washizu'nun Tsuzuki'yi öldürmek için karar vermeye çalıştığı anda Asaji arkasından

geçer. Washizu'nun yüzünde buruşuk bir ifade vardır ve terlemektedir. Yakın çekimin gerekliliği hissedilir; ancak bu asla gerçekleşmez. Richie (1984) bu durumun karakterlerle özdeşleşmek istemediğimiz anlamına geldiğini söyler. Yalnızca filmin sonunda Washizu'nun oklarla öldürüldüğü sahnede yakın çekimler art arda gelir. Bu sahnedeki yakın çekimler de karaktere ilgi duymayı değil de izleyicinin soğuk merakını kıskırtır. Aynı şekilde filmdeki yakın çekimlerin azlığına dikkat çeken başka bir isim Goodwin (1994), insan yüzünün bu şekilde uzaktan gösterilmesini, sosyal maske olarak işlev görmeleriyle ilişkilendirir. Karakterlerin psikolojileri ile değil de temsil ettikleri maskelerle dikkat çekmek, bireyin varlığının ve kontrolünün sosyal sınırlılığına işaret eder.

Kurosawa genel çekimlerde çoğunlukla telefoto lens kullanmıştır. Bu sayede çerçevedeki figürler büyük görünür. Böylece Kurosawa, uzak çekim yüzünden detayları kaçırmamış olur. Ayrıca Kurosawa'nın kamerayı konumlandırışı da yaratmak istediği etkiyi destekler. Kamera genellikle göz hizasının biraz altından kaydeder. Böylece genel çekim kullanılarak çekilmiş görüntüler daha da geniş görünür.

Filmin geneli göz önünde tutulduğunda kameranın çoğunlukla hareketsiz kaldığı söylenebilir (Tassone, 1985). Filmde en çok yer alan kamera hareketleri ise Kurosawa'nın bahsettiği geri zum hareketi, karakterlerin hareketlerini takip eden yatay çevrinme ve kaydırmadır. Washizu ve Miki'nin ormanda kaybolduğu sahne de ise dolly kullanılmıştır (Richie, 1984). Dolly yardımıyla kamera, atlarını dörtlüyle süren karakterleri çalılık ve ağaçların arasından hızlıca takip eder.

Kurosawa'nın sinematografik tercihlerinin yaratmak istediği uzaklaştırıcı etkiye hizmet ettiği söylenebilir. Ağırlıklı olarak kullandığı hareketsiz kamera ve genel çekimler mizansendeki sadelik ve basitliği destekler.

4.2.10. Kurgu

Kurgu aşamasının en önemli aşama olduğunu belirten Kurosawa'nın bir filmin kurgusunu yaparken en çok önem verdiği nokta, filmin akıyormuş hissi vermesidir (Richie, 1984). Kurguyu kolaylaştırması için filmin çekimlerini senaryodaki sıraya göre gerçekleştiren Kurosawa'nın filmilerinin çekimi bittiği anda genellikle kaba kurgusu da bitmiş olur (Richie, 1984). Kurosawa bu filmde de hikayenin akışına dikkat eder ve mizansen ve sinematografideki sadeliği kurguda da korur. Gerçekleştirdiği devamlılık

kurgusu içerisinde, geçiş tekniği olarak yalnızca kesme ve silinmeyi kullanır.

Kurosawa'nın gerçekleştirdiği kesmeler, genellikle harekete göre ilerler. Böylece izleyici tarafından kolaylıkla anlaşılmaz. Zaman ve mekan değişimleri için sık sık başvurduğu yatay silinme tekniği ise yine karakterin hareketinin yönüne paralel olarak yapar ve bir sonraki karedeki hareketin yönünü haber verir.

Filmin genel kurgusunu değerlendiren Buchanan (2005) filmin başlarındaki sahnelerin ağır ilerlediğini ve filmin sonundaki gerilim yaklaştıkça hızlandığını söyler. Sahneler kısalmaya ve kurgu hızlanır. Böylece gerilim daha da artar. Kurosawa ayrıca ağır ve hızlı çekim tekniğinden de faydalanmıştır. Ormanın yürüme sahnesi, Davies'e (1994) göre ormanın yaklaşmasını geciktirmek amacıyla ağır çekimle verilmiştir. Son sahnedeki Washizu'nun yaralandığı oklarla merdiven inişinde ise hızlı çekim kullanılmıştır.

4.2.11. Ses

Throne of Blood / Kanlı Taht filminde ses ve sessizlik oldukça etkili bir biçimde kullanılır (Jin, 2004). Filmde sesin pek çok olanağından çeşitli şekillerde yararlanılmıştır. Film diyalogların azlığı ile dikkat çeker. Kurosawa izleyiciyi sık sık bazen dakikalarca süren bir sessizliğe davet eder. Sessizlik, Tsuzuki'nin öldürülmesi gibi dramatik anlarda kendini açıkça hissettirir. Jin'e (2004) göre filmde egemen olan sessizlik ve ses ile sessizlik arasındaki etkileşim, görsel imgelerin etkisini yoğunlaştırır ve simgesel mesajların anlamını, karakterlerin psikolojik çatışmalarını pekiştirir.

Filmdeki konuşmalar düşünüldüğünde ormandaki cadının erkek sesiyle konuşmasının oldukça rahatsız edici olduğu söylenebilir. Aynı şekilde, tek düze, alçak sesle ve tonlamasız konuşan Asaji'nin konuşması da irkilticidir (Jin, 2004). Asaji'nin Washizu'yu cinayet için ikna etmeye çalıştığı sahnelerde, çerçevedeki Washizu ile konuşan Asaji'nin konuşması dış ses olarak verilir. Richie (1984), Asaji'nin dış ses konuşmalarının Washizu'nun aklından geçenleri temsil ettiğini belirtir.

Filmdeki müzik kullanımı ise filmin ana temasını doğrudan yansıtabilecek kadar önemlidir. Filmin başında ve sonunda erkek koro tarafından geleneksel Japon müziği eşlinde ilahiye benzer bir şarkı söylenir. Filmde ara ara giren diğer müzikler ise atmosferin oluşturulmasında önemli bir rol oynar. Gerginlik anlarında flütle çalınan No

müziği, güneşli bir günde çiftçilerin çalıştığı tarları gösterirken çalan canlı ve iyimser müzik bu durumlara örnek olarak verilebilir. No müziği ayrıca, ziyafet sahnesinde hikaye canlandıran samuraya da eşlik eder.

Filmde kullanılan ses efektleri de aynı şekilde yoğun olarak, temayı ve atmosferi koruyacak şekilde kullanılır. Ses efektlerinin gerçek olmasına özen gösteren Kurosawa, kullandığı bu efektlerin seslerini kaydettirmiş dolayısıyla doğal sesler kullanmıştır (Richie, 1984). Atların nal sesleri, ok sesleri, samurayların üzerindeki zırhlardan çıkan demir sesleri tek tek kaydedilmiştir. Rüzgar, yağmur, şimşek, karga sesi ve kuşların kanat sesleri gibi doğa seslerinin yanında, ayak sesleri, Asaji'nin kimonosunun hışırtısı, şatodaki gıcırtilar gibi atmosferi destekleyen sesler de kullanılmıştır. Filmde görüntüde bulunan figür ve nesnelerin seslerinin yanında görüntü dışında kullanılan, *nondiegetic* ses kullanımına da rastlanılır. Asaji'nin dış ses konuşmaları, müzikler ve karga sesi gibi sesler bu türe örnek olarak verilebilir.

Filmdeki ses kullanımını inceleyen Jin'e (2004) göre, sesin de No geleneği ile çok yakından ilişkisi vardır. Doğrudan kullanılan No müziği ve enstrümanlarının yanı sıra, filmdeki ses ve sessizlik ilişkisinde de No tiyatrosundan esinlenilmiştir; çünkü No oyunlarında eylemler arasındaki boşluk ve sessizlikler, etkileyici ve önemlidir. Filmdeki gibi bu sessizlik anları enerjinin yoğunlaştığı ve gerilimin korunduğu anlardır.

4.3.Uyarılama Türünün Belirlenmesi

Throne of Blood/ Kanlı Taht filmi ve kaynak metni *Macbeth* oyunun ayrıntılı karşılaştırılmasında elde edilen veriler doğrultusunda, oyunda var olan pek çok öğenin filmde kullanılmamış olduğu yerine pek çok öğenin eklenmiş olduğu söylenebilir. Oyunun ana olay örgüsü, çatışması, atmosferi, türü, ana karakterleri ve aralarındaki ilişki filmde korunmuştur; ancak Kurosawa filmde olay örgüsünün çoğu ayrıntısını ve sonunu değiştirmeyi, yeni gelişmeler eklemeyi, karakterlerin çoğunu atmaya, anlatının geçtiği yer ve zamanı tümüyle değiştirmeyi, oyunun temalarını farklı işlemeyi ve yeni yan temalar ve motifler eklemeyi tercih etmiştir. Film ve oyun arasındaki farklılıklar, olduğu gibi aktarılan unsurlara göre daha çoktur. Bu sebeple *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filmi serbest bir uyarlamadır.

4.4. Film ve Oyun Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi

Kurosawa *Macbeth* oyununu filme uyarlarken, metni tiyatro geleneğinden kaynaklı sınırlılıklarından kurtarmayı başarır (Desmond ve Hawkes, 2006). Oyunun tiyatroya ait mekan ve zaman sınırlarını kaldırmış, ormanı filmin merkezine yerleştirmiş ve hikayeyi tarihsel olarak geçmişte yaşanmış döngüsel bir çerçeveye oturtmuştur. Dolayısıyla oyunu sinemanın mekanına ve zamanına taşır. Samuraylardan oluşan bir orduyu perdeye yansıtır, tiyatronun oyuncu sayısı ile ilgili sınırını genişletir. Oyunda sözü geçen karga, gece gibi çoğu öge ve filmdeki sis, orman, şato, atlar, kuşlar gibi motifler görselleştirilmiştir. Aynı şekilde, oyunda yalnızca sözü geçen ormanın yürüme anı fiziksel olarak gözler önüne serilir. Bu ve bunun gibi daha pek çok görsel unsur “oyunun açılması”ını, dolayısıyla sinema için elverişli hale getirilmesini sağlar. Kurosawa’nın oyun dilini sinema diline dönüştürmeyi başarıyla gerçekleştirdiği söylenebilir. Bunu gerçekleştirirken sinematik öğeleri, dolayısıyla mizansen, sinematografi, kurgu ve sesi etkili bir biçimde kullanmıştır. Bu görüşü paylaşan Cupit (2001), filmi eski bir şeyin küllerinden şekillendirilerek oluşturmuş yeni ve zamansız bir şey olarak nitelendirir. Aynı şekilde Mullin’e göre de “*Film, Macbeth değildir. Kendi başına bir eserdir*” (1973: 340).

Filmin edebi bir uyarlamadan daha fazlası olduğunu savunan Prince’e (2003) göre Kurosawa’nın filmi çeşitli kültürel, estetik ve tarihsel kaynağın dahice yapılmış bir sentezidir ve Shakespeare’in oyunu bu kaynaklardan yalnızca biridir; çünkü Kurosawa oyunun yanı sıra No tiyatrosundan, geleneksel Japon rulo ve mürekkep resminden ve Japon tarihinden yararlanır. Filmin başarısı Kurosawa’nın bu kaynakları kusursuzca birleştirmesinde ve yeni bir sanat biçiminde üstün bir şekilde ifade etmesinde yatar. Prince oyun ve film arasındaki ilişkiyi şöyle özetler:

“Kurosawa oyunu başka bir kültürün ‘görme biçimi’ne göre dönüştürmüştür. Yarattığı imgeler oyunun sinematik karşılıkları değildir. Bu imgeler, yerel estetik biçimler yoluyla Macbeth’in tematik ve duygusal dünyasını ele alarak kaynak metnin ötesine geçer. Göstergelerin değişimi yalnızca bir iletişim biçiminden diğerine geçişi içermez; önemli olan yalnızca kelime ve görüntü arasındaki fark değildir; önemli olan başka bir şey ise bir kişinin yerel kültürünün sağladığı bakış açısındaki farklılıktır. Böyle bir inceleme gerçekleştirerek Kurosawa, hem yabancı bir edebiyat eserinden yola çıkmakla ‘küresel vatandaş’ kimliğini hem de Japon mirasına ve Japon izleyicisine karşı duyarlılığını göstermiştir.” (1991: 142,143)

Oyun ve film arasındaki ilişkiyi şiirsel olarak niteleyen Manvell'e göre “*oyunun ruhu korunmuş ve karanlık şiiri Japon film imgelerine dönüşmüştür*” (1979: 182). Bu yorumlamanın da ışığında, filmi oyunu bir dilden, kültürden ve sanat biçiminden diğerine aktaran basit bir doğrudan uyarlama olarak görmek yerine oyunla kurduğu özgür ilişkiye ve yorumlamaya dikkat çekmek gerekir; çünkü *Throne of Blood/ Kanlı Taht* filmi Kurosawa'nın *Macbeth*'i yeniden tasarlamasıdır.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Akira Kurosawa'nın *Throne of Blood /Kanlı Taht* filmi William Shakespeare'in *Macbeth* oyunundan uyarlanmıştır. *Macbeth* 1908'den başlayarak kırktan fazla filmde beyaz perdeye yansımıştır; ancak Kurosawa'nın uyarlaması pek çok eleştirmen ve araştırmacı tarafından en iyi Shakespeare uyarlaması olarak kabul edilir (Manvell, 1971; Buchanan, 2005; Hapgood, 2004). Bu çalışma film ve oyun arasında nasıl bir ilişki olduğunun saptanmasına ve Kurosawa'nın bu metne nasıl bir yorum getirdiğinin sorgulanmasına duyulan ilgiden doğmuştur.

Bu amaç doğrultusunda, film ve oyun arasındaki ilişki çözümlenirken Desmond ve Hawkes'in (2006) önerdiği karşılaştırmalı uyarlama çalışma yönteminden yola çıkılmıştır. Böylece, geleneksel film uyarlama çalışmalarının bir ölçüt olarak kullandığı ve sinemayı ikincil konuma düşüren sadakat kavramından uzaklaşmak; ortaya çıkan filmi başka bir sanat formu olarak, ideolojik, kültürel, ekonomik ve tarihsel bağlamlar ile araç özgünlüğü ve anlatı kavramları çevresinde değerlendirmek kolaylaşmıştır.

Gerçekleştirilen çözümlenin ışığında, hikayeyi önemli ölçüde etkileyen pek çok ayrıntı dışında, Akira Kurosawa'nın oyunun ana olay örgüsünü koruduğu görülür. Oyuna göre "*daha doğrudan ve yalın*" (Mullin,1973: 340) bir olay örgüsüne sahip olan film, yan hikayelerin pek çoğunun atılmasıyla birlikte Washizu ve Asaji üzerine kurulmuştur. Kurosawa'nın olay örgüsünün başına ve sonuna eklediği erkek korusu tarafından söylenen şarkı ile filmin hem özeti verilmiş hem de döngüsü tamamlanmış olur. Kurosawa, düzenlemesi ve ölçüsü geleneksel No tiyatrosu şarkılarının yapısına paralel olan ve Budist öğretiler içeren bu başlangıç ve son şarkısı arasında yer alan hayali geçmişe, dolayısıyla olay örgüsüne oyundan farklı olarak başka önemli ayrıntılar da eklemiştir. Bu ayrıntıların da yardımıyla filmde anlatılan hikaye, yinelenen bir döngü, çağlar boyunca farklı karakterler tarafından acımasızca canlandırılan bir oyuna dönüşmüştür.

Aynı şekilde, Kurosawa oyunda yer alan karakterlerin bir kısmını çıkarmayı ve filmde koruduğu bazı yan karakterlerin olay örgüsünün içindeki hikayelerini atmayı tercih etmiştir. Bu durum, filmi genel olarak üç karakter üzerinde odaklar. Bunlar Washizu, Asaji ve cadıdır; ancak Kurosawa bu karakterlere filmde yer verirken kendince yorumlamış ve karakterleri Japon gelenekleri ile beslemiştir.

Kurosawa, Shakespeare'in 11. yüzyıl İskoçya'sında geçen oyununu 15 ve 16. yüzyıl ortaçağ derebeylik Japonya'sına taşımıştır. Bu dönem Japonya'nın Sengoku-Jidai (1467-1615) olarak adlandırılan sivil savaş dönemine denk düşer ve birbiriyle savaşan beyliklerin ve politik karmaşanın hakim olduğu bir dönemdir (Morton, 1994). Bu nedenle film, Japon sinemasının türleri arasında bir *jidai-geki* (dönem) filmi olarak kabul edilir (Goodwin, 1994); ancak Kurosawa kurduğu modern sinema dili ve tartıştığı kavramlar aracılığıyla, aynı zamanda bir insanlık trajedisini ele alan bu filmi ait olduğu türler arasında özgün bir yere taşımayı başarmıştır. Sıradan bir dönem filmi olmanın ötesine geçmekle birlikte, filmde Shakespeare'in bireysel çöküntü üzerine kurduğu trajedi, tüm insanlığın mirası olan bir trajediye dönüşmüştür.

Oyun ve film tema ve motifler açısından karşılaştırıldığında, Kurosawa'nın oyunun temalarını başka bir bakış açısı ile işlediği ve farklılaştırdığı söylenebilir. Oyunun ana teması olan hırs, filmde yalnızca Washizu'ya ait bir hırs değildir; tüm insanlığın hırsıdır. Bu ana temaya ek olarak Kurosawa, Budist öğretinin de anlattığı yaşamın geçiciliğini yan tema olarak işler. Oyunda özgür irade ve kader arasındaki çatışma sonuçsuz kalmıştır; ancak filmde özgür iradenin sınırlılığı özellikle vurgulanır ve özne olamayan birey, kendisi için yazılmış sosyal senaryonun bir oyuncusudur. Filmde sık sık tekrarlanan motifler ise oyundakilerden farklıdır. Orman, şato, at, kuş, sis gibi görüntüler ve kimi zaman bu öğelere ait ses efektleri film boyunca yoğun olarak kendini gösterir. Bu motifler aracılığıyla, Kurosawa filmin korkunç, karanlık ve bulanık atmosferini oluşturmuştur.

Throne of Blood /Kanlı Taht filminin sinematik öğeleri çözümlendiğinde, filmin mizanseninin ağırlıklı olarak geleneksel Japon rulo ve mürekkep resmi ve No tiyatrosunun etkisinde şekillendiği görülür. Savaş destanlarını ve samuray geleneklerini tema olarak kullanan ruloları inceleyen Kurosawa, mürekkep resim etkisi yaratmaya çalışmış ve siyah-beyaz zıtlığının keskinliğinden yararlanmıştır. İç mekan tasarımındaki sadelik ve düz çizgili geometri dekorda da korunmuştur. "*Filmin gerçek yaşamı, mümkün olduğunca gerçek görünmesinde yatar*" (Richie, 1984: 123) diyen Kurosawa, döneme ait kostümleri ve gerçek aksesuarları kullanmayı tercih etmiştir. Filmin dikkat çekici başka bir mizansen öğesi ise oyunculuk tarzında kendini gösterir. Film genelinde ağırlıklı olarak hissedilen No tiyatrosu oyunculuğu ve gelenekleri, Kurosawa'nın amaçladığı yabancılaştırıcı etkiyi yaratmayı kolaylaştırmıştır (Goodwin, 1994).

Yönetmenin oyunculuk çalışması için kullandığı No maskeleri, ayrıca oyuncuların makyajında da etkili olmuş ve mizansenini tamamlayan önemli bir öğeye dönüşmüştür.

Çekimi çerçeveleme ve hareketi tasarlama konusunda tamamen kendisinin sorumlu olduğunu ifade eden (Richie, 1984) Kurosawa'nın, sinematografik tercihleri de yine No geleneğinin etkisiyle biçimlenmiştir. Bu sebeple, çoğu sahnenin çekiminde karşıdan bir bütün olarak genel çekim ölçeği ve hareketsiz kamera kullanılmıştır. Bununla birlikte, kameranın nadir hareketlerinin başında geriye doğru açılma hareketi gelir. Bu kamera hareketinin, Kurosawa'nın sinematografik tercihlerinin yaratmak istediği yabancılaştırıcı etkiye hizmet ettiği söylenebilir (Richie, 1984). Dolayısıyla filmin sinematografik özellikleri de mizansendeki yalınlığı destekler. Bu yalınlığı destekleyen bir başka öğe ise kurgudur; ancak bu yalınlık kurgunun olanaklarından faydalanılmadığı anlamına gelmez. Örneğin, filmin ilerleyen sahneleri ile birlikte gerilimin artmasıyla kurgu hızlanır, sahneler kısılır.

No tiyatrosunun film üzerindeki etkisinin görüldüğü bir başka durum ise sessizliğin etkili bir biçimde kullanımında açığa çıkar. Kurosawa izleyiciyi sık sık bazen dakikalarca süren bir sessizliğe davet eder. Yönetmenin ses ve sessizlik arasında kurduğu ilişki, diyalogların sade ve az oluşu ile desteklenir. Shakespeare'in tek bir kelimesini dahi kullanmayan Kurosawa, oyunun dilini de yansıtmaya çalışmaz. Öte yandan, filmde sesin pek çok olanağından çeşitli şekillerde yararlanılmıştır. Cadı ve Asaji'nin rahatsız edici konuşmaları, aralarında No müziğinin de yer aldığı müzik kullanımı ve gerçek seslerden kaydedilmiş ses efektleri, bu zengin ve renkli ses kullanımının örneklerindedir.

Tüm bu çözümler ve değerlendirmeler sonucunda ulaşılan, Kurosawa'nın oyunu filme aktarırken faydalandığı kültürel ve tarihsel arka plan dikkat çekicidir. Kurosawa filmi hayata geçirirken, oyunun yanı sıra No tiyatrosundan, geleneksel Japon rulo ve mürekkep resminden ve Japon tarihinden yararlanmıştır. Yönetmen oyunu filme uyarlarken, aslında bir metni bir dilden, kültürden ve sanat biçiminden diğerine aktarmıştır. Bu aktarımı gerçekleştirirken kaynak metinle özgür bir ilişki kurmuş ve metne bütünüyle kendi yorumunu getirmiştir. Bu sebeple, film serbest bir uyarlamadır ve tüm yönleriyle (senaryo, mekan tasarımı, oyunculuk, kamera kullanımı, kurgu vb.) Kurosawa'nın ustalığını, özgünlüğünü ve Japon kimliğini yansıtır.

Throne of Blood/ Kanlı Taht filminin bir uyarlama olarak başarısı Kurosawa'nın metinle kurduğu özgür ilişki sayesinde sinema dilini etkili bir biçim de kullanmasında yatar. Tiyatro sinemayla karşılaştırıldığında zaman ve mekan, bakış açısı, dil ve oyuncu-izleyici ilişkisi açısından sınırlıdır. Bu sebeple, oyunlar sinemaya aktarılırken "oyunun açılması", tiyatronun geleneğinden kaynaklı sınırlılıklarının kaldırılması, dolayısıyla sinema için elverişli hale getirmesi gerekir (Desmond ve Hawkes, 2006). Kurosawa oyun metnini tiyatronun adı geçen sınırlılıklarından kurtarmış, görüntü ve sestten oluşan başka bir metne dönüştürmeyi başarmıştır. Böylece, uyarlama film yapmayı düşünen senarist ve yönetmenlere başarılı bir örnek sunmuştur. Yüzyıllardır bilinen, uluslar arası bir metne dönüşmüş oyun Kurosawa'nın yorumu ve dili ile yerleşmiş ve aynı zamanda yeni bir kurguya sahip olmuştur.

Sinema tarihinin ilk örneklerinde bile karşımıza çıkan ve mevcut filmlerin nicelik bakımından önemli bir bölümünü oluşturan uyarlama filmler sinema endüstrisi içerisinde cazibesini korumaktadır. Türkiye'de de pek çok önemli yönetmen, zaman zaman roman ya da tiyatro oyunundan uyarlama filmler yapmaya yönelmiştir. Günümüz televizyon sektörü göz önünde bulundurulduğunda, bir sezondan uzun süren ve yüksek izlenme oranlarına sahip yerli dizilerin pek çoğunun da uyarlama olduğu görülür. Gerek sinema gerek televizyonda edebiyat uyarlamalarının çekiciliğini uzun yıllar kaybetmeyeceği söylenebilir. Bu bağlamda, bir kaynak metin ile o metinden uyarlanan bir film arasındaki ilişkinin tespit edilmesi üzerine yapılan bu araştırma bundan sonra çekilebilecek uyarlama filmlere ve dizilere ışık tutabilir.

Film ya da dizi uyarlamaları kadar bu konuda gerçekleştirilen çalışmaların sayısı ve çeşitliliği de her geçen gün artmaktadır. Bu çalışmada kullanılan karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi her iki sanatın kendine özgü özelliklerini göz önünde tutmayı kolaylaştırmış; film ve kaynak metin arasındaki ilişkiyi kavramsal bir bütünlüğü ve kuramsal temelleri olan sistematik bir biçimde çözümlenmeyi sağlamıştır. Öte yandan, adı geçen yöntem bu çalışmadan önce Desmond ve Hawkes (2006) tarafından filmlerin yalnızca belirli bölümleri üzerinde uygulanmıştır. Bu sebeple, yöntemin güçlü yanlarının genellenebilmesi için farklı filmlerin bütünü üzerinde de uygulanması gerekir. Böylece, yöntemle ilgili daha bütünsel bir bakış açısı elde edilebilir. Dolayısıyla, bu çalışma ve çalışmada kullanılan karşılaştırmalı uyarlama çalışma yöntemi uyarlama filmler üzerine yapılacak yeni çalışmalara veri sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Abbott, H.P. (2007). Story, Plot, And Narration. Ed: David Herman *The Cambridge Companion to Narrative*. (s.39-51) New York: Cambridge University Press.
- Abrams, N.; Bell, I.; Udris, J. (2001). *Studying Film*. London: Arnold Publishers.
- Alpert, H. (1966). The Film is Modern Theatre. Ed: Richard Dyer MacCann. *Film, A Montage of Theories*. (s.108-123). New York: E.P. Dutton.
- Andrew, D. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Anikst, A.A. (2005). *Shakespeare*. (1.baskı). (Çev: Ardihan Korkmaz). Ankara: Etkin Yayınevi.
- Aristoteles (1998). *Poetika*. (7.baskı). (Çev: İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Türk Dil Kurumu (1998). *Türkçe Sözlük*. (9. baskı). 2. cilt. Ankara.
- Bal, M. (1999). *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*.(2.baskı). Toronto, Buffalo, London: University Of Toronto Press.
- Barnet, S. (1986). Introduction. Ed: Sylvan Barnet. *The Tragedy of Macbeth*. (s.xxii-xxxiii). New York: New American Library.
- Bazerman, C. (1977). Time in Play and Film: Macbeth and Throne of Blood. *Literature Film Quarterly*, 5(4), 333-337.
- Bazin, A. (1995). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (2.baskı). (Çev: Nijat Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi.

- Bazin, A. (2000a). Adaptation, or the Cinema as Digest. Ed: James Naremore. *Film Adaptation*. (s.19-27). New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Bazin, A. (2000b). *Sinema Nedir?*. (1.baskı). (Çev: İbrahim Şener). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Benedict, R. (1989). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Boston: Houghton-Mifflin Company.
- Benjamin, W. (1995). *Pasajlar*. (2.baskı). (Çev: Ahmet Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Benyahia, S. C.; Gaffney,F; White, J. (2008) *AS Film Studies*. (2.baskı). New York: Routledge.
- Berg, B.L. (2001). *Qualitative Research Methods For the Social Sciences*. (4.baskı). Boston, London: Allyn and Bacon.
- Bloom, H. (2008). Introduction. Ed: Harold Bloom. *Bloom's Shakespeare Through the Ages Macbeth*. (s.xi-xii). New York: Infobase Publishing.
- Boggs, J.M. (1978). *The Art of Watching Films : A Guide to Film Analysis*. Menlo Park, California: Benjamin/Cummings Pub. Co.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2008). *Film Art An Introduction*. (8.baskı). New York: McGraw-Hill.
- Bozkurt, B. (2006). Giriş. *Macbeth*. (s.7-14). (5.baskı). (Çev: Bülent Bozkurt). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Braunmuller, A. R. (1999). *Macbeth*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Braver-Mann, B. G. (1930). The Modern Spirit In The Films. *Experimental Cinema*. (s.18-20). June.
- Bridgeman, T. (2007). Time and Space. Ed: David Herman. *The Cambridge Companion to Narrative*. (s. 52-65). New York: Cambridge University Press.
- Brode, D. (2000). *Shakespeare in the Movies*. New York: Oxford University Press.
- Buchanan, J. (2005). *Shakespeare on Film*. Malaysia: Pearson Longman.
- Butler, A.M. (2005). *Film Studies*. Herts: Pocket Essentials.
- Cardwell, S. (2002). *Adaptation Revisited: Television And The Classic Novel*. New York: Manchester University Press.
- Corrigan, T. (1999). *Film&Literature: An Introduction and Reader*. New Jersey: Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Corrigan, T. (2007). Literature On Screen, A History: In The Gap. Ed: Deborah Cartmell ve Imelda Whelehan. *The Cambridge Companion Literature on Screen*. (s.29-44). New York: Cambridge University Press.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Traditions*. London, New Delhi: Sage Publications.
- Cupitt, C. (2001). Throne of Blood: Is it Shakespeare?. *Reocities*. 25 Mayıs 2010 tarihinde <http://reocities.com/Area51/Hollow/2405/tob.html> adresinden erişilmiştir.
- Davies, A. (1994). *Filming Shakespeare's Plays*. (2. baskı). Melbourne: Cambridge University Press.

- Desmond, J. ve Hawkes M. P. (2006). *Adaptation: Studying Film and Literature*. New York: McGraw-Hill.
- Dorsay, A. (2006). Sinema Tarihinin En Ünlü Senaryo Yazarı. *Milliyet Sanat*, Mayıs, 60-62.
- Ellis, J. (1982). The Literary Adaptation. *Screen*, 23, 3-5.
- Erus, Z. Ç. (2005). *Amerikan ve Türk Sinemalarında Uyarlamalar*. İstanbul: Es Yayınları.
- Freytag, G. (1900). *Freytag's Technique of The Drama*. (3.baskı). Ed: Elias J. MacEwan. Chicago: Scott, Foresman and Company.
- Gerlach, J. (1973). Shakespeare, Kurosawa, and Macbeth: A Response to J. Blumenthal. *Literature Film Quarterly*, 1(4), 352-359.
- Gerring, J. (2006). *Case Study Research Principles and Practices*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Giannetti, L. (2007). *Understanding Movies*. (11. baskı). New Jersey: Prentice Hall.
- Gibbs, J. (2003). *Mise-en-scène: Film Style and Interpretation*. (2.baskı). London: Wallflower Press.
- Gillham, B. (2000). *Case Study Research Methods*. London: Continuum.
- Goodwin, J. (1994). *Akira Kurosawa and Intertextual Cinema*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Guntner, J.L. (2007). Hamlet, Macbeth, King Lear on Film. Ed: Russell Jackson. *The Cambridge Companion to Shakespeare on Film*. (s.120-140) New York: Cambridge University Press.
- 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*. (s.234-249). (6.baskı). Cambridge: Cambridge University Press.
- Hashimoto, S.; Kikushima, R.; Kurosawa, A.; Oguni, H. (2010). *Throne of Blood Script*. (Hisae Niki, İngilizce'ye Çeviren). 24 Haziran 2010 tarihinde şu adresten erişilmiştir: <http://www.mypdfscripts.com/screenplays/throne-of-blood>.
- Hayward, S. (2006). *Cinema Studies: The Key Concepts*. (3.baskı). New York: Routledge.
- Howard, D. ve Mabley E. (1995). *The Tools of Screenwriting*. New York: St. Martin's Griffin.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Jin, L.(2004) "*Silence and Sound in Kurosawa's Throne of Blood*" CLCWeb: Comparative Literature and Culture. 12 Temmuz 2010 tarihinde şu adresten erişilmiştir: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol6/iss1/3>
- Jorgens, J.J. (1983). Kurosawa's Throne of Blood: Washizu and Miki Meet the Forest Spirit. *Literature Film Quarterly*, 11(3), 167-173.
- Katz, E. (1979) *The film Encyclopedia*. New York: Harper&Row Publishers.
- Klein, E. (1966). *A Comprehensive Etymological Dictionary of the English Language*. Volume I. Amsterdam, London, New York: Elsevier Publishing Company.

- Knopf, R. (2004). Introduction. Ed: Robert Knopf. *Theater and Film: A Comparative Anthology*. (s.1-20). New Haven, London; Yale University Press.
- Koncavar, A. (1999). Akira Kurosawa'nın Sineması. *25.Kare*. 26. 59-65
- Kott, J. (1999). *Çağdaşımız Shakespeare*. (1.baskı). (Çev: Teoman Güney). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Kranz. D.L. (2007). Trying Harder: Probability, Objectivity, and Rationality in Adaptation Studies. Ed: James M. Welsh ve Peter Lev. *The Literature/Film Reader Issues of Adaptation*. (s.77-103). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.
- Küçükyıldız, A. (1987). Türk Sineması'nda Türk Edebiyatı'ndan Yararlanma. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Kümbetoğlu, B. (2005). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam.
- Kurosawa, A. (2006). *Kurbağa Yağı Satıcısı*. (Çev: Deniz Egemen). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Larsen Klein, J. (1986). Lady Macbeth: "Infirm of Purpose". Ed: Sylvan Barnet. *The Tragedy of Macbeth*. (s.241-254). New York: New American Library.
- Lanser, S.S. (2000). Toward a Feminist Narratology. Ed: Martin McQuillan. *The Narrative Reader*. (s.198-200). London: Routledge.
- Leitch, T.M. (2007a). Where Are We Going, Where Have We Been?. Ed: James M. Welsh ve Peter Lev. *The Literature/Film Reader Issues of Adaptation*. (s.327-334). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.

- Leitch, T.M. (2007b). *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Leitch, T.M. (2007c). Literature vs. Literacy: Two Futures for Adaptation Studies. Ed: James M. Welsh ve Peter Lev. *The Literature/Film Reader Issues of Adaptation*. (s.15-34). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.
- Lev, P. (2007). The Future of Adaptation Studies. Ed: James M. Welsh ve Peter Lev. *The Literature/Film Reader Issues of Adaptation*. (s.335-338). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.
- LoBrutto, V. (1994). *Sound-On-Film: Interviews With Creators Of Film Sound*. Wesport: Praeger Publishers.
- Machiavelli, N. (1993). Prens. (Çev: Nazım Güvenç). İstanbul: Anahtar Kitaplar.
- Manvell, R. (1971). *Shakespeare and the Film*. London: Dent.
- Manvell, R. (1979). *Theater and Film*. New Jersey: Fairleigh Dickinson University Press.
- Margolin, U. (2007). Character. Ed: David Herman. *The Cambridge Companion to Narrative*. (s.66-79) New York: Cambridge University Press.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- McFarlane, B. (2007). It Wasn't Like That in the Book ... Ed: James M. Welsh ve Peter Lev. *The Literature/Film Reader Issues of Adaptation*. (s.3-14). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.

- McQuillan, M. (2000). Introduction: Aporias of Writing: Narrative and Subjectivity. Ed: Martin McQuillan. *The Narrative Reader*. (s.1-34). London: Routledge.
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. (Michael Taylor, İngilizce'ye Çeviren). New York: Oxford University Press.
- Monaco, J. (2001). *Bir film nasıl okunur?*. (1.baskı). (Çev: Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.
- Morton, W.S. (1994). *Japan: Its History and Culture*. (3.baskı). New York: McGraw-Hill.
- Mullin, M. (1973). Macbeth on Film. *Literature Film Quarterly*, 1(4), 332-342.
- Munsterberg, H. (1985). From the Film: A Psychological Study. Ed: Gerald Mast ve Marshall Cohen. *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. (s.331-339). (3.baskı). New York: Oxford University Press.
- Naremore, J. (2000). Introduction: Film and the Reign of Adaptation. Ed: James Naremore. *Film Adaptation*. (s.1-18). New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Nicoll, A. (1966). Film and Theatre. Ed: Richard Dyer MacCann. *Film, A Montage of Theories*. (s. 113-123). New York: E.P. Dutton.
- Nutku, Ö. (1995). *Shakespeare Üzerine Bir İnceleme: Gecenin Maskesi*. (1.baskı). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Oflazoğlu, A.T. (1977). *Shakespeare*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu.

- Pearlman, E. (2004). *Macbeth on Film: Politics*. Ed: Catherine M.S. Alexander. *Shakespeare and Politics*. (s. 236-246). Cambridge: Cambridge University Press.
- Prince, S. (1991). *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Prince, S. (2003) *Throne of Blood: Shakespeare Transposed*. 30 Haziran 2010 tarihinde şu adresten erişilmiştir: <http://www.criterion.com/current/posts/270-throne-of-blood-shakespeare-transposed>
- Punch, K.F. (2005). *Sosyal Araştırmalara Giriş: Nicel ve Nitel Yaklaşımlar*. (Çev: Dursun Bayrak, H. Bader Arslan, Zeynep Akyüz). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Pyrhönen, H. (2007). Genre. Ed: David Herman. *The Cambridge Companion to Narrative*. (s.109-126) New York: Cambridge University Press.
- Ray, R.B (2000). The Field of Literature and Film. Ed: James Naremore. *Film Adaptation*. (s.38-53). New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Rentschler, E. (1986). Introduction: Theoretical and Historical Considerations. Ed: Erich Rentschler. *German Film and Literature*. (s.1-8). (2.baskı). London; Routledge.
- Richie, D. (1984). *The Films of Akira Kurosawa*. Berkeley, California: University of California Press.
- Sevgen, C.. (2008). Önsöz. *Macbeth*.(3.baskı). (Çev: Sabahattin Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shakespeare, W. (1999). *Macbeth*. (Çev: Orhan Burian). İstanbul: Cumhuriyet.
- Shakespeare, W. (2006). *Macbeth*. (5.baskı). (Çev: Bülent Bozkurt). İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Shakespeare, W. (2008). *Macbeth*. (3.baskı). (Çev: Sabahattin Eyübođlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sontag, S. (1982). Tiyatro ve Sinema. (Beril Eyübođlu, Çeviren). *Yazko Çeviri*, Eylül-Ekim, 93-107.
- Sönmez, N. (1996). Sinemayla Edebiyatın Kimlik Savaşı. *Varlık*, Ocak, 16-18.
- Stadler, J. ve McWilliam K. (2009). *Screen Media*. Crows Nest: Allen & Unwin.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation. Ed: James Naremore. *Film Adaptation*. (s.54-77). New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.
- Stevenson, R. L. (2004). *Essays On The Art of Writing & Fables*. Ohio: Writers.com books.
- Suzuki, E. (2006). Lost in Translation: Reconsidering Shakespeare's Macbeth and Kurosawa's Throne of Blood. *Literature Film Quarterly*, 34(2), 93-103.
- Tassone, A. (1985). *Akira Kurosawa*. (Çev: Ahmet T. Şensılay). İstanbul: Afa Yayınları.
- Tomashevsky, B. (2000). Thematics. Ed: Martin McQuillan. *The Narrative Reader*. (s.67-69). London: Routledge.
- Toolan, M. (2007). Language. Ed: David Herman. *The Cambridge Companion to Narrative*. (s.231-244) New York: Cambridge University Press.
- Urgan, M. (1965). *Macbeth*. İstanbul: Çan Yayınları.
- Urgan, M. (1986). *İngiliz Edebiyatı Tarihi I*. (1.baskı). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

- Venuti, L. (2007). Adaptation, Translation, Critique. *Journal of Visual Culture*, 6(25). Los Angeles, London, New Delhi and Singapore: Sage Publications.
- Wagner, G. (1975). *The Novel and the Cinema*. Rutherford, N.J.: Fairleigh Dickinson University Press.
- Whaley, D. M. (2007). Adaptation Studies and the History of Ideas: The Case of Apocalypse Now. Ed: James M. Welsh ve Peter Lev. *The Literature/Film Reader Issues of Adaptation*. (s.35-50). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.
- Wicks, U. (1980). Borges, Bertolucci, and Metafiction. Ed: Syndy M. Conger and Janice R. Welsch. *Narrative Strategies*.(s.19-36). Macomb: Western Illinois University.
- Yoshimoto, M. (2000). *Kurosawa: Film Studies And Japanese Cinema*. Durham, N.C.: Duke University Press.
- Zatlin, P. (2005). *Theatrical Translation And Film Adaptation*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Zambrano, A. L. (1974). Throne of Blood: Kurosawa's Macbeth. *Literature Film Quarterly*, 2 (3), 262-274.