# TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMALAR VE BİR MODEL YAZAR: VASIF ÖNGÖREN

Burak Akyüz
181153109

**DOKTORA TEZİ**

Disiplinlerarası İletişim Bilimleri Anabilim Dalı
İletişim Bilimleri Doktora Programı
Danışman: Doç. Dr. Hakan Aytekin

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Haziran, 2022

# TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMALAR VE BİR MODEL YAZAR: VASIF ÖNGÖREN

Burak Akyüz
181153109
ORCID: 0000-0003-3538-6372

**DOKTORA TEZİ**

Disiplinlerarası İletişim Bilimleri Anabilim Dalı
İletişim Bilimleri Doktora Programı
Danışman: Doç. Dr. Hakan Aytekin

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Haziran, 2022



# JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli *"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"* ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

# ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli *"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"* ile bildirilen 6689 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

# TEŞEKKÜR

Bu tezin gerçekleştirilmesinde, çalışmam boyunca benden bir an olsun yardımlarını esirgemeyen saygı değer danışman hocam Doç. Dr. Öğr. Üyesi Hakan AYTEKİN'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Burak Akyüz

Haziran, 2022

# ÖZ

## TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMALAR VE BİR MODEL YAZAR: VASIF ÖNGÖREN

Burak Akyüz
Doktora Tezi
Disiplinlerarası İletişim Anabilim Dalı
İletişim Bilimleri Doktora Programı
Danışman: Doç. Dr. Öğr. Üyesi Hakan Aytekin
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2022

Çalışma, tiyatrodan sinemaya disiplinlerarası ve metinlerarası bir süreci kapsamaktadır. Bu anlamda Vasıf Öngören'in yazmış olduğu *Asiye Nasıl Kurtulur*? ve *Zengin Mutfağı* tiyatro metinlerinin sinema filmine dönüşme sürecini incelenmektedir. Bu süreçte sekiz maddeden oluşan bir model önerilmektedir. Böylece bir eserde oluşan mesajın, başka bir forma dönüştüğünde yine aynı değerde olup olmadığı sorgulanmıştır. Çalışmada öncelikle tiyatro anlatısının temel başlıkları anlatılmıştır. Tarihsel süreç içerisinde tiyatro anlatısının yaşadığı yolculuk ve değişimler özetlenmiştir. Tiyatronun temel türleriyle ilgili bilgilendirmeler yapılmıştır. Aynı şekilde sinema anlatısının da temel başlıklarından söz edilmiştir. Buradan hareketle sinematografinin temel başlıkları anlatılmıştır. İki tiyatro metni uyarlandığı üç sinema filmiyle karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırma sonucunda nelerin değişip dönüştüğü sorgulanmıştır. Önerilen model üzerinden metinlerle filmlerin karşılaştırması yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Tiyatro, Sinema, Uyarlama, Vasıf Öngören.

# ABSTRACT

## ADAPTATIONS FROM THE THEATER TO THE CINEMA AND A MODEL AUTHOR: VASIF ÖNGÖREN

Burak Akyüz
PhD Thesis
Department of Interdisciplinary Communication
Communication Sciences Doctorate Program
Advisor: Assist Prof. Hakan Aytekin
Maltepe University Graduate School, 2022

The study covers an interdisciplinary and intertextual process from theater to cinema. In this sense, *Asiye Nasıl Kurtulur?* and *Zengin Mutfağı* stage texts written by Vasıf Öngören are examined in the process of adapting to cinema. In this process, a model consisting of eight items is proposed. Thus, it has been questioned whether the message in a work of art has the same value when it is adapted to another form or not. In the study, first of all, the basic topics of the theater narrative are explained.

The process and transformation of the theater narrative in the historical process are summarized. Information on the basic genres of theater has been mentioned. In the same way, the basic topics of the cinema narrative were also mentioned. From this point of view, the basic topics of cinematography are explained. Three movies are compared with two theatrical texts from which they were adapted. As a result of this comparison, what has changed and transformed was examined. Comparison of texts and movies are made with the proposed model.

**Keywords:** Theatre, Cinema, Adaptation, Vasıf Öngören.

# İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ..... ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI ..... iii
TEŞEKKÜR ..... iv
ÖZ ..... v
ABSTRACT ..... vi
İÇİNDEKİLER ..... vii
KISALTMALAR ..... x
ÖZGEÇMİŞ ..... xi
BÖLÜM 1. GİRİŞ ..... 1
1.1. Problem ..... 2
1.2. Amaç ..... 4
1.3. Önem ..... 4
1.4. Varsayımlar ..... 4
1.5. Sınırlıklar ..... 5
1.6. Yöntem ..... 5
1.7. Evren ve Örneklem ..... 6
1.8. Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması ..... 7
BÖLÜM 2. TİYATRODA ANLATI ..... 8
2.1. Anlatı ..... 8
2.1. Tiyatro Anlatısının Gelişimi ..... 9
2.3. Tiyatro Anlatısının Temel Unsurları ..... 20
2.3.1. Oyun ..... 20
2.3.2. Sahne ..... 20
2.3.3. Oyun Kişisi ..... 21
2.3.4. Sahne Tekniği ..... 21
2.3.5. Temsil ..... 22
2.3.6. Yönetmen ..... 22
2.4. Tiyatroda Anlatı Türleri ..... 22
2.4.1. Dramatik/Klasik Anlatı ..... 23

2.2.2. Epik Anlatı ..... 23
2.5. Tiyatro Türleri ..... 25
2.5.1. Tragedya ..... 25
2.5.2. Komedya ..... 26
2.5.3. Dram ..... 26
BÖLÜM 3. SİNEMADA ANLATI ..... 28
2.1. Sinema Anlatısının Temel Unsurları ..... 28
3.1.1. Filmsel Zaman - Filmsel Mekân ..... 30
3.1.2. Senaryo ..... 37
3.1.3. Sinematografi ..... 42
3.1.4. Kurgu ..... 63
3.2. Sinemada Türler ..... 67
3.2.1. Western Türü ..... 68
3.2.2. Korku Filmi Türü ..... 69
3.2.3. Müzikal Filmi Türü ..... 69
3.2.4. Melodram Film Türü ..... 69
BÖLÜM 4. TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMA: VASIF ÖNGÖREN'İN OYUNLARININ SİNEMA UYARLAMALARIYLA KARŞILAŞTIRILMASI ..... 74
4.1. Medyalararasılık: Uyarlama ..... 74
4.2. Sinemada Uyarlama ..... 83
4.2.1. Dünya Sinemasında Tiyatrodan Uyarlama ..... 84
4.2.2. Türkiye Sinemasında Tiyatrodan Uyarlama ..... 95
4.2.2.1. Türkçe Metinlerden Yapılan Uyarlamalar ..... 95
4.2.2.2. Yabancı Dillerdeki Metinlerden Yapılan Uyarlamalar ..... 100
4.3. Vasıf Öngören'in Hayatı ve Sanatı ..... 102
4.4. Vasıf Öngören'in İki Oyununun Tiyatro ve Sinema Medyaları Açısından Karşılaştırılması / Bir Model Denemesi ..... 111
4.4.1. Metin, Olay Örgüsü: Tekst ve Senaryo ..... 112
4.4.2. Zaman ve Mekânın Kullanımı ..... 130
4.4.3. Mizansen: Sahne ve Ekran/Perde ..... 133
4.4.4. Aktarım Araçları: Oyunculuk ve Teknoloji Kullanımı ..... 135
4.4.5. Kurgu ..... 138

4.4.6. Gözün Konumu: Gören Seyirciden Gösterilen Seyirciye ..... 140
4.4.7. Dönemsel ve Kişisel Özellikler ..... 147
BÖLÜM 5. SONUÇ ..... 157
KAYNAKLAR ..... 172

# KISALTMALAR

**ANOVA** **:** Analysis of Variance (Varyans Analizi)

**İ.Ö.** **:** İsa'dan Önce

**M.Ö.** **:** Milattan Önce

**vb.** **:** ve benzeri

# ÖZGEÇMİŞ

## Burak Akyüz

## Disiplinlerarası İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

**Eğitim**

| *Derece* | *Yıl* | *Üniversite, Enstitü, Anabilim/DalıAnasanat Dalı* |
|---|---|---|
| Y.Ls. | 2010 | Kadir Has Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Film Ve Drama Programı |
| Ls. | 20005 | Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatlar Bölümü, Dramatik Yazarlık – Dramaturgi Anasanat Dalı |
| Lise | 1997 | Bahçelievler Kemal Hasoğlu Lisesi |

**İş/İstihdam**

| | |
|---|---|
| *2014* | *İstanbul Gedik Üniversitesi SKS Birimi* |

**Mesleki Birlik/Dernek Üyelikleri**

| | |
|---|---|
| *2019* | *Senarist-Bir* |

**Alınan Burs ve Ödüller**

| | |
|---|---|
| *2003* | *Suat Taşer Kısa Oyun Yarışması Başarı Ödülü* |
| 2004 | Suat Taşer Kısa Oyun Yarışması Mansiyon Ödülü |
| 2010 | Avrupa Kültür Başkenti Ajansı Oyun Ödülü |

**Yayınlar ve Diğer Bilimsel/Sanatsal Faaliyetler**

‘Komedi Oyun Ve Senaryo Yazma Tekniği’, Noktakitap Yayınları. 2012.

# BÖLÜM 1. GİRİŞ

Tiyatrodan sinemaya uyarlamalar konu başlığı her şeyden önce 'biçimsel' farklılıkların yorumu olarak önümüzde durmaktadır. Ancak biçimsel olduğu kadar anlamsal olarak da eser ve eserler değişimlere uğramaktadır. Seyircinin bir tiyatro oyununu izlerken aldığı mesajla, aynı oyunun sinema uyarlamasında aldığı mesaj aynı olabilir. Aynı olsa dahi aktarım biçimleri ve formları farklı olabilmektedir. Bununla birlikte tiyatro oyunu olarak sergilenen\yazılan eserin sinemaya uyarlanması sonucunda aynı eserden çok farklı mesajlar da çıkmaktadır. Bu da biçimsel olduğu kadar anlamsal farklılıkların da varlığına işarettir. Bu anlamda uyarlama bir yapıtın mesajında değişiklik yaratabilir ya da aynı mesaj farklı iki formla seyirciye aktarılabilir.

Tiyatro anlatısı Antik dönemlerde başlamasına karşın sinema disiplini daha çok 20. yüzyılın bilim ve teknoloji unsurlarıyla harmanlanarak kendini var etmiştir. Ortaya çıktığı ülkelerde yıllar içerisinde gelişerek bir kitle iletişim aracı haline gelmiş ve bir 'endüstri' dalı olmuştur. Ülkelerin siyasal, ekonomik, kültürel yapıları geliştikçe sinema endüstrilerinin de geliştiğini görmekteyiz (Abisel, 1994: 29). Bu anlamda sinemanın teknolojik unsurlarının gelişmesiyle; tiyatrodan sinemaya yapılan adaptasyonların da niteliği gelişme göstermiştir.

Bu ça.lışmada ele alınan kaynaklar belli bir sistematikle sorgulanmıştır. Yazılı iki tiyatro metni, sinema filmine çekilen üç eserle karşılaştırılmıştır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* ve *Zengin Mutfağı* tiyatro eserleri yazılı eser merkez alınarak kullanılmıştır. Bu anlamda canlı tiyatro temsili ya da dijitale kayıtlı olan tiyatro oyunu temsili değerlendirmeye alınmamıştır. İncelenen filmler internet kaynağından edinilmiştir. İnternet platformu olan 'www.youtube.com' sitesinde *Asiye Nasıl Kurtulur?* ve *Zengin Mutfağı* filmlerinin tamamı bulunmaktadır. İncelemede bu kaynak kullanılmıştır.

## 1.1. Problem

Her sanatın kendine özgü bir anlatma biçimi, tekniği ve anlatım olanağı vardır. Aynı tema farklı sanatlarda farklı formlarda işlenmektedir. Ancak tema her ne kadar aynı olsa da, bu sanatların her biri, ele aldığı olguyu kendi diline uygun biçimde izleyicisine ulaştırmaktadır. Sinema sanatının bu anlamda tiyatro sanatına nazaran daha fazla anlatım olanağına sahip olduğu kabul edilmektedir.

Sinemanın bu zenginliğinin yanı sıra bu her bir sanat dalıyla ilişkisi incelenmeye değer bir durumdur. Sinemanın en yakın olduğu sanat dalının tiyatro olduğu (dramatik metin, sahneleme, oyunculuk vb.) aşikardır. Tarihsel süreç içinde iki sanat arasında yakın ilişki olmuş, birbirlerinden yararlanmış, hatta sinema tiyatronun devamı sayılmıştır. İlk kurmaca filmlerin anlatı yapısı tiyatroya çok benzer biçimde olmuştur. Tıpkı seyircinin gözü gibi davranan kamera sahnelenmekte olan tiyatro oyunlarını kaydetmekten öteye geçememiş; süreç içinde sinemanın bir dil olarak kendini göstermeye başlamasıyla birlikte sinema çok geniş bir anlatma olanağına kavuşmuştur. Metin ve metnin oyunla ifadesi dışında neredeyse bu iki sanat arasında ortak yan kalmamıştır. Ancak sinema tarihinde orijinali tiyatro metni olan ve tiyatroda sahnelenmiş olan kimi eserler sinemaya uyarlanmış; hatta sinemanın bir kitle sanatı olması nedeniyle bu eserler tiyatrodaki halinden çok sinemadaki sergilenmesiyle zihinlere yerleşmiştir.

Sinema teknoloji ile ortaya çıkan, kendini var eden ve gelişen bir sanattır; anlatım olanakları da sürekli olarak gelişmekte, zenginleşmektedir. Hem diğer geleneksel sanatların olanaklarından hem de gelişen bu teknik olanaklardan yararlanan sinema kendine özgü dili nedeniyle uyarlama olarak yararlandığı tiyatro eserlerini acaba nasıl ele almaktadır? Bu iki sanat dil açısından karşılaştırılabilir mi?

*Tiyatrodan Sinemaya Uyarlamalar, Bir Model Yazar: Vasıf Öngören* başlıklı doktora tezi çalışmasında Vasıf Öngören'in sinemaya uyarlanmış olan iki tiyatro oyunundan (*Asiye Nasıl Kurtulur*, *Zengin Mutfağı*) hareket edilerek bu sorunun yanıtı aranmaktadır. Bu eserlerden *Asiye Nasıl Kurtulur?* sinemaya 1973 ve 1986 yıllarında iki kez, *Zengin Mutfağı* ise 1988 yılında bir kez uyarlanmıştır. Doğal olarak bu eserler

tiyatro ve sinemada birtakım farklılıklar içermektedir. Her iki sanatın anlatım dili ve teknikleri bu farka neden olmaktadır.

Bu konuda iki farklı sanat formunun arasında dönüşüm yolculuğu önemlidir. Tiyatro metninin en alt anlamda 'dar' imkanlı bir anlatım olduğu sonucundan hareketle, sinema anlatımında 'çok olanaklı' bir hale dönüştüğünü söyleyebiliriz. Tiyatro oyununda tek mekanlı bir algıya yönelen bir yapı hakimken, sinema filminde aynı anda daha çok sahneyle ve mekânla bunu anlatmak mümkün olabilmektedir. Bu da hikâyenin görsel anlamda daha zenginleşmesi anlamına gelmektedir.

Araştırmada incelenecek olan tiyatro eserleri 1980 öncesinde kaleme alınmıştır ve kendi dönemlerinin dinamikleri eserlerin özüne sinmiştir. Sinema uyarlamaları ise 1980 sonrasında gerçekleştiğinden Türkiye'nin değişen koşullarına göre düzenlenmiştir. Bu bağlamda; araştırmada incelenecek olan *Asiye Nasıl Kurtulur?* eserinin sinemaya 1973 ve 1986 yıllarında iki kez uyarlanmış olması da incelemenin çerçevesini genişletmekte; dönemlere göre farklılıkların da araştırılabileceği bir örnek oluşturmaktadır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi toplumsal eleştirisi olan bir eserdir. Marksist çizgide hareket eden eser, ele aldığı sorun için çözüm de önermektedir. Yani eser, mevcut sorunun sorgulanmasını amaçlamıştır. Eserin 1986 yılındaki uyarlaması 1973 yılındaki uyarlamaya oranla daha çok popüler kültür unsurları içermektedir. İlgi çekici bir afiş tasarımı, reklamının 'parlak' yapılması ve Müjde Ar gibi daha çok popüler kültüre yakın bir oyuncunun tercih edilmesi sıralanacak birkaç başlığı oluşturmaktadır. Bu bağlamda tiyatro eserlerinin hem dil ve anlatım olarak hem de dönemsel olarak sinemaya aktarılması metinde değişime neden olmaktadır. Bu değişimlerin eseri ne ölçüde değiştirdiği, dönüştürdüğü sorgulanmaya değer bir durumdur.

Çalışmanın temel problemlerinden biri de tiyatrodan sinemaya uyarlama çalışmalarının sınırlılığını gözeterek alana katkı sağlamaya çalışmaktadır. Genellikle akademik anlamdaki çalışmalar 'edebiyattan sinemaya' şeklinde şekillenmektedir. Bir yazın ürününün sinemaya aktarımıyla bir sahne sanatları dalı olan tiyatro sanatının ürünü olan oyun metninin sinemaya uyarlanması aynı parelellikte değildir. Tiyatro bir edebiyat dalı olmadığı gibi, bir tiyatro eseri de edebiyat/yazın eseri değildir. Bir edebiyat eseri (şiir, roman, öykü v.b.) okunması için yazılmaktadır. Tiyatro eseri ise

‘oynanması’ için kaleme alınmaktadır. Bu açıdan bakıldığında edebiyattan uyarlamayla, tiyatrodan uyarlama konusu aynı konu başlıkları olmamaktadır.

## 1.2. Amaç

Araştırmanın genel amacı, iki tiyatro eserinin sinema filmine dönüşümündeki süreci anlatırken aynı zamanda –dramanın da bir ‘iletişim’ biçimi olduğundan hareketle- bir eserin ilettiği mesajların farklı formlarda aktarımının nasıl gerçekleştiğini incelemektir. Bir başka amaç da, dönemlere göre uyarlamalarda metnin ne denli değişime uğradığını saptamaya çalışmaktır.

## 1.3. Önem

Türkçe literatürde tiyatrodan sinemaya uyarlama üzerine akademik çalışmalar oldukça sınırlıdır. Türkçe üretilen eserler, özellikle ‘Edebiyattan Sinemaya’ şeklinde var olurken, burada iki temel örnekle tiyatrodan sinemaya giden süreç incelenecektir.

## 1.4. Varsayımlar

Tiyatro ve sinema iki farklı sanattır ve ikisinin de farklı anlatım teknikleri vardır. Tiyatro sahnede yaratılan sınırlı mekân değişiklikleri olsa da, tek mekanlı bir sanattır. Sinema mekân olanakları açısından daha zengindir. Bu mekânsal genişleme sinema anlatısını güçlendirmektedir.

Tiyatroda yapıt sadece seyircinin olduğu noktadan (uzaktan ve sabit bir noktadan) izlenirken sinemada ise kameranın hareketliliği ve yer değiştirmesi nedeniyle seyircinin gözü oyunun ayrıntılarına da yaklaşabilmektedir. Bu olanak eserin izleyici tarafından daha doğrudan anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır.

Tiyatro izleyicisi oyunu oyuncularla aynı mekânda tüketirken, sinema seyircisi bu olanaktan yoksun olduğu için eserin yarattığı atmosferin içine girememekte; filmi izlediği yer ve zamandaki atmosfere göre alımlamaktadır.

Eserlerin yazıldığı dönem ile uyarlandığı dönemler arasında farklar oluşmakta, eser uyarlandığı dönemin koşullarına göre değişmektedir.

## 1.5. Sınırlıklar

Tiyatro yazarları arasından Vasıf Öngören'in tercih edilme nedeni eserlerinin dönemini iyi anlatması ve diğer tiyayrodan sinemaya uyarlamalara nazaran daha geniş seyirci kitlelerine ulaşabilmesidir. Bu anlamda eserin hem tiyatroda hem sinemada başarı elde ettiği görülmektedir. İletişim kavramı çok sayıda anlamı kapsamaktadır. Birçok disiplinin kesiştiği noktada, iletişim bilimleri de çok farklı disiplinlerle ilişki halinde olmuştur (Mattelart, 1998: 7). Toplumsal değerlerin değişmesi *Asiye Nasıl Kurtulur?*'da bir kadın üzerinden; *Zengin Mutfağı* eserinde ise bir zengin evinin mutfağı ve aşçısı üzerinden anlatılmaktadır. 1973 ve 1986'da *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyunu uyarlamaları; 1986'da da *Zengin Mutfağı* uyarlamaları seçtiğimiz başlıkta en çok öne çıkan ve doyurucu içeriğe sahip olanlar olarak görünmektedir. Buna dayanarak, çalışma 'yazar' anlamında Vasıf Öngören'le; yazarın dört oyunundan sinemaya uyarlanan iki oyunuyla sınırlandırılmıştır.

Çalışma, aynı zamanda tiyatro sanatıyla, sinema sanatının genel bir karşılaştırması olmayıp bu iki tiyatro oyununun sinema filmiyle karşılaştırmasıyla sınırlıdır.

## 1.6. Yöntem

İncelemede tümdengelim yöntemi tercih edilecektir. Çalışma bir nitel araştırma örneğidir. Tez kapsamında Tiyatro ve Sinema sanat dallarının anlatı unsurları karşılaştırılarak bir model yaratılmaya çalışılmıştır. Tiyatro eserleriyle sinema uyarlamaları, araştırma kapsamında belirleyeceğimiz kavram ve kategorilerle karşılaştırılara; benzeyen ve farklılaşan unsurlar ortaya konmaya çalışılacaktır.

Çalışma kapsamında tiyatrodan sinemaya uyarlamalar, tiyatro oyunları ve sinema filmleri karşılaştırmaları; biçimsel ve anlamsal karşılaştırmalar inceleme

sırasında çalışmanın bölümlerini oluşturacaktır. Bir uyarlama sürecinde tiyatro yapıtının sinemada nasıl bir forma dönüştüğü açıklanacaktır.

Çalışma kapsamında tiyatronun ve sinemanın temel anlatı özellikleri araştırılmıştır. Bu araştırma sonucunda tiyatro yapıtlarının sinema yapıtılarına dönüştürülürken hangi unsurların değiştiğini saptamaya yarayabilecek bir model geliştirilmiştir. Bu kapsamda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt verilmeye çalışılacaktır:

- Tiyatro metinleri sinema metinlerine dönüştürülürken nasıl değişmektedir?
- Bu iki türün sanat yapıtı zamanı ve mekanı nasıl kulanmakta ve dönüştürmektedir?
- Metinlerin eyleme ya da sergilemeye dönüştürülmesi sırasında mizansenler nasıl değişmektedir?
- Her iki türün oyunculuğu farklı mıdır?
- Bu türlerde teknolojinin etkisi var mıdır?
- Kesintisizlik ve kurgu açısından bu iki sanat biçimi ne tür farklar barındırmaktadır.
- İzleyicinin gözü açısından bu iki tür ne tür avantajlara – dezavantajlara sahiptir.
- Dönemsel özellikler uyarlamalarda belirleyici olabilir mi?
- Yönetmenlerin kişisel özelikleri uyarlamada bir faktör olarak ele alınabilir mi?

## 1.7. Evren ve Örneklem

Çalışma ‘eser’ merkezli olduğu için belli bir evrene sahip değildir. Çalışma bir örnek olay çalışması olarak düzenlenmiştir; Vasıf Öngören’in yazmış olduğu ve sinemaya uyarlanan iki eseri incelenmiştir. Bu anlamda araştırma ‘yazar merkezli’ bir

konumlandırma kazanmıştır. Vasıf Öngören'in eserlerinin toplumsal eleştiriyi güçlü bir şekilde yansıtabilmesi nedeniyle de seçici unsur olma konusunda etkinlik kazanmıştır. Yazarın yapıtlarının tiyatro ve sinema olarak iki ayrı formda nasıl yorumlandığı ele alınmıştır.

## 1.8. Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması

Toplanan veriler, iki tiyatro oyununun, sinema filmine dönüşme sürecini açımlayacak şekilde değerlendirilecektir. Tiyatro ve Sinema sanatının farklılıkları göz önüne alınarak sonuçta bunun yorumlamasına gidilecektir. Oyunda kullanılan unsurların, filmlerde ne şekilde kullanıldığı ya da kullanılmadığı noktasından hareketle eserlerin tema ve mesajının ne olduğu ve ne kadar açık aktarıldığı yorumlanacaktır. Tema ve mesaj değişikliğe uğramış mıdır? Bu sorular yorumlanacaktır. Tiyatro oyununu besleyen dinamiklerin, sinema uyarlamalarında da aynı derecede var olup olmadığı ve sinemanın dinamiklerinin incelenen oyunların anlatısına katkıda bulunup bulunmadığı tartışılacaktır. Vasıf Öngören'in hayatı ve yazarlık özelliklerinin anlatılmasından sonra, tiyatrodan sinemaya uyarlanan iki eseri üzerinde senaryo ve metin değişimleri başlığında ayrıntılı bir içerik analizi yapılacaktır. Ardından sinematografiyle ilgili aktarılan bilgilerin ışığında bu iki eserin sinema uyarlamaları üzerinde dramaturgik analiz yapılacaktır. Tiyatrodan sinemaya uyarlanan bu iki eser, ne tür değişikliklere uğramıştır? Bu konuda tüm veriler yorumlanacaktır.

# BÖLÜM 2. TİYATRODA ANLATI

## 2.1. Anlatı

Tiyatro ve sinema anlatısına geçmeden önce anlatı kavramıyla ilgili genel bir açıklama yapmak gereklidir. Anlatı, en yalın haliyle gerçekten olmuş ya da düşsel/düşünsel bir olayın bir iletişim süreci içinde aktarılması eylemidir. Anlatı; "zaman ve mekân içerisinde meydana gelen neden-sonuç ilişkisine sahip olaylar dizisi"dir (Bordwell ve Thompson, 2012, s.75). Bir olay, biri tarafından yeniden aktarıldığı zaman, yani sözlü olarak ya da bir filmde ya da bir tiyatro oyununda anlatıldığı zaman artık bir "anlatı" söz konusudur (Kıran ve Kıran, 2000: 54). Anlatım sözcüğünü de anlatı eyleminin gerçekleşmesi süreci ve anlatının biçimi olarak tanımlayabiliriz.

Anlatının en önemli öğesi, anlattığı öyküdür (Akbulut, 2009). Öykü (*fabula*), olup-bitenlere, eylemlere; olay örgüsü (syuzhet) ise olup-bitenlerin neden, nerede, kimler tarafından ve nasıl verileceğine ilişkindir. Olay örgüsü zamanı ve mekânı işletir. Bir başka deyişle, öykü eylemleri, olay örgüsü ise eylemlerin düzenlenişini ifade eder. Öykü/*fabula* "ne oldu" sorusuna, olay örgüsü/*syuzhet* "neden oldu, nasıl sonuçlandı" sorularına yanıt verir. Kuşkusuz bu akış belli bir bakış açısı doğrultusunda gerçekleşir; burada artık bir "söylem" ortaya çıkar. Yani öyküyü kim anlatıyor, kimin gözünden anlatıyor?

Bu tanımlamalara göre anlatı daha soyut bir anlamı karşılarken, anlatım daha pratik bir sonuca yönelmektedir. Anlatı, belli bir disiplinin genel özelliklerini temsil eder. Buradan hareketle tiyatronun da sinemanın da kendine özgü anlatı özellikleri vardır. Anlatı, özneldir. Bir disiplinle ilgili kullanılan anlatı özellikleri başka sanat ve disiplinleri için geçerli olmayabilir. Anlatı, sözü edilen sanatı genel hatlarıyla da tanımamıza yardımcı olur. Bu anlamda tek değil çok özellikli bir yapıdır. Çok özellikli yapı bir araya getirildiğinde anlatı özellikleri ortaya çıkar. (Ünal, 2008: 7).

Bu anlamda tiyatro anlatısının gelişimini ana hatlarıyla bilmek yararlı olabilir. Çünkü tiyatro anlatısı tarihsel gelişim içerisinde kendi kimliğini bulmuştur. Tiyatro terimleri tarihsel süreç içerisinde kendine yer bulmuştur ve bugün de kullanılmaktadır. Tarihsel gelişim sadece krononojik süreç olarak değil, aynı zamanda tiyatro anlatısının kimliğini bulması bağlamında da değerlendirmek gerekir.

## 2.1. Tiyatro Anlatısının Gelişimi

Tiyatronun anlatı özelliklerini açıklarken hareket noktamızın bu anlamda 'metinsel' olduğunu belirtmek gerekir. Tezin içeriği gereği iki tiyatro metninin sinema filmine dönüşme sürecinden kaynaklı olarak drama metninin temel özelliklerini tiyatro disiplini içinde irdelemeye çalışacağız. Tiyatro anlatısıyla ilgili tarihsel süreç içerisinde tiyatro kuramcılarının farklı görüşleri ortaya çıkmıştır. Tiyatro metni yazar ya da yazarlar tarafından oluşturulur ve aynı sinema metni (senaryo) gibi 'oynanması' için yazılır. Yani 'yazınsal' bir tür değildir.

Önemli tiyatro kuramcılarından Meyerhold'a göre oyuncu ve seyirci bir rekabet halindedir. Sonuçta tiyatro sahnesine seyirci drama anlamında 'kandırılmak' için gelir. Tiyatro sahnesi atmosferi bu 'yalan'ı destekler ve seyirci bunun bilincindedir. Gerçek olmayan bir kurguyu sahnede 'belli bir noktadan' izlemektedir. Meyerhold'un rekabet dediği noktada, seyircinin 'rekabeti' kazandığı noktada dönemin seyircisi 'kendi 'tiyatrosunu' kazanmış olur. Seyirci, bu anlamda tiyatroyu biçimlendirmektedir. Bu tam anlamıyla 'popüler' olma argümanıyla açıklanamaz. Seyirci, tiyatroyu belki de 'düzeltmektedir' bu anlamda. Günümüzde tek tip bir tiyatro izleyicisi yoktur. Doğal olarak farklı izleyici kitlelerinin farklı izleme beklentileri oluşmaktadır (Meyerhold, 1993:164).

Aynı zamanda tiyatro yönetmeni olan Meyerhold, tiyatro anlatısında anlatının merkezine oyuncuyu yerleştirmiştir. Oyuncunun seyirciyi etkileme gücü başat öğedir. Burada metnin ikinci planda kaldığını söylememiz gerekir. Hatta on dokuzuncu yüzyılda yaşamasına karşın, antik tiyatro özelliklerini araştırarak bunu tiyatrosunda kullanmıştır. Grotesk masklar kullanarak (Antik Yunan ve Roma tiyatrosunda olduğu) sahnede dönemine göre farklı bir yaklaşım ortaya koymuştur. Bu anlamda 'reji'nin de

tiyatro anlatısında etkin bir rol oynadığını söylemek gerekir. (Wiles, Dymkowski, 2013: 45).

Tiyatro anlatısında 'Dram'la 'Dramatik' sözcüğünün aynı anlamdan türemediğini belirtmek gerekir. Dram türü on sekizinci yüzyılda ortaya çıkmış bir türdür. O zamanki tiyatro anlatısında 'Ne tragedya ne komedya' tanımlamasını karşılamak için kullanılıyordu. Dram, tragedya gibi 'nazım' olarak yazılmadığı için daha 'genel' halk tabakasına hitap ediyordu. Dili daha 'sokak' dili olarak tanımlanır. Tragedya dili bu anlamda o kadar 'ayrıntı'ya girmemektedir. Dram eserlerinde daha çok yaşam ayrıntısı işlenmektedir. Antik Yunan dönemiyle başlayan tragedya ve komedya türü uzun bir süre tiyatro anlatısında tercih edilmiştir. On sekizinci yüzyılda dram türünün ortaya çıkmasıyla belli başlı alt türler de oluşmuştur. Melodram, Sentimental dram v.b. Bugünün tiyatro anlatısında dram sözcüğü 'oynanmak için yazılan metin', 'Tekst', 'Piyes' kavramlarını da karşılamaktadır. Dramatik sözcüğü Yunanca *Dromenon* kökünden türediğinden dolayı sözcük karşılığı 'Canlandırma'dır. Yani bu anlamda 'Dram'dan türeyen bir sözcük değildir. Dramatik 'kapalı biçim' olarak adlandırılan tiyatro tekniğinin genel adıdır. Başı, ortası, sonun olan bir kurmaca hikâyenin sahnede aktarımıdır. Dramatik anlatıda seyirci adeta bir 'röntgenci' görevi görür. Oyun da 'seyirci yokmuş' gibi bir algıyla devam eder. Bu klasik anlatı Bertolt Brecht'in Epik Tiyatro'suna kadar sistematik bir biçimde ilerlemiştir (Tuncay, 2010: 6).

Tiyatroda anlatı konusuna temelde bu tezin ekseninde yer vereceğimiz için önemli olan bu noktada 'kronolojik gelişim' değildir. Tiyatro formlarının değişim süreçlerinde araya uzun zaman dilimleri girmiştir.

Sinemaya göre oldukça eski tarihlere dayanan tiyatronun anlatı geleneği ilk olarak 'metinsel' anlamda Aristotales'in *Poetika* eserinde karşımıza çıkmaktadır. Burada tiyatroya ait iki türün, tragedya ve komedyanın, net bir tanımı yapılmaktadır. Daha öncesinde 'anlatı'nın ilk başlarda 'bedensel' formla başladığını biliyoruz. Yani ilk önce 'taklit' öğesiyle anlatı kendini var etmiştir. Nerio Tello ve Alejandro Ravassi, çalışmalarında bu ilkel formu bir 'konvansiyon (anlaşma) olarak tanımlamaktadır (Tello, Navasssi, 2011: 6). Yani ilkel toplumlardan, günümüz seyircilerine kadar uzanan bir 'anlaşma' formu. Bu 'anlaşma'da seyirci izlediği eylemin bir 'oyun'

olduğunu bilmekte ve bu bilgiyle performansı izlemektedir. Kurgu ürünü olan ve gerçek olmayan bu anlaşmada eylemin bir 'başı' ve 'sonu' olduğunu bilerek bu eylemi takip etmektedir. Bu eylemin gerçek olmadığını bilerek ve 'devamını merak ederek' izlediği bu süreç 'anlatı'nın en ilkel formunu oluşturur. Eski çağlardaki ilkel törenler ve ritüeller bu anlatının geçmişini oluşturmaktadır. Bu törenler giderek teatral form kazanmıştır. Böylece bu törenlerdeki kişiler giderek 'karakter'e dönüşmeye başlamıştır. Bir mağara adamı, mağarasında vahşi bir hayvanla mücadelesini diğer arkadaşlarına canlandırarak anlatmaktadır ve bu da anlatının basamaklarından biridir. Sözel dilden ziyade taklit dilini kullanmaktadır. Böylece hayvanın ne kadar tehlikeli olduğunu diğerlerine göstermektedir. Bu da diğerleri için daha etkili bir iletişim yöntemi olmaktadır (Tello, Navasssi, 2011: 6).

Anlatı geleneği Antik Yunan dönemiyle birlikte tamamen performans kimliğine bürünür. Dev amfi tiyatrolarda binlerce seyirciyle buluşan bir yapıya dönüşür. Tiyatro anlatısı Antik Yunan tragedyalarından başlayarak tarih içinde kuşkusuz pek çok dönüşüme uğramıştır. Çalışmada referans aldığımız Vasıf Öngören'in iki oyunu da daha çok epik anlatı üzerinde şekillenmiştir. Tragedya anlatısı tamamen *mimesis prexeos* olarak şekillenir. Yani 'hareket etmek üzere olan kişilerin ve eylemin taklididir.' Dram sözcüğü de hareket etmek anlamında Dor dilindeki *dran* sözcüğünden gelmektedir. Tragedya şiirin aksine bireyleri davranış özellikleri içinde değerlendirir. Onları bir 'yol ayrımı'na getirerek; karar aşamasında hangi tarafta olmaları konusunda yalnız bırakır. Burada tragedya kahramanı cevabı kendi kendine de arayabilir. (Vernant, Naquet: 2012: 43).

Antik Yunan'da tragedya temsilleri yaklaşık olarak M.Ö. 400'lü yıllardan itibaren büyük amfi tiyatrolarda sergilenir. Temsillerde 'koro' da görev yapar ve genelde 'diyalog' anlamında sahnededir. Fiziksel aksiyona katılmazlar. Antik Yunan tiyatro anlatısının daha çok 'yazar' merkezli olduğunu söyleyebiliriz. Yazarlar aynı zamanda 'sahneye koyma' konusunda da yetenekliydiler. Oyuncular için bilinen herhangi bir okul olmadığından dolayı, oyuncular bu anlamda kendi kendilerini geliştirmek durumundaydılar. Yazılan metinler büyük amfi tiyatrolarda sergilenmiştir ve yazılan metinlerden çok azı günümüze kalabilmiştir. Bu yazarlardan biri de Euripides'dir. Euripides *Bakkhalar* adlı bir tragedya yazmıştır ve oyunun ana

karakterlerinden biri tanrı Dionysos' tur. Çok tanrılı bir inanç yapısına sahip olan Antik Yunan oyunlarında bu anlamda dini motifler sıklıkla görülür. Aristotales tragedya kuramında 'Trajik hata, baht dönüşü ve tanıma' ilkelerinden söz etmiştir. Öyle ki trajik kahraman bir hata yapar ve iyi durumdan kötü duruma düşer. Ardından olaylar onun lehine gelişmeye başlar. Bu 'Baht Dönüşü'dür. Son kısımda ise yaptığı hatadan dolayı yıkıma sürüklenir ve hatasıyla yüzleşir. Bu da 'tanıma' denilen kısımdır. *Bakkhalar* tragedyasında bu tanıma aşamasında (gerçekle yüz yüze gelme, bilinçlenme) Dionysos'un tanrılığını tanımayan Pentheus ve Agaue karakterlerinin içinde bulunduğu yıkıma tanık oluruz. Bu anlatı da bir anlamda ahlaki ders de söz konusudur (Euripides, 2001:18).

Antik Yunan tiyatro geleneğinde tragedyayla beraber komedya da kendine yer bulmuştur. Komedyanın yanında daha düşük düzeyde bir tür olan 'Mimos' oyunları da oynanmıştır. Bunlar dev amfi-tiyatrolardan ziyade daha küçük meydanlar, pazar yerleri gibi alanlarda sergilenmiştir. Yunan toplumunun günlük hayatından sıradan kişiler ve sıradan olaylar bu oyunlarda değerlendirilmiştir. Tragedya ve komedi türüne göre 'yazar'ın etkisinin daha düşük olduğu söylenebilir. Geleneksel Türk Tiyatrosundaki Ortaoyunu türünü yansıtan bu oyunlar kısa ve güldürü üzerine konumlandırılırdı. Ancak temel farkı yeri geldiğinde açık saçık sözler ve sahneler kullanılmasıydı. Burada seyircinin ilgisini arttırmak için 'bayağı'lıktan kaçınılmaz. Bu 'düşük kalite' kuşkusuz dönemlerinde rahatsız ettiği insanlar da kazanmıştır. Bu anlamda 'sanatsal' olarak da sert eleştirilen bir türdür. Yazılan metinlerde 'olay örgüsü'nden çok karakter ön plana çıkar ve buna müzik de eşlik eder. Cuntingam'a göre bu bir 'alt edebiyat 'türüdür ve o dönemin eleştirmenleri ve dini ileri gelenleri tarafından da yadırganmıştır. Bu sert eleştirilerden dolayı günümüze çok az metin kalmıştır. Bilinen ilk mimos yazarıysa Sorphon'dur. (İÖ 5 yy.) Mimoslar kendilerinden sonraki Roma imparatorluğu döneminde de devam etmiş, hatta Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki 'Karagöz' türünü bile etkilemiştir (Herodas, 2007:8).

Roma toplumunda güldürü kavramının, onun öncesindeki Antik Yunan dönemine göre daha 'düzeysiz' olduğunu söyleyebiliriz. M.Ö. III. yüzyıldan itibaren, Antik Roma'da halka yönelik şenliklerin arttığını görüyoruz. Bu şenliklerdeki ilk

örnekler, Romalıların Etrüsklü genç dansçılara öykünerek hazırladıkları gösterilerdir. Bunu hazırlayan gençlere *histriones* denmektedir. Türkçe karşılığı olarak 'gösterim yapan' anlamına gelen bu terim daha sonraki yüzyıllarda da kullanılmıştır. Bu dönemin en başarılı oyun yazarı olarak Plautus karşımıza çıkar. Plautus komedyalarında belli kalıp tipler ve bu kalıp tiplerin standart tavırları görülür. Bu standart hareketler *thrix* adıyla anılır ve yüzyıllar sonra oluşacak olan *Commedia Dell'arte* oyun türüne kaynaklık eder. Günümüzde de kullanılan 'trük, gag' sözcüklerinin çıkış noktası burasıdır. Hatta 'gag' sözcüğü senaryo dilinde de 'gülmece yaratmaya yönelik kalıplaşmış söz ve tavırlar' olarak da kullanılır (Plautus, 2004:6-7).

Antik Roma dönemiyle birlikte tiyatro anlatısının daha çok 'oyuncu' merkezli olmaya başladığını görüyoruz. Antik Yunan tragedya ve komedyalarında genellikle oyuncunun yüzünde dev bir maske vardı ve oyuncunun yüz ve mimikleri görünmüyordu. Roma komedyalarında bu terk edildi ve oyuncunun 'yıldızlaşması' süreci başladı. Oyuncuların 'starlaşması' Antik Roma döneminde belirgin olarak başlarken, uzun yıllar boyunca bu sistem devam etti. Hatta sinemada da 'yıldız oyuncu' kavramı sıklıkla kullanılmaktadır. Öyle ki bunun büyük örneklerinden biri Roma İmparatoru Justinianus'un bir oyuncu olan Theodora'yla evlenmesidir. Theodora birkaç küçük rolde oynadıktan sonra özel toplantılarda kendini teşhir eden rollere çıkarak 'yıldızlaşmış'tır. Bu tanınırlığı imparatora kadar ulaşmış ve imparator onun sahne performansından oldukça etkilenmiştir. Pandomimlerde ve 'canlı tablo' performanslarında sahne almıştır. Ardından 38 yıl hüküm sürecek olan Justinianus'la evlenmiştir. Pandomim gösterisi sözsüz ve tamamen beden hareketlerine dayalı olduğu için yazılanlarda Theodora'nın dişiliğini de kullandığı belirtilmektedir. Bu örnek bize oyunculuk eyleminin nasıl popülerleşebileceğinin en uç örneklerinden birini gösterir. (Bailly, 2006: 49-51).

Theodora'nın sahne eyleminde bulunması 'kadın oyuncunun tiyatroda varolması' şeklinde yorumlanamaz. Burada kadın daha çok 'cinsel obje' olarak sahnededir. Mimos oyunlarında da kadının aynı amaçla kullanıldığı aktarılır. Yaklaşık olarak bin yıl sürecek olan Ortaçağ döneminde de kadın oyuncunun sahnede olması yasaklanmıştı. Burada tiyatro anlatısı yoğun bir 'din baskısı' altına girmiştir ve ancak dini konularını işleyen tiyatroların yaşamasına izin verilmiştir. Din dışı tiyatro kendi

imkanlarıyla, ‘yasaklı’ şekilde yaşamaya çalışmıştır. Bu anlamda kadın rollerini de genç erkekler oynamıştır. Özellikle İncil’deki cennetten kovulma v.b. sahnelerde çıplaklık bir günah olarak net bir biçimde vurgulanmış; bunu vurgulayan oyuncular da sahnede ‘kötü adam’ olarak belirtilmiştir. Dönemin katı ahlakçı anlayışı gereği elbette ki oyuncunun sahnede tam anlamıyla ‘çıplaklığı’ da söz konusu değildi. Ten renginde bir iç giysi giyerek bunu canlandırıyordu. Ortaçağ dönemi tiyatro anlayışı oyun yazarlığı anlamında da oldukça kısır bir dönem olarak değerlendirilir. Bu anlamda bir ‘deha’ yetiştirememiştir. Bunun için özellikle Shakespeare dönemine kadar (1500’lü yılların sonu) beklemek gerekecekti. (Korukçu, 2013:70-71). Mimos oyunlarındaki kaba komedi unsurları birçok tiyatro kültürünü etkilediği gibi Geleneksel Türk tiyatrosundaki ‘Karagöz’ formunu da etkilemiştir. Gölge oyunu olarak tasvir edilen Karagöz, 17. yüzyılda kesin biçimini almış ve Türklerin en sevilen gösterisi haline gelmiştir. Karagöz, Mimos’taki Stupidus karakterinin kullandığı belli kaba komedi unsurlarını kullanmıştır. (And, 1985: 289).

Ortaçağ dönemi tiyatrosu ‘din dışı’ gösterilere büyük bir sansür uygulamıştır. Ancak kilise içinde dini amaçlara uygun tiyatro temsilleri gerçekleştirilmiştir. Başta oyunları oynayan kişiler, din görevlileriydi. Bu anlamda en bilinen oyunlar *miracle* oyunlarıydı. Bu oyunlarda İncil’de geçen mucizeler canlandırılırdı. Bunun dışında *morality* (ibret) oyun türüyle de didaktik oyun türüne geçilmiştir. Burada amaç ahlaki mesaj vermektir. Tamamen belli bir inancın propagandasına yönelik olan bu oyunlarda Cennet, Cehennem, Sevgi, Erdem, İyi Davranışlar gibi alegorik oyun kişileri vardır (Tuncay, 1992).

Ortaçağ’daki mucize oyunları halkta büyük bir beğeni toplamış; büyük kentler büyük bir tiyatro sahnesi görünümüne bürünmüştür. Loncaların da destek vermesiyle pek çoğu amatör de olsa oynama ve seyretme gereksinimi toplumda büyük ölçüde karşılanmıştır (Tuncay, 2014: 63).

Rönesans dönenimde İtalyan Halk Komedisi türü olan *Commedia Della’rte* türü ortaya çıkar. Genelde doğaçlama komediye dayanan bu türün kökeninin Attelan Farslarına dayandığı tahmin edilmektedir. Tamamen oyuncu merkezli ilerleyen bu yapıda genellikle sokaklar oyun alanı olarak kullanılmaktadır. Oyuncular belli kalıp tipleri canlandırırlar. Oyuncu sürekli aynı rolü oynar. Oyunun öncesinde sadece genel

gidişat oyuncuları anlatılır; gerisini oyuncular kendi yaratıcılıkları sayesinde doğaçlama repliklerle sürdürürler. Argo ve cinsellik de bu türde kullanılmıştır (Rudlin, 2000).

Rönesans dönemiyle birlikte trajikomedya türü ortaya çıkmıştır. Hem tragedya hem komedya özelliklerinin bir arada kullanıldığı oyun türüdür. Burada bu iki kavram birbirine karşıt olarak değil, birbirini destekler şekilde yorumlanmıştır. Özellikle 1400'lü yıllardan itibaren gelişme göstermiştir. O zamana kadarki tiyatro anlayışının hiçbir şekilde birbirine karışmaması üzerine kurulu olduğu bilinmektedir. Komik olanda trajik; trajik olanda komik öğe bulunamazdı. Bu anlamda trajikomedya bu anlayışı değiştirerek, yeni bir form ortaya koymuştur. Oyun acıklı da olsa mutlu sonla bitebilir ya da komik olaylardan hüzünlü bir finale doğru gidilebilirdi. Özellikle Rönesans dönemi tiyatro kuramcıları, türlerin birbirine karışmaması konusunda oldukça katı fikirlere sahip olduklarından dolayı, trajikomedya başlarda tepkiyle karşılanmıştır. Olaylar düzlemi kadar karakterlerin de birbiriyle iç içeliği sağlanmıştır. Komik karakterlerle, trajik karakterler oyunun içinde bir bütün olarak varolabilmiştir (Çalışlar, 1993).

1700'lü yıllar 'Aydınlanma Dönemi' olarak adlandırılır ve bu dönemde yeni bir tiyatro dönemi oluşmaya başlamıştır. Aydınlanmada aklın ve bilimin öncülüğü ele alınırken, geleneklerle de bir hesaplaşma başlamıştır. Bu dönemde 'profesyonel tiyatro' kavramı yerleşme sürecine girmiştir. Dinsel, ekonomik ve siyasal şartlar altında sözünü ettiğimiz bu profesyonel tiyatro kavramı ancak kademeli olarak gerçekleşebilmiştir. Krallık ve kilise desteğinden çok sözlü oyunları engelleme politikaları ve yaptırımlarıyla karşı karşıya kalan profesyonel tiyatro toplulukları bu anlamda tam bir 'hayatta kalma' mücadelesi vermiştir. Bir yandan aydınlanma felsefesinin iyimserliği vardı; diğer yanda ise hala otoritenin baskınlığı egemendi (Brockett, 2000: 347).

Aydınlanma, 18. yüzyıl boyunca tüm Avrupa'da etkili olmuş entelektüel bir akımdır. Yazar ve düşünürlerden oluşan gruplar 18. yüzyılda düşünsel bir atmosfer yaratmışlardır. Bu dönem Avrupa dillerinin tamamında 'ışık' sözcüğüyle anılır. Geçmişin ve geleneklerin karanlığından kurtulmak adına bu ışık kavramı dünyanın yani 'aydınlanma'nın simgesi olacaktı. Aydınlanmacı entelektüeller kendilerini

insanlığın en büyük tutku ve olanaklarını simgeleyen büyük bir hareketin ve başkaldırışın parçası olarak gördü. Onlar bu yeni tartışma ve eleştiri platformunun kendi amaçları için uygun olduğunu düşünmüşlerdir (Krauze, Spencer, 2012: 3).

1700'lü yıllarla birlikte oyunculuk tekniği de tartışılmaya başlanır. Bu dönemde tragedya türü ortadan kalkmış; onun yerine dram türü yerleşmiştir. Denis Diderot *Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler* adlı bir kitap yayımlar. Bu kitapta yeni bir yazım tekniği deneyerek kitabın tamamımı diyaloglardan oluşturur. İki karşıt fikirli oyuncuyu oyunun sonuna kadar karşılıklı konuşturarak bir tartışma platformu oluşturur. Diderot'ya göre bir oyuncu ne kadar başarılı oynarsa oynasın, asla oyunun yazarının çapına erişemez. Çünkü eseri 'yaratan' yazardır. Ona göre oyuncu bu anlamda bir yorumcudur (Diderot, 2007).

Tiyatro tarihinin yazar başına en çok oyun düşen dönemi Fransız İhtilali sonrası dönem olarak tanımlanır. Bu dönemde yazarlar melodram türünde de eserler vermeye başlamışlardır. Bu dönemde Eugene Scribe 'iyi kurulu oyun 'tekniğini ortaya atmış ve bu teknik yazarlarca 'şablon' kabul edilmiştir. İyi Kurulu Oyun tekniğinde oyun başladığı anda serimler de başlar. Sonra düğümler atılmaya başlanır, düğümler üst üste geldikçe oyunun öyküsü de kriz noktasına doğru ilerler (Güçbilmez, 2006: 49).

1800'lü yıllara gelindiğinde tiyatroda yönetmenin gerekliliği ortaya çıkmış ve ilk yönetmen olan bir dük, 2. Georg ortaya çıkmıştır. Saxe-Meiningen dükü, oyuncu için 'sahneye koyanın yönetiminde, oynadığı rolüne uymayı provalarda öğrenmelidir.' açıklamasını yapmıştır. Yönetmen olan dük, aynı zamanda belli sahne teknikleri de geliştirmiştir. Sahne önünden arkasına doğru, sahneyi tam ortadan kestiği varsayılan çizgiyi 'ölü nokta' olarak kabul etmiştir. Oyuncunun bu noktayı yalnız bir yandan diğer yana geçmek için kullanması gerektiğini savunuyordu. İlk yönetmenle birlikte tiyatroda yönetmenin etkinliği giderek artmıştır (Nutku, 2000 :310-311).

1800'lü yılların ikinci yarısından itibaren 'Gerçekçi Akım' tiyatro anlatısına egemen olmuştur. Gerçekçi akımın en önemli somut göstergelerinden biri 'günlük konuşma dili'nin sahneye gelmesidir. Bu dönüm noktası tiyatro anlatısı için önemlidir. Yaşamı olduğu gibi sahneye aktarmanın ön koşulu, dilde gerçeğe

benzerliktir. Oyun kişilerine derinlikli karakter özelliği yüklemek isteyen gerçekçi yazarlar, insanların konuşma biçimlerindeki farklılıkları da ortaya çıkarmıştır (Arıkan, 1998: 285).

1892- 1912 yılları arasında tiyatro anlatısına 'Avangart tiyatro' katılmıştır. Bu anlayışta modern dünyayla ciddi bir hesaplaşma vardır. Teknoloji gelişmiştir ama geliştikçe de canavarlaşmıştır. Avangart anlatı modern dünyadaki gelişmelerin insan varoluşuna aykırı olduğu savından hareket etmiştir. Çünkü bu anlamda modern olan burjuvaziye hizmet etmiştir. Burjuvaziyle bütünleşen sanatın reddi estetik değerlerin de değişmesini sağlamıştır. Avangart Tiyatro yapısını Innes, üç kelimeyle özetlemektedir: 'Felsefi, popülist, ilkel'. (Innes, 2004: 19).

1920'li ve 1930'lu yıllarda İngiliz tiyatrosu önemli atılımlar gösterdi. Bernard Shaw halkın diline göre uygun olan ve anlaşılması kolay dramlar yazdı. 2. Dünya Savaşı 1930'lu yıllarda Almanya'da Epik Tiyatro'yu yaşatmaya çalışan Bertolt Brecht'in çalışmalarını büyük ölçüde sekteye uğratmıştır. Savaş sonrası İngiltere'de orta sınıfın temel sorunlarına eğilen oyunların yerine, yine orta sınıfın daha basit düzeydeki sorunlarına eğilen oyunlar yazılmaya başlanmıştır. Buradan politik baskının da egemen olduğu anlaşılmaktadır (Morgan, 1994: 54).

Bu yüzyılda Meyerhold tiyatroda önemli bir atılım gerçekleştirmiştir ve oyuncunun tiyatronun asal unsuru haline geldiği bir yapı benimsenmiştir. Bu da 'biyomekanik oyunculuk' tekniği olarak adlandırılmıştır. 1925 yılında Türk yönetmen Muhsin Ertuğrul da Meyerhold'un çalışmalarına bizzat katılmış ve tiyatroya yaptığı yenilikleri birebir yerinde gözlemlemiştir. Muhsin Ertuğrul bu deneyimleri Türk Tiyatrosuna taşımış ve yerli tiyatronun gelişiminde önemli rol oynamıştır. Meyerhold'la birlikte bu dönemde Piscator, Brecht, Artaud, Grotowski gibi isimler öne çıkmıştır (Sevinçli, 160: 263).

Piscator bu anlamda sahneyi teatral anlatının 'en siyasi' formuna dönüştürmüştür. Tiyatro, bu anlamda bir 'misyon' edinmelidir. Toplumsal olayların en gerçekçi biçimde sahnede olmasıyla birlikte; tiyatro sahnesi 'tarihin bir yeri' olmalıdır. (Dort, 1979: 4).

Tiyatro anlatısı 2. Dünya Savaşı'ından sonra 'absürd tiyatro' kavramıyla tanışmıştır. Tanımı tam olarak yapılamamakla birlikte, o zamana kadar dramatik yazım biçiminin 'bilinçli' olarak bozulduğu görülmektedir. İki dünya savaşının yarattığı yıkım, yükselen ırkçılık, dini duygularda azalma, devrim umutlarının bitmesi v.b. durumlar insanlarda karamsar bir duygunun oluşmasına neden olmuştur. Aynı zamanda didaktik metinlerin de 'uyarı'larının sonuçsuz kaldığı görülmüştür. İnsanlar için anlamlar kaybolmuştur. 2. Dünya Savaşı'nın vahşeti sanattaki estetik kaygıları da o dönemde yok etmiştir. Bu anlamda yazarlarda da yeni bir dil oluşmuştur. Bu dönemde Beckett, Ionesco, Adomov, Pinter, Genet gibi yazarlar ön plana çıkmıştır (Esslin, 1999).

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında hızlı gelişen buluşların var olduğu bir dönem görülür. Artık, yüzyılları kapsayan sanat akımları yoktur. İnsan temposu arttıkça sanatsal üretimin de hızı giderek artmaktadır. Tiyatro da bu hıza ayak uydurma durumunda kalmış ve yeni form ve biçimler denenmeye başlanmıştır. Bazı doğalcı yazarların simgeciliğe; bazı doğalcı yazarların toplumculuğa yöneldiği gözlemlenmektedir. Ibsen bu anlamda simgeciliği tercih ederken; Strinberg daha düşsel ve karamsar bir anlatıma yönelmiştir. Özdemir Nutku'nun ifadesiyle 'uygarlığın ve vahşetin yan yana yürüdüğü' bir yüzyıl olmuştur (Nutku, 1985: 13).

Oyunculuk tekniğinin kuramsallaşması anlamında bu dönemde Stanislawski öne çıkar. 'Metod Oyunculuğu' adını verdiği bir yöntem geliştirir ve çoğu tiyatro kuramcısına göre bu, oyunculuğun ilk 'yöntem'idir. Bu yöntem oldukça geniş bir alana yayılmış; hatta televizyon ve sinema alanında da kullanılmıştır. Gerçekçilik akımının etrafında şekillenen bu yöntemde oyunculuğun temel standartları belirlenmiştir. Aynı zamanda oyunculuk eğitimi veren okullarda da okutulan bu yöntemde, oyuncunun 'rol' yapması değil, gerçek duyguyu bulması hedeflenir. Bu anlamda yapmacıklık tehlikesi ortadan kalkar. Oyuncunun duygularını nasıl kontrol edeceği ve bunları sahneye nasıl yansıtabileceği üzerinde durulur. Bu anlamda oyuncunun sahiciliğe ulaşması hedeflenir. Burada oyuncunun bilinçaltı da önemlidir. Bilinçaltı uyarılarak, bunun nasıl sahne yaratısı haline getirileceği üzerine çalışmalar yapılır. Böylece oyuncunun oynadığı karakteri nasıl 'taklit' ettiğinden ziyade; onu 'nasıl yaşayabileceği' ve 'yaratabileceği' üzerinde durulur (Özüaydın, 2011).

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında teatral arayışların hızlandığını belirtmiştik. Bu arayışlar tiyatroda sahneleme ve yönetmen kavramlarını daha da öne çıkarmıştır. 'Yazar tiyatrosu' döneminden sonra 'yönetmen tiyatrosu' dönemi başlamış ve yönetmenin sahnede ortaya koyduğu yorum, tiyatroda başat öğelerden biri haline gelmiştir. Sahneleme ve yönetmen kavramlarının öne çıkışı tiyatronun 'bir edebiyat dalı' olmadığının; oyun metninin de bir 'edebi metin' olmadığının açık ve net kanıtı olacaktır. Bu anlamda tiyatro sanatı tam olarak bağımsızlaşmıştır (Pavis, 1990).

Tiyatro anlatısı geliştikçe tiyatroda 'Dramaturgi' ve 'Dramaturg' kavramları da öne çıkmıştır. Oyunun sahnelenmesiyle 'metin uzmanlığı' alanına gereksinim duyulmuştur ve bu gereksinimi dramaturg denilen kişi doldurmuştur. Tiyatro her ne kadar yaratıcılık isteyen bir sanat disiplini olsa da bilimin yol göstericiliğine de gereksinim duyar. Dramaturgun yöntemi sezgiselden ziyade bilimseldir. Bir metne derinlemesine bakmak, etkili bir yöntemi gerekli kılar. Oyun yazarlığında ve sahne rejilerinde yaratılan eserler, birer ileti gibi görülebilir. Kodlanmış oyun ve gösteri metinleri tüm iletiler gibi bir kaynaktan çıkar, bir kanal takip eder ve bir hedefe ulaşır. Kodların deşifre edilmesi, göstergelerin takip edilmesi ve aralarındaki ilişkiden yola çıkarak anlam bütününün yapısının, başka bir deyişle gösterge dizgesinin ortaya çıkmasıyla şekillenir. Burada da dramaturgi ve dramatik metnin uzmanı olan dramaturg kavramları önemlidir (Dort, 1979: 35).

Nutku'ya göre dramaturgi 'seyircinin ilgisinin yeniden kurulması' işlemidir. Bir klasik metin günümüzde sahnelendiğinde çağdaş yorumla günümüze göre düzenlenebilir. Bu düzenlenme işleminde dramaturgun etkinliği oldukça fazladır. Dramaturg, dramaturgik çözümlemesini yaparak, yönetmene bulduğu sonuçları sunar. Bu anlamda son karar yönetmendedir (Nutku, 2001: 25).

Yirminci yüzyıl tiyatrosunda ise tiyatro alanında getirilen kuramlar ve uygulamalar belli bir sonuca ulaşmıştır. Bu ulaşılan başarılı sonuçlar, tiyatro tarihinin tüm dönemlerinden daha fazladır. Tiyatro aynı zamanda bir 'laboratuar' haline getirilip, farklı tarz ve yorumlar denenmiştir. Bu yorumlar günümüzün tiyatrosunu şekillendirmiştir. Özellikle 1960'lı ve 1970'li yıllarda ağır propagandaların altında kalmış ve bu anlamda baskı görmüştür. Tiyatro sanatından belli siyasi fikirlerin sözcülüğünü yapması beklenmiştir. (Fuat, 1961).

Tiyatro anlatısı günümüzde de belli arayışlar içerisindedir. Bazı anlayışların Grotowski'nin 'Yoksul Tiyatro' akımından da etkilendiği görülmektedir. Bu anlayışta tiyatronun en vazgeçilmez öğesi oyuncudur. Ana etkendir. Yoksul Tiyatro'da dekor, ışık, kostüm, makyaj gibi unsurlar kullanılmaz ve oyuncu sahnede direkt olarak seyirciyle karşı karşıya bırakılır. Bazen seyirci de oyuna dahil olur. Bu anlatış, yüzyıllardır süregelen tiyatronun diğer sanatlardan beslenmesi zenginliğini de ortadan kaldırır. Genel tiyatro anlatısında tiyatronun tüm dinamikleri ve diğer sanatlardan beslenen özellikler bir yönetmenin kontrolüne emanet edilir. Günümüzde de tiyatro anlatısında yönetmenin rolü etken görünmektedir (Şener, 1998: 315-316).

## 2.3. Tiyatro Anlatısının Temel Unsurları

### 2.3.1. Oyun

Oyun, tiyatroda ilk anlam olarak tiyatro gösterisi ve temsil kavramlarını karşılar. Oyuncunun sahnede rolle gerçekleştirdiği oynanış biçimine de oyun denir. Aynı zamanda oynanmak üzere yazılmış olan yapıt da oyun ya da piyes sözcüğüyle karşılanır. Oyun yazılı olduğu gibi (dramatik yapıt gibi) sözlü de olabilir. Gölge oyunu, kukla oyunu, radyo oyunu, televizyon oyunu gibi kolları da vardır. Sahnede oynanmak için yazılan metinlere oyun dendiği gibi; sözsüz gerçekleştirilen mim, pantomim gibi gösteriler de oyun temsili içinde değerlendirilebilir. Günümüzde sıklıkla bir oyun yazarı tarafından üretilen, bir yönetmen tarafından sahneye koyulan ve belli bir reji çerçevesinde yönetmen tarafından gerçekleştirilen tiyatro eyleminin adı olarak tanımlanmaktadır (Çalışlar, 1995: 479). Oyun metni sadece dil olarak değil; biçim ve içerik olarak da tarihsel dönemde değişik biçimlere dönüşmüştür. Kendi özü bakımından, ele aldığı konular bakımından döneminin özellikleri neyse, tiyatro oyun metni de o şekilde biçimlenmiştir. Bu anlamda 'canlı' bir unsurdur (Korukçu, 2016: 34).

### 2.3.2. Sahne

Sahne sözcüğü tiyatroda birden çok anlama sahiptir. Teknik olarak oyun yeri olan yükseltiye sahne adı verilir. Oyunun oynandığı yere sahne dendiği gibi oyun

aksiyonunun sahnede var olmasına da sahne denir. Sahne aynı zamanda oyunun bir bölümüdür. Oyunun anlamsal olarak bir başlangıcı ve bitişinin olması durumuna sahne denir. Bazı metinlerde bu 1. sahne, 2. sahne olarak adlandırılır. Sahne açıklamalarında genellikle oyuncunun hareketi ve sahne düzeni gibi oyunun oynanışıyla ilgili açıklayıcı, bilgi verici ve yol gösterici nitelikte oyun yazarı tarafından oyun metnine eklenen notlarla sahne tanımını bulmuş olur (Çalışlar, 1995: 545-546).

### 2.3.3. Oyun Kişisi

Oyunun temel yapısal öğelerinden biridir. Eylem ve diyalogla temelde kendini var eder. Oyun kişisi, oyun yazarı tarafından oluşturulan ve oyuncu tarafından hayat verilen sanatsal kişidir. Oyun kişileri içerik anlamında oyunun 'durum'u içinde yer alırlar ve çatışmayla kendilerini var ederler. Oyunun çatışma ve çelişkileri oyun kişileri sayesinde var olur. Oyun kişisi, oyun yöntemine, anlayışına, tarzına, biçemine ve türüne göre farklılık gösterir. Örneğin Epik (açık biçim) oyun kişisiyle, Dramatik (kapalı biçim) arasında yöntemsel ve yapısal farklılıklar vardır (Çalışlar, 1993: 134).

### 2.3.4. Sahne Tekniği

Tiyatro tekniğinin bir parçası olarak, sahne yapısı içerisinde yer alan tüm sahne etmenlerinin kullanılması tekniğine verilen addır. Bu anlamda başta sahne aygıtları, sahne etmenleri ve sahne ışıklaması olmak üzere sahneyi alçaltma, yükseltme, döndürme ve kaydırma yoluyla değiştirmede ve sahne etmenlerinin yaratılmasında kullanılan aygıt ve donanımları kapsamaktadır. Bu anlamda kullanılan sahne aygıtları, sahneyi döndürmeye, indirmeye, kaldırmaya yarayan döner yüzeylerin, kayar sahnelerin, vinç platformların ve ışıklama aygıtlarının olduğu sahne altı unsurları ile tüm sahne zemini üzerindeki ışıklama köprüsü, dekor ve perde takımları, ışıldak dizileri, çevren perdesi ve üst ızgaralar gibi aygıtları kapsayan aletlerdir. Bunun yanı sıra döner-sahne sistemli sahneler de mevcuttur. Bu dekor değişimini kolaylaştırmaktadır. Günümüzde bazı sahnelerde projeksiyon uygulamaları da vardır (Çalışlar, 1993: 167.)

### 2.3.5. Temsil

Genellikle bir yönetmenin yönetiminde ve genellikle bir metne dayanarak oyuncular tarafından sahnede izleyiciye canlandırılan sahne oyununa tiyatroda temsil adı verilir. Halk karşısına ilk kez çıkartılan oyun prömiyer olarak adlandırılır. Tiyatroda temsiller genellikle 'tek seferlik' değildir. Oyununa göre değişkenlik göstermekle beraber aynı temsilin yıllarca tekrar sergilendiği bilinmektedir (Çalışlar, 1993: 182).

### 2.3.6. Yönetmen

Tiyatroda yönetmen oyunun sahnelenme eylemini sanatsal ve sahnesel açıdan gerçekleştiren kişidir. Tiyatroda sahnelemeden sorumlu olan ve provalarda bu işi yürüten kişinin temel özelliklerinin başında oyunun çözümlemesini yapmak vardır. Bu çözümlemeyi yaptıktan sonra, oyuncularıyla bunu tartışır. Sahne tasarımcısı ve sahne teknisyenleriyle birlikte oyunun sahnesel tasarımını saptar. Giysi tasarımcısıyla birlikte çalışarak oyunda kullanılacak kostümleri belirler. Bununla birlikte kendi sanatsal yorumunu da katarak oyunu sahnede var eder. Oyuncu yönetimi de yönetmenin sorumluluğundadır. Yönetmen öncelikle metin dilini sahne dili haline getirir. Oyunun tüm bileşenleriyle bir birliktelik oluşturur. Sahnesel biçimlendirme ve yorumlamayı gerçekleştirir. Oyuncuları role hazırlar. Tiyatro sanatı açısından hem 'yorumlayıcı' hem de 'yaratıcı' sanatçıdır (Çalışlar, 1993: 218).

Tiyatro yönetmeni çoğu kez bir 'orkestra şefine' benzetilir. Nasıl ki orkestra şefi farklı çalgıların özelliklerini ve verimliliklerini bilmeden onları bir arada yönetemezse, tiyatro yönetmeni de elindeki çeşitli sanat dallarının niteliklerini ve yönelişlerini bilmeden bir tiyatro oyununu meydana getiremez. Bu anlamda tiyatro yönetmeni 'çok katmanlı' olmalı ve tiyatronun her alanıyla ilgili bilgi sahibi olmalıdır (Nutku, 1991: 7).

## 2.4. Tiyatroda Anlatı Türleri

Tiyatro anlatısını en temel anlamda 'Dramatik/Klasik' ve 'Epik' form olarak ikiye ayırabiliriz.

### 2.4.1. Dramatik/Klasik Anlatı

Dramatik, tiyatroda teknik anlamda ‘kapalı biçim’ oyun türünün karşılığı olarak kendine yer bulur. Seyirciyle oyuncular arasında hayali bir ‘dördüncü duvar’ vardır ve oyuncular ‘seyirciler yokmuş’ gibi temsili sürdürürler. Bu anlamda ‘kesintisiz’ bir akış söz konusudur. Yazılı metin üzerine kurgulanan Dramatik biçimde bir ‘baş, orta, son’ vardır ve oyun bu akışa göre devam eder. Olay örgüsü birbirine neden-sonuç ilişkisiyle bağlanır. Milattan Önce 400’lü yıllardan başlayan tiyatro (metinsel) geleneği dramatik formu uzunca bir süre kullanmıştır ve bugün de kullanılmaktadır. Bu anlamda başlıca iki oyun biçimden biridir. Dramatik anlatı ‘Aristotalesyen’ olarak tanımlanırken; Epik anlatı ‘Brechtyen’ olarak tanımlanır. ‘Kapalı Biçim’ olarak tanımladığımız bu klasik anlatıya sahip olan tiyatro formu, ‘benzetmeci tiyatro’ ya da ‘Aristotalesci tiyatro’ olarak da yorumlanır. Kimi tiyatro kuramcıları bu dramatik tiyatro formuna ‘yanılsamacı tiyatro biçimi’ de demektedir. Dramatik anlatı, tamamen kapalı biçim tiyatro anlayışıdır. Yani kendi içinde bir bütünlüğü vardır. Sinemadaki pek çok ‘kurmaca film’ de bu tür anlatıya sahiptir. Burada anlamsal ve zihinsel bir bütünlük söz konusudur. Metin, birbirini izleyen bir olay örgüsü mantığıyla yazılır. Eylem bir tanedir ve doğrusal bir çizgi izler. Olaylar birbirinden etkilenerek oyunun yapısını oluşturur. Sürekli olarak olay örgüsü bitişe doğru ilerler ve bitişe hizmet eder. Seyircide bir merak unsuru oluşturur. Oyunda hem eylemler hem de karakterlerin tavırları oyunun genel mantığına ve çatışmasına hizmet eder. Bu anlamda ‘inandırıcılık’ önemlidir. Oyunun sahneleri birbirinin ‘gerekçesi’dir ve böylece bir sahne diğerini belirler. Sahneler (epikte olduğu gibi) parçalanmış, bölünmüş, kesintiye uğramış şekilde değildir. Oyunun teması ve çatışması her sahnede kendini hissettirir. Her parça bütünle ilişkilidir. Bu biçimde oyuncular ‘rol’ yaparlar. Çünkü olayın seyirciler tarafından birebir hissedilmesi önemlidir (Çalışlar, 1993).

### 2.2.2. Epik Anlatı

Yirminci yüzyılda Bertolt Brecht klasik anlatının karşısına ‘Epik’ formu çıkarmıştır ve alternatif bir anlatı biçimi oluşmuştur. Epik anlatıda, dramatik anlatıdan farklı olarak, ‘parçalı’ bir yapı vardır ve olay örgüsü ‘sıralı’ şekilde devam etmek zorunda değildir. Epik teknikte seyirci de anlatının içine dahil edilir.

Brecht'in 'Epik Tiyatro'su klasik dramatik tiyatro ile şöyle karşılaştırılabilir: Epik tiyatro klasik tiyatronun aksine 'anlatıcı'ya başvurur. Oyuncu sahnede bazı olayları 'anlatır'. Dramatik anlatı ise eylemlerle ilerler. Dramatik anlatıda seyirci, sahnedeki aksiyona katılır, epik anlatıda seyirci gözlemci olarak yer alır. Dramatik anlatıda seyircinin etkinliği, işlevi tüketilir, epik anlatıda ise seyircinin işlevi uyarılır. Dramatik anlatıda seyircide birtakım duyguların uyanması hedeflenir, epik anlatıda ise birtakım yargılara ve sonuçlara ulaşması sağlanır. Dramatik anlatıda seyirciye bir yaşantı sunulur, epik anlatıda seyirciye bir dünya görüşü iletilir. Dramatik anlatıda seyirci aksiyona karıştırılır, epik anlatıda seyirci olay karşısında tutulur. Dramatik anlatıda 'telkin' vardır, epik anlatı 'kanıt'lar üzerinden yürür. Dramatik anlatıda seyircinin duyguları olduğu gibi alıkonulur, epik anlatıda ise duyguları ileriye götürülerek seyircinin birtakım bilgilere ulaşması sağlanır. Dramatik anlatıda seyirci sahnedeki olayın ortasında, olay bir özdeşleşme içindedir, epikte seyirci sahnedeki olayın karşısında, olayı inceler ve değerlendirir durumdadır. Dramatik anlatıda insanın bilinen bir varlık olduğu varsayımı benimsenir, epik anlatıda ise insan inceleme konusudur. Dramatik anlatıda insan hiç değişmez, epik anlatıda insan değişir ve değiştirir (Brecht, 1997: 43).

Brecht, 'epik' terimini belli bir edebiyat türü için kullanmaz. Epik Tiyatro kavramından söz ederken burada 'destansı' gibi bir anlam kastedilmemektedir. Burada dramatik akışın anlamsal olarak kesildiği, anlatıcının araya girdiği, anlatıcının anlattığı şeye karşı aldığı tavır gibi unsurlar kast edilmektedir. Anlatıcı, olayı kendini oyuna katmadan anlatır ve eylemi kendisiyle karıştırmaz. Böylece seyircinin 'eleştirel bir mesafeden' oyunu izlemesine olanak tanır. Seyirci böylece 'gözlemci' haline gelir ve bir kanaat getirir. Brecht, epik tiyatrosunu aynı zamanda doğalcı ve dışavurumcu sanatlara karşı da tanımlar. Pratik bilgiler ileten ve gerçeklik üzerinde düşünme özelliğine sahip maddeci bir düşünce öğreten bir bilimsel tiyatrodan söz eder (Thoss, Boussignac, 2010:187).

Brecht, manifesto olarak savunduğu ilkeleri oyunlarında da net olarak değerlendirmiştir. Öyle ki *Mutlu Son* adlı oyununun bitiminde toplumsal söylemini 'final şarkısı'yla belirtir. Bu da genellikle epik anlatıda tercih edilen bir çözümdür.

Aynı tekniği ilerleyen bölümlerde inceleyeceğimiz *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununun finalinde Vasıf Öngören de kullanmıştır. Oyunun finali şu repliklerle sonlanır:

> 'Yaşasın Rockefeller
> Yaşasın Henry Ford
> Yaşasın tröstler
> Yaşasın kazık atmak
> Yaşasın seksapel
> Yaşasın alıp satmak
> Yaşasın inanç ve kazanç
> Yaşasın inanç ve kazanç
> Yaşasın inanç ve kazanç
> Yaşasın ekmeksiz hak!' (Brecht, 1992: 239).

Brecht günlüklerinde sanattaki toplumsal sorumluluğun altını çok net bir şekilde çizer. Sanatta duygudan bahsetmenin bir anlamı olmadığını savunur. Ona göre eserde duygu yükseldikçe eleştirellik kaybolmaktadır. Döneminin sanat anlayışını eleştirirken 'sanatın yüzünü duyguya döndüğünü' belirtir. Öyle ki duygusal olan 'altyapı'ya; entelektüel olansa 'üst yapı'ya dahil edilmeye çalışılıyor. Brecht'e göre amacı olan her duygunun düşünsel bir karşılığı; duygunun da akılcı bir yanı vardır (Brecht, 2007: 433).

## 2.5. Tiyatro Türleri

### 2.5.1. Tragedya

Tragedya, temelini trajik olanın oluşturduğu tiyatro türüdür. Aristotales, *Poetika* adlı yapıtında tragedyanın tanımı için '*başı sonu belli olan bir eylemin taklidi'* ifadesini kullanır. Bu anlamda hayatın değil, eylemin taklididir. Aynı şekilde tragedya kahramanını da 'ortalamadan yukarda kişiler' olarak tanımlar (Aristotales, 2009). Tragedya Aristotalesci tiyatro anlayışı olarak tanımlanmıştır. Kendi içinde bir tutarlılığı olan, ciddi ve ağırbaşlı oyun türü olarak ilk tanımlaması yapılmıştır. Tragedyanın amacı korku ve acıma duygularını kullanarak seyircide bir tür arınma, temizlenme duygusu yaratmayı amaçlar. Bu arınmayı da Aristotales, 'katharsis' terimiyle açıklar. Tragedya, tiyatro tarihi boyunca kapalı oyun biçiminin ilkelerini belirlemiştir. Bu anlamda uzun yıllar teknik olarak bir bütünlük göstermiştir. Olay

örgüsü, çatışma gibi kavramları içinde barındırmış ve doğrusal bir gelişim göstermiştir. Trajik kahraman genelde bir hata yapar ve olumlu durumdan olumsuz duruma düşer. Bu, Trajik Hata olarak tanımlanır. Sonrasında olaylar kahramanın lehine gelişmeye başlar. Bu da Baht Dönüşü tanımıyla karşılanır. Sonrasında Trajik kahraman, yaptığı trajik hata sonucunda kendi yıkımını hazırlar ve hatasını anlar. Bu da Arınma olarak tanımlanır. Antik Yunan döneminde tragedyalar, genellikle konularını mitolojiden almaktaydı. Tragedyanın dili düzyazıdan ziyade şiir dilidir. M.Ö. 5. yüzyılda başlayan tragedya geleneği 1700'lü yıllara kadar devam etmiştir (Çalışlar, 1993).

### 2.5.2. Komedya

Temelini komik olanın oluşturduğu oyun türü olan komedya da tarih olarak tragedyayla yaşıttır. Komedya, komik olanın nereden türediği konusuna göre çeşitlilik kazanır. Karakter, ahlak, töre durumlarından ortaya çıkabildiği gibi gülünç durumlardan (durum komedisi) da ortaya çıkabilir. Aristotoles'e göre komedya, tragedyanın aksine 'ortalamadan aşağı' insanları temel alır. Komedya, Aristotales'e göre *'soylu olmayan kişilerin, soylu olmayan eylemlerini sunan ve doğaçlamaya dayanan'* oyunlardır. Buradan daha 'aşağı bir tür' olarak yorumlandığını anlıyoruz. Ancak komedya biçim değiştirerek bugün de kendine yer bulabilmiş bir türdür. Komedya türünde 'mutlu son' kavramı önemlidir. Böylece seyircide bir rahatlama hissi oluşur. Tragedyaya göre komedya kişileri daha halktan insanlardır. Bu da komedya dilinin daha çok 'gündelik' dile yaklaşmasına neden olmuştur (Çalışlar, 1993).

### 2.5.3. Dram

Dram türü 1700'lü yıllarla birlikte ortaya çıkmış oyun türüdür. Özellikle tragedya türünün zayıflamasıyla kendine yer bulmuştur. Dram, tragedyanın aksine 'ortalama' insanlara yönelir. Dili şiirsel değil, günlük konuşma dilidir. Dram türü daha sonrasında yıllar içinde çeşitlilik gösterip, melodram, sentimental dram gibi türlere de ayrılmıştır. Dram türünün ortaya çıkmasında özellikle 1700'lü yıllardaki Aydınlanma Dönemi'nin etkileri olduğu görülmektedir. Aydınlanma dönemi, 'gelenekçi' bir dönem olmadığı için tragedya türü daha arkaik olarak kalmıştır. Tragedyada trajik

kahramanın erdemleri yüceltilmektedir. Bu anlamda aşırı idealize edilen bir karakter söz konusudur. Bu aşırı idealize edilen karakter, dönem anlayışıyla uyum sağlamamıştır. Daha pratik yaşayan ve düşünen bir seyirci modeli gelişmiştir. Özellikle yeni ortaya çıkan tüccar sınıfı, özellikle sahnede 'kendi gibi' oyun kişisi görmek istemektedir. Bu da tiyatro karakterini de, dilini de değiştirmiştir. Örneğin *Londralı Tüccar* adlı bir oyunda ilk defa bir çırak karakteri dünya sahnelerinde boy göstermiştir. Dram, günlük konuşma diliyle yazılır ve yaşamın ayrıntılarına girer. Tragedya, yaşamın ayrıntılarına girmez. Dram ciddi, ağır başlı, belli bir uzunluğu olan bir oyun türüdür ve yapısı gereği hüzünlüdür. Genellikle mutlu sonla bitmez. Dram türü bugün de etkin bir şekilde devam etmektedir.

# BÖLÜM 3. SİNEMADA ANLATI

## 2.1. Sinema Anlatısının Temel Unsurları

Sinema anlatısı, tiyatro anlatısına göre farklılıklar göstermektedir. Tiyatro oyunu canlı temsil edilen, 'kesintisiz' bir bütünlük arz ederken, sinema kesintisiz izlense bile izlenen görüntüler kesintili olarak ve tek tek planlar halinde çekilir. Bu çekilen planlar, daha sonra kurgu aşamasında istenilen yerde ve istenilen uzunlukta bir araya getirilir. Sinemanın doğasındaki bu 'parçalı elde etme' tekniği bütünü anlamak ve anlatmak açısından önemlidir. Çünkü o bütünü anlatmak için sinema kendine özgü olan teknikleri kullanmaktadır. Tiyatroda canlı bir şekilde akıp giden bir oyun süreci varken, sinemada 'araya girme' olanağı vardır. Çekimler tekrar yorumlanabilir. Araya başka sahneler eklenebilir. Zamanda ileriye ya da geriye gidilebilir. Anlatım farklı mekanlar ya da görüntülerle desteklenebilir. Bu ve bunun gibi 'araya girme' avantajları sinemanın kendi dilini oluşturur. Bu başlığın altında sinema anlatısının temel unsurlarından söz edeceğiz.

Her film estetik bir bütünlük taşımaz. Onu kategorize eden belli kıstaslar vardır. Sinema anlatısında hareket eden resimler, insan zihninde bir bütünlük yaratır. Onun bir tür sınıfına girmesi daha farklı bir arayışın sonucudur. Andrew'e göre film, saf bir şekilde zihinsel dünyayı işlemelidir. Dünyadaki görünüm ilişkileri, bilinçsel ilişkilerle yer değiştirmelidir. Film daha sonra bir tamamlanmışlık duygusuyla hayal dünyasından ayrılır. Düş gücünün, duyguları ve düş gücünü tasavvur ettiği yerde, 'estetik' olarak adlandırılan film, tüm enerjisini esere yöneltecektir. Bu doğadan gelen görüntüler, algılarımızı harekete geçirecek ve sinema anlatısının kendi diliyle birleşecektir. Bu açıklamadan anladığımız kadarıyla, sinema önümüze yeni bir gerçeklik koyacaktır. Bu görüntüleri birbirine bağladıktan sonra seyirci, zihnine komutu vermektedir. Yine Andrew'e göre seyirci kendisini hayal gücü nesnesinden üstün görür. Dünya ile ilgili taleplerinden soyutlanır (Andrew, 2000: 32-33).

Sinema, bir kitle iletişim, bir eğlence olduğu kadar bir sanattır da. Sanat da yansıtma kuramı açısından bakıldığında topluma tutulan bir aynadır. Bu durumda

sanattan beklenen toplumsal hayatta var olan gerçekliği yansıtmasıdır. Sinema anlatısı da etkinliğini buradan alır. Ancak burada sözü edilen sadece var olanı aktarmak değil. Aynı zamanda 'olması gereken' de sinema sanatı tarafından aktarılır. Bunun içinde toplumsal eleştiri de söz konusudur. Hatta sinema sanatı daha ileri giderek, belli bir siyasi fikrin sözcülüğünü yapan filmler de üretebilir. Bu siyasi aktarım, toplumsal mesaj verme, toplumun düzelmesine katkıda bulunma amacı da taşıyabilir. Bu anlamda sadece ticari ve gişe endişesi taşıyan bir algıyla yaklaşamayız. Anlatı kendisine farklı amaçlar da yükleyebilir. İster toplumsal, ister bireysel bir öyküyü anlatsın; sinema anlatısı bazen var olanı, bazen de olması gerekeni ortaya koyar. (Akbulut, 2008: 17).

Film sanatı diğer sanatlar üzerinde de etkili olmuştur ve bir kısmıyla yakın ilişkiler içine girmiştir. Görüntü, ses kaydı gibi unsurların etkileme alanının çok güçlü olduğu ortadadır. Sinemanın etki alanı Monaco'ya göre daha geniştir. Sonuçta sinema bir iletişim aygıtı ve kanalıdır. Bir 'medya' dır. Bu sanatsal anlamda da kullanılabilir; tamamen ticari anlamda da. Sinema, yeni bir bilgi alanı açan bilimsel ve teknolojik bir unsurdur. Yine James Monaco'ya göre yazının yedi bin yıl önceki icadından sonra en güçlü iletişim aracıdır. Buna karşın sinemanın tamamen belirli kuralları, değişmez manifestosu ve dilbilgisi kuralları gibi sert ve katı kanunları yoktur. Burada da sanat olması devreye girer. Bir sistemi yoktur ama buna rağmen çok güçlü bir iletişim türüdür. 1960'lardan bu yana göstergebilim, sinemayla dilin ussal ilişkisi üzerine yorumlarda bulunmuşlardır. Sinemanın bir dilbilgisi kurallar bütünü yoktur ama kodlar sistematiği vardır. Bu kodlar onu öznelleştirir. Sinema aynı zamanda diğer disiplinlerin de kendine özgü kodlar sistemini kullanır. Müzik bir film için çok önemli bir konumda olabilir. Örneğin melodramlarda kullanılılan müzikler, o filmin kimlikleşmesi ve tanımlanmasında önemli olabilir. Fotoğraf, resim gibi unsurlar filmde önemli bir noktada durabilir. Görüldüğü gibi sinema diğer sanatlarla etkileşim içindedir. Resim, fotoğraf, müzik v.d. disiplinlere ait bir çok kod da sinemada kullanılabilir. Göstergebilim, sinemanın dilini kendi perspektifinde başarılı tanımlar. Ancak yine de sinemanın tam bir tanımını yapamaz. James Monaco, tiyatronun canlı olmasını, sinemaya karşı bir avantaj olarak yorumlamaktadır. Sinemada rol olan oyuncular seyirciyle canlı ve gerçek bir ilişki içinde değildir. Sinemanın aralıklı ve değişik zamanlarda çekilip, sonradan birleştirildiği doğrudur. Ancak tiyatro

sahnesinde yapılamayan pek çok eylemi yapabildiği de ortadadır. Bu anlamda tiyatro ve sinema yapıları itibariyle birbirlerini diğer sanatlara kıyasla daha çok etkilemektedir. Tiyatro da kendi gerçekliği içinde sinemayı en çok kullanan sanattır. Bugün sinemaya özgü pek çok unsur (projeksiyonla sahneye görüntü aktarma gibi) tiyatro sahnesinde efektif şekilde kullanılmaktadır. Tiyatroyla uzun metrajlı film arasındaki ilişki daha eski olan sanat için bir bitiş olarak da yorumlanmıştı. Örneğin epik şiir on yedinci yüzyılda romanın ortaya çıkmasıyla beraber etkisini yitirmiştir. Ancak tiyatro, sinemanın gelişmesine karşın yok olmamış, gelişmeye devam etmiştir. Sinema anlatısı, tiyatro anlatısına göre çok daha güçlü olmasına karşın tiyatrodan yararlanmaya da devam etmiştir. (Monaco, 2001: 61).

Sinema anlatısında görüntü ve görüntü yönetimi konusu önemlidir. Kameraman filmi çeken, kayda alan kişi olarak tanımlanır. Görüntü yönetmeni ise her projede kamerayı kullanabilen kişilerin tanımıdır. Günümüzde teknolojiyle beraber görüntü ve kayıt yöntemleri de gelişmiştir. Genellikle yönetmenin sonlandırdığı bu eyleme ‘film çekmek’ adı verilmektedir. (Brown, 2014: 13).

### 3.1.1. Filmsel Zaman - Filmsel Mekân

Filmlerin en önemli iki “malzeme”si zaman ve mekândır; ancak zaman ve mekân kavramları sinemada gerçek hayattaki karşılığından çok farklı biçimde kullanılır. Bu iki kavram sinemada hem gerçekliğin kurulmasını hem de ötesine geçilmesini sağlar.

Filmsel zaman kavramı geniş bir perspektifte ele alınır. Film zamanı, seyircinin filmi izlerken geçen zaman ile filmdeki hikâyenin zamanı aynı olmayabilir. Filmdeki olayların gerçekçi bir şekilde seyirciye aktarımı için gerekli olan bir zaman dilimi söz konusudur. Bu sözünü ettiğimiz gerçek zamanla, filmsel zaman çok nadir birbirine eşit şekilde olur. Bu anlamda filmlerde genel olarak zamanı kısaltmak söz konusudur. Olay örgüsünde, gerçek hayatta olduğu gibi her ayrıntıyı anlatma imkânı ve gereği yoktur. Aşağı yukarı her sahnede filmde ihtiyaç duyulmayan zamanın kesmelerle ‘ayıklandığı’ görülür. Zamanın geçişi vurgulanmak istendiğinde belli ve görünür kesmeler yapılır. Bunlar seyirci tarafından da direkt olarak algılanır. Bunlar yazdan kışa, gündüzden geceye, bir günden ertesi güne şeklinde olabilir. Bu yöntemle

seyirciye çok da fark ettirmeden, ‘yumuşak geçişle’ seyirciye zamanın geçtiği anlatılmış olur. Tersine zamanı uzatmak çok daha nadir görülen bir eylemdir. Bazen yönetmenler bazı sahneleri kasıtlı olarak uzatma eğilimine girerler. Gerilim sahnesi ya da yoğun duygusal olan bir sahnede zamanın durması gibi. Filmin geneli olmasa bile bazı sahnelerde filmsel zamanla, gerçek zaman birbirine aynı denk gelebilir (Foss, 2012).

Filmsel zamanda filmin zaman yönetimine müdahale edebilmekteyiz. Tiyatroda ise çoğu zaman birebir doğrusal zamana bağlı kalmak bir gerekliliktir. Filmde sahneyi eşzamanlı/simultane bir şekilde kullanabilme olanağı vardır. Bu anlamda zamanda ileri-geri gitme şansı vardır. Tiyatro genelde *linear* (doğrusal) bir çizgide ilerlerken, sinemada *flash-back, flash-forward* teknikleri kullanılarak zamanın gerisini ya da ilerisini gösterme olanağı vardır. Gerçek zaman sabit, kesintisiz ve çizgisel olarak ilerlerken; filmsel zaman değişken bir yapıdadır.

Gerçek zamanda ve mekânda seçme yapmak aksiyonun gelişmesi ve ilerlemesi için önemli bir aşamadır. Pudovkin’in tanımına göre ‘film, gerçeğin öğelerini kurgulayarak onlardan kendine uygun yeni bir gerçek’ oluşturur. Zaman ve mekân kavramları filmde yeniden tanımlanır. Zaman ve mekânın işlevselliği filmde yeniden boyut kazanır. Sonuçta gerçek hayatta zamanla oynayamayız. Onu ileri-geri götürme olanağımız yoktur. Anlık mekân değişimleri de yapamayız. Doğal olarak algılarımız o gerçeklik içinde gelişir. O anı yaşayarak yorumlarız. Sinema bu anlamda bakış açımızın ve sınırlılığımızın da üstüne çıkar. Böylece filmsel zaman ve filmsel mekân anlatım sürekliliğini belirleyen temel ilkeler haline gelir (Demir, 1994: 6).

Filmsel zamanın süreksizliği ve kesintililiği, filmdeki hikâyenin ileriye ya da geriye dönük ilerlemesi, herhangi bir kronolojik yapı olmaksızın yinelenen eylemler ve kamera hareketleriyle aslında bir ‘özgürlük’ ortamı sağlamaktadır. Bu özgürlük, yönetmene sinemanın olanaklarını en geniş şekilde kullanma şansı verir. Bununla birlikte filmde gerçek görüntülerin eşzamanlılığı yansıtılmadığı sürece gerçek zamanın tüketilmesi algısına rastlamayız. Tükettiğimiz ‘filmsel zaman’dır. Oradaki zaman geçişini gerçek hayattakiyle kıyaslamayız. Buradaki açıklamadan anladığımız seyircinin bu süreçten aynı zamanda haz aldığıdır. Bu aynı zamanda sinema sanatının hissettirdiği sanatsal hazdır (Gülüş, 2006: 17).

Tiyatro, çok sınırlı bir zaman dilimine sahiptir. Tiyatro salonundaki insanların varlığı, sahnede olayın eylemin gözlerinin önünde, o 'anda' olduğu izlenimini verir. Sonuçta doğrusal bir şekilde ilerleyen, canlı bir gösterinin içerisindedir. Geçmişten ya da gelecekten ancak 'söz edilebilir'. Film, çok daha geniş bir zaman aralığına yayılabilir. Sadece film, tüm çekilen parçaları anlamlı bir zaman örgüsüne yayabilir. Bunu seyirciye sunar ve seyircinin gözünde filmsel zaman dediğimiz kavram ortaya çıkar. Ancak bu filmsel zaman bizim zihnimizde aynı görsel etkiyi yaratır. Görüntüler arasında ilişki oluşur. Böylece seyirci filmsel zamanla gerçek zamanı sorgulamak zorunda kalmadan filmi izler. Film, geniş perspektifte bakıldığında, bir yerden başka bir alana bir değişim içerir. Bu mekansal hareket, kısa ya da uzun olan bir zaman yapısı içerisinde sunulur. Bu zaman dilimi içinde hikâye için önem arz eden ya da etmeyen sahneler, olaylar, yıllar atlanır. Dediğimiz gibi her ayrıntıyı anlatacak zaman yoktur. Bunun gereği de yoktur. Filmdeki aksiyonun zaman süresi, aksiyonun şekillenmesinde ve bölümleri arasında ilişkinin oluşmasında bir rotasyon belirler (Lawson, 1994: 22-23).

Lewis Jacobs, filmi bir 'zaman sanatı' olarak yorumlar. Filmin, gerçek zamanı (olanlar şimdi, geçmişte, gelecekte oluşabilir ya da aynı anda değişik aralıklarla oluşabilir) nasıl sunması gerektiği gibi başlıklarla ilgilenmesi nedeniyle, Jacobs'a göre perdede etkin ve anlaşılabilir bir anlatımın oluşmasında zaman ve mekân anlatımı çok önemlidir. Bir filmin tamamı, herhangi bir anına ya da planına bakılarak anlaşılamaz. Göz bütünsel olarak bir olayın gelişim sürecini izlerken, çağrıştırıcı bellek, onun sekans içindeki anlamlarını, zaman içinde diğer görüntülerle bağlantılandırarak kavramaktadır. Seyirci filmi izlerken, zaman içindeki herhangi bir anda sadece izlenim duygusunun bir kısmı vardır. Diğer kısımlar belleğe kaydedilir ve yakında tutulur. Görüntülerin peşisıra gelmesiyle bütün tamamlanana dek bu asla kesin değildir. Jacobs'un açıklamaları filmde zamanın bir puzzle gibi olduğu hissini vermektedir. Bu *puzzle* parçaları tamamlandığında filmin anlamları ortaya çıkmaktadır. Bir noktadan diğerine uzanan bu gelişim süreci gerçek zamanın unsurlarına bağlıdır. Filmin her çekimi gerçek zamanın içinde deşifre olur. Bu anlamda burada zaman süreklidir ve değişken değildir. Film, kamera ve gösterici içinde saniyenin yarısı bir zamanda ya da bir dakikada 90 feet geçecek şekilde akmaktadır. Gerçek zaman içinde zaman asla değiştirilemez, kısaltılamaz ya da

uzatılamaz. Bir dakika her zaman altmış saniye, bir saat de altmış dakikadır. Zaman sabit ve kesindir. Değişmez, değiştirilemez. Ancak film içinde haftalar, aylar, yıllar sürebilecek olaylar ortalama iki saatten fazla sürmez. Bu anlamda Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi buna iyi bir örnektir. Film Asiye'nin çocukluk döneminden başlayarak yetişkinlik ve olgunluk dönemine gelişini ortalama iki saatlik bir sürede anlatır. Kuşkusuz burada gerçek zamanın bir egemenliği yoktur. Çünkü burada seyirci gerçek zamanı sorgulamaz ve yadırgamaz. Gerçek zaman sadece (gerekliyse) ima edilir. Bunun nasıl kullanıldığı ilk defa Sovyet yönetmen V.Pudovkin' in kitabı *The Film Technique* kitabında geçmektedir. Pudovkin bu kitabında gerçek zamanın kurallarının filmde geçerli olamayacağını iddia etmiştir. Pudovkin' e göre değişik film parçalarını kesip birleştirdikten sonra ortaya çıkan zaman, kamera önünde gelişen aksiyonu kapsayan gerçek zaman değildir. Bu yeni bir zaman; yani 'filmik zaman' dır. Filmik zaman, aksiyonun filmik sunuşu için seçilmiş farklı çekimlerin sayısı ve süresiyle denetlenir ve sadece algılamanın hızıyla koşullanır. Pudovkin bu yorumunda sinemada zamanın gerçek zaman gibi sabit ve değişmez olmadığını; değişebilir olduğunu belirtmiştir. Bu, film yapımcısına zamanla istediği gibi oynama özgürlüğü verir. Zamanı gerçek yaşamda mümkün olmayan yöntemlerle filmine işler. Bu aynı zamanda zamanı gerçek hayattaki gibi kullanma tutsaklığını da ortadan kaldırır. Sanatçıya daha özgür bir anlatım alanı oluşturmuş olur. Kabul edilen zaman kavramlarını kendince değiştirir. Gerçek zamanın ölçüleri ve boyutları sıkıştırılabilir, genişletilebilir, uzatılabilir hatta durdurulabilir. Daha da fazlası filmde zamanda ileriye ve geriye de gidilebilir. Pudovkin'in açıklamalarından hareketle, filme aksiyonu değişik açılardan görüntülenen çekimlere bölmek, her çekimi gerçek zamanın değişik bir anı yapar. Bu zaman, yapısı gereği statiktir. Daha sonra kurguda bazı sahneler atılır ve kalanlarla aksiyon yeniden oluşturularak kurgulanır. Yeni bütünü ortaya çıkarmak için çekilen görüntülerin değişik sürelerinden yeni bir 'zamansal sıra' ortaya çıkar. Bu zamansal akışı ve perdedeki aksiyonun hızını denetleyen bir uygulamadır. Buradan hareketle *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminden örnek vermek gerekirse, filmde Asiye üst sesten konuşmaktadır. Madam Eleni adlı bir kadının evine gittiğini söylemektedir. Evin sadece dışarıdan genel görüntüsü verilir. Ardından Asiye'nin Eleni'yle konuşup, fahişelik mesleğine profesyonel olarak başladığını anlarız. Madam Eleni'yi görmeyiz. Aradaki pazarlık

sürecine tanık olmayız. Asiye'nin o evden çıkması, kendi evine gitmesi, giysilerini değiştirmesi, yeni randevu evinde çalışmaya başlaması v.s. gerçek zamanda filmin tüm süresini bile geçebilir. Burada ortalama bir dakikalık bir filmsel zamanla karşımızdadır. (Jacobs, 1994: 35-37).

Günümüz biliminde zaman ve mekân birleşerek içinde bir evren yaratacakları çerçeve bir form ortaya koyarlar. Bu evrende mekân içinde nasıl hareket ediliyorsa, zaman içinde de aynı şekilde hareket edilmektedir. Mekân da bir ölçüde zamanın akıcı özelliğine sahiptir. Gerçek yaşamda olduğu sahne sanatlarında da mekân hareketsiz ve değişmez özelliktedir. İçinde bir aksiyon olsa da asal olarak mekânın kendisi hareketsiz bir biçimde durur. Bir tiyatro mekanının içinde (sahnede) hareketlilik vardır ama tiyatro mekânı sabit ve değişmezdir. Sinema sanatını ise diğer sanatlardan ayıran temel unsurlardan biri de Yalçın Demir'in ifadesiyle filmde mekânın tıpkı zaman gibi dinamik bir özellik taşımasıdır. Filmde mekân durağanlıktan çıkar; zaman destekli olarak dinamik bir özellik kazanır. Mekansal parçalar, zamansal bir sıra içinde biçimlenerek zamansal yapının bir öğesi haline gelir. Zaman da bu yapı içinde mekansallaşır. Bu açıklamalardan bu iki kavramın birbirini etkileyerek iç içe geçtiğini anlıyoruz. Sinema, bunu gerçekleştirirken hem filmin öğeleri arasında hem de seyirci arasında gerçek ve gerçek olmayan mekan ilişkileri yaratır. Sinema seyircisi kendisini –genellikle- filme çekilen sahne ile kamera arasındaki ilişkiye benzer bir ilişki içinde hisseder. Gözün kamera merceği ile özdeşleşmesi sonucu, seyirci kendisini yakınlığın, uzaklığın ve yönün sürekli değişkenlik gösterdiği kesintisiz ve hareketli bir yapının içinde bulur. Bu özdeşleşme sonucunda seyirci, izlediği mekânın hareketliliği oranında kendi algısı da hareket eder. Bir nevi kendi de hareketli hale gelir. Sinemada tiyatronun aksine sadece mekan içindeki objeler değil; mekanın kendisi de hareketlidir. Seyirci, filme çekilen sahnede mekansal bir varlık duygusu kazandığında mekân içinde bulunan kişilerin eylemleri ve bakış açıları mekanın üç boyutlu olarak algılanmasına neden olur. Hareket ve bakış yönü değiştikçe bu film mekânı algısı açılarak genişler. Kameranın hareket yeteneği ve çekilen sahnelerin kurgulanmasıyla mekân deşifre edilir, parçalara ayrılır, içinde ilerlenir, geriye dönülür ya da uzaklaşılır. Bu geçişler, hızı artırılmış ya da düşürülmüş hareketli aksiyonlar da bunlara ilave edildiğinde film, diğer sanatların ulaşamayacağı bir imkanlar dünyasına kavuşur. Demir'in sözünü ettiği farklılık budur. Sinema bu avantajını iyi kullanabilmektedir.

Tiyatro ise Yalçın Demir'e göre filme en çok benzeyen sanatlar ortamıdır. Özellikle zaman ve mekân ile ilgili biçimlerin kaynaşması göz önüne alındığında tiyatro, sinemaya gerçek bir yakınlık gösterir. Ancak tiyatro sahnesinde olan bazen zaman bazen de mekanla ilgilidir. Filmde olduğu gibi zaman ve mekânın iç içe geçmiş bir birimi değildir. Bu tanımlamadan da anladığımız kadarıyla zaman ve mekân olgusu tiyatro da işlevsel biçimde de değildir. Tiyatro ve film mekanları arasında bariz bir farkın olmasının ana nedeni de kameranın ve buna ilişkin sinema çerçevesinin sınırları aşan hareketliliğidir. Mekân kullanımı ise öykünün ihtiyacı doğrultusundadır. Tamamen filmin amacına yönelik kullanılır. Zaman kullanımıyla birlikte, mekân değişimleri de hız bakımından gerçek hayatla paralellik göstermeyebilir. Mekân çeşitliliği filmin ihtiyacı doğrultusunda çeşitlilik gösterir. Filmsel mekân kavramı sinemanın başat öğelerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Tiyatroda sahnenin dünyası kapalı ve statiktir. Sahne mekânının dışı da etkin bir olgu değildir. Sinema ise perdesinin çerçevesi ve kenarları düşünüldüğünde içinde bir süreklilik içeren bir dünyanın penceresi olarak görülebilir. Bu anlamda illüzyonu daha güçlü olan bir sanattır. Seyircinin algılarını daha geniş bir perspektifte etkileyebilmektedir. Bu illüzyon ve sonsuzluk algısı kameranın hareketliliğin sağladığı gerçek özgürlüğe bir de dolaylı hissedilen bir hareket özgürlüğü katar. Sinema, sahne mekânından daha güçlü bir akıcılığa sahiptir. Tiyatroda zaman kullanımıyla sinemada zaman kullanımı arasında da belirgin farklılıklar vardır. Tiyatro oyunundaki zamanın gerçek zamanla bir ilişkisi olmamasına rağmen (sinemada da olduğu gibi) tiyatro oyunundaki zamansal ilişkiler, doğal yaşamın kronolojisiyle daha çok ilişkilidir. Tiyatro oyunu 'o anda' gerçekleşen, 'canlı' bir etkinlik olduğu için en azından gerçeğin zaman sürekliliği bozulmamış durumdadır. Gerçek hayatta olduğu gibi, sahnedeki olaylarda birebir tanık olduğumuz, kesintisiz, atlamasız, tekrarsız, zamanda ileri ve geri gitmeden, kronolojik akışta ilerleyen düzenli bir süreçtir. Sahneler arasında da durma, geriye ya da ileriye gitme, gecikme, durma v.b. durumları görülemez. Filmde ise aksiyonların sadece hızı değil, aynı zamanda olayların kronolojisi de değişme gösterebilir. Çekimden çekime zamanda yavaşlatma ve hızlandırma bile farklılık gösterebilir. Tiyatro metni yazarı, tiyatro sahnesinin gerçekliğine göre zamanın kısımlarını ve aralarını tekrarlama durumunda olmaz. Filmde ise bu etkinin arttırılması için başvurulan bir araçtır. Tiyatro oyununda konunun bir kısmının

geçmişi hatırlatma şeklinde işlendiği görülür. Ancak bu aktarım doğrudan değil, dolaylı yoldan ortaya koyulur. Yani bu anlamda tiyatro tekniği oyun yazarına, sürekli akış halindeki aksiyonun içine geçmiş sahnelerin tekrarını yerleştirme, onları doğrudan olay örgüsünün içine doğrudan yerleştirme imkânı vermemektedir. (Demir, 1994:11-13).

Mekân kavramı her üç boyutta da varlık gösteren sınırsız bir süreklilik süreci olarak tanımlanır. Asal evren içinde mekân kavramı Jacobs'a göre 'uzunluk, yükseklik ve genişlik kavramları baz alınarak iki gözle görünen görüntüye bağlıdır' ve sınırlıdır. Bir kişi bir yerden başka bir yere doğru yer değiştirdiğinde ve mekân ve mekanların değişik alanlarına hareket ettiğinde mekân değişimi eylemini gerçekleştirmiş olur. Reel yaşam içinde mekân değişimi somut ve kontrol edilemez bir süreçtir. Gerçek mekânda anlık kesintiler yoktur. Mekânın içinde oluşan her aksiyon, kesintisiz bir mekansal sıra izlemektedir. Örneğin *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde genelevin içindeki koridordan odaya geçen Selahattin karakteri odaya ulaşmak için koridorun içindeki belli bir mekânı geçmek zorundadır. Tabii bunu gerçek mekân bağlamında söylüyoruz. Gerçek yaşamda geçtiği koridorun boyutları ne olursa olsun sabittir. Ne küçültülebilir ne de genişletilebilir. Mekânın fiziksel özellikleri kesilemez, bölünemez ya da değiştirilemez. Filmde ise mekân bu çok boyutluluğunu yitirir. Gerçek mekânın tek bir düzlem üzerinde iki boyutlu bir görünümü filmde yansıtılır. Fiziksel mekân görsel bölümlere ayrılır ve değişik kamera pozisyonları ve hareketleriyle, değişik odak uzaklığı özelliklerine sahip merceklerle yönetmenin tercihine göre sınırlandırılır. Böylece aksiyonun geçeceği mekân, sinemanın olanaklarıyla kuşatılmış olur. Mekân, görsel düzenlemeye ve çekimden istenen etkiye göre görsel bir öğe olur. Yani filmsel mekân olur (Jacobs, 1994: 41-42). Bu anlamda *Asiye Nasıl Kurtulur?*'da (1986) Selahattin'in yaptığı mekân değişimi filmsel mekândır. Direkt olarak mekânlara giriş çıkışlarının sonrasını görürüz.

Filmsel mekân, filmsel zamana göre de paralellik gösteren bir kavramdır. Sahnelerin çekilip, daha sonra kurguda birleştirme işleminde filmsel mekân sinemasal anlam kazanır. Gerçek hayatta o mekâna yüklenen anlamla görüntüye aktarıldığında yüklenen anlam farklılaşır. Gerçek hayatta bulunduğumuz mekânda geçirilen bir süre ve o mekânla kurulan bir ilişki söz konusudur. Bu mekân sinema anlatısında

zamandan bağımsız olarak da değerlendirilebilir. Mekân değişimleri sahneden sahneye hızlı bir şekilde yapılabilir. Tekrar o sahneye dönülebilir. Mekân tüm işlevselliğiyle değil, filme anlamsal olarak hizmet edecek işlevselliğinde kullanılır. Örneğin *Zengin Mutfağı* filminde Aşçı karakteri anlatıcı rolündedir ve şimdiki zamanı anlatır filmin girişinde. Filmin zaman ve mekân algısı buna göre konumlanmıştır. Filmin diğer sahnesinde geçmişe döneriz ve olayların neden ortaya çıktığını anlamaya başlarız. Burada da mekân bu anlatıya göre dizayn edilmiştir. Başlangıçta soğuk ve pasif olan mekân tasarımı, sonraki sahnede aktif ve canlı bir mekân anlayışıyla filmde bulunur. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) mekân tasarımı asal olarak genelevdir ancak burası insanların cinsel birlikteliğini aktaran bir mekân olarak işlevsellik görmez. Mekân kullanımı filmin temasına hizmet eden bir boyutta şekillendirilmektedir.

Sinema sanatı kamerayı her yere sokabiliyor. Tiyatro anlatısında böyle bir şansınız yokken; sinema anlatısında kameranın her mekâna girebilme özelliği sayesinde bir anda gar ya da hamam sahnesini görebilir seyirci. Kamera bu anlamda hem hızlı hem de pratik bir anlatım aracıdır. Bu eylemi kamera, o anda, 'hemen' gerçekleştirmektedir.

### 3.1.2. Senaryo

Sinema için üretilen yazılı metne senaryo denir. Senaryonun başat özelliği görüntü sanatları arasında yer alan sinema için yazılmış bir metin olmasıdır ve sahnelenmesi amacıyla oluşturulmuştur. Filme çekilmediği sürece bağımsız bir değeri yoktur. Bu anlamda yazıldığında sinema sanatı için henüz 'bitmemiş' bir eserdir. Filme çekildiğinde 'tamamlanmış' olur. Çekilecek filmde kullanılacak 'hammadde' içeriğini kazanır. Hammadde ifadesini kullanmamızın nedeni, senaryonun filme dönüşme aşamasında geçireceği 'evreleri ve dönüşümleri' ifade etmek içindir. Burada senaryo dilinin 'sözcük estetiği'nden ziyade filmsel işlevselliği önemlidir. Senarist 'duyguları aktaran' değil, diyalogları görüntü diliyle 'birleştiren'dir (Oktuğ, 2008:34).

Sinemada 'metin' kavramının uygulamada karşılığı senaryodur. Senaryo metni, okunmak için değil, yönetmen tarafından filme dönüştürülmek üzere yazılmaktadır. Bu anlamda senaryo bir 'edebi' metin değildir. Belli tekniklere göre oluşturulan sinema metni, film oluşturma amacının dışında bir süreçte kullanılmaz.

Aziz Çalışlar senaryo kavramı için ‘sinema oyunu’ ifadesini de kullanır. Burada sinema için üretilen bir ‘dramatik metin’ tanımlaması vardır (Çalışlar, 1993: 130).

Sinema sanatında film üretilirken, senarist kendi kurguladığı bir senaryoyu da aktarabilir; ya da bir öykü, roman, tiyatro oyunu v.b. bir eserden uyarlamaya da gidebilir. Bunun dışında gerçek hayattan alınma bir an ya da olay da senaryoya konu olabilir. Sinema anlatısında en önemli unsurlardan biri de zamanın ekonomik kullanımıdır. Gerçek bir olayın senaryoya taşındığını varsayarsak, o gerçek olayın tüm ayrıntılarının filmde yer alması çok olası bir durum değildir. Demek ki burada, gerçek zaman ve mekânı filmsel zaman ve mekâna dönüştüren, filmde dramatik çatışma unsurunu yaratacak alanlar kullanılmalıdır. Bu da bu anlamda bir ‘ayıklama’ gerektirebilir. Bu malzemeye sinemasal anlamda bir ‘biçim’ vermek gerekmektedir. Adanır’a göre filmsel anlatımda kamera ve kurgunun dışında kesinlik taşıyan bir veri yoktur. Bu da bize bu iki kavramın diğerlerine göre daha ‘nesnel’ olduğu okumasını verir. Sinema sanatında edebiyat, şiir, resim tarzı sanatlarda olduğu gibi sanatçının ‘bilinçaltı patlamasından kaynaklanan bir akış’ söz konusu değildir. Bu anlamda daha ‘kontrol altında’ bir mekanizma vardır. Senarist belli bir ‘tekniğe’ göre senaryosunu oluştururken; filmi sinemaya taşıyan yönetmen, görüntü yönetmeni v.b. unsurlar da belli bir ‘biçim’le bunu filmleştirir. Bu anlamda ‘doğaçlama’ bir süreç söz konusu değildir. Bu da sinema anlatısının önemli özelliklerinden biridir. Filmde kamera gelişigüzel ve spontane bir anlayışla kullanılmaz. Her çekilen kare kontrollü ve farkında olunarak yapılan bir eylemdir. Çekim senaryosu olarak oluşturulan planlarda karşılığı vardır. Bu şu anlama gelir ki, yönetmen çekeceği her kareyi (ve tabii ki karelerin bir araya gelmesiyle oluşan planı) önceden bilmektedir. Bu ‘yan yana görüntüler’ toplamda bir anlam oluşturur ve film bu şekilde kendini tamamlamış olur. Burada yönetmenin senaryoyla ilişkisi de önemlidir. Yeniden çevrimi yapılan senaryoların filmleştirildiğinde ortaya oldukça farklı anlatımlar çıktığını görmekteyiz. Bu da yönetmenin filme ‘kendi yorumunu katması’ anlamına gelir. Aynı senaryoyu, önceki yönetmenin çektiği gibi filmleştirmenin yönetmen için çok bir anlamı yoktur. Bu da yönetmenin öznel bakış açısının gerekliğini gösterir. Burada teknik anlamda bazı sahnelerden vazgeçmesi mümkün olabildiği gibi; temel hikâyede farklılıklar, oyunculardaki farklılıklar ve mesajın değişkenliği de söz konusu olabilmektedir (Adanır, 2012:58).

Sinemada senaryo kavramı ‘aşamalı olarak’ ilerlemektedir. Fikrin kâğıda dökülme süreciyle birlikte, önce filmin genel dramatik öyküsü oluşur. Bu, sinopsis aşamasıdır. Filmin özeti burada oluşur. Sinopsis tanımı bu anlamda senaryonun özeti tanımını da karşılar. Gerçekte senaryo özeti, görüntüde görülecek tüm olayların ve konuşmaların kısa bir öyküsü ve planıdır. Senarist, zihnindeki olayları ve tasarıyı bir kısa özet şeklinde kâğıda döker ve bunlar genelde alt alta ve neden-sonuç ilişkisine göre ilerler. Bunu yaptığı için, gerçek senaryo metnine geçtiği zaman önünde göreceği bir rotasyon olur. Bu akışa göre senaryosunu oluşturur. (Öngören, Tali, 1996: 30). Ardından tretman aşamasında film sahne sahne yazılarak genel hatları ortaya çıkar. Hangi sahnede ne olduğu, neler yaşandığı aksiyonel olarak alt alta yazılır. Son aşamada senaryonun diyalogları yazılarak son hali verilmiş olur. Tiyatro metninde oyun yazarının yazdığı metin, doğrudan yönetmenle ilişkilidir. Ancak senaryoda ‘çekim senaryosu’ denilen bir aşama daha vardır. Burada senaryoya ‘görsel’ özellikler eklenir. Kamera açılarıyla ilgili teknik bilgiler de çekim senaryosunda yer alır. Tiyatro metninin canlandırılması süreciyle karşılaştırıldığında senaryonun daha uzun bir yolculuğu olduğu görülmektedir.

Senaryo kavramı da bu doğrultuda özel bir yazma biçimidir ve bu sözünü ettiğimiz ‘hareketli görüntü’nün yazıyla ‘doldurulması’dır. Bu anlamda senaristin sadece yazacağı sözcükleri değil, aynı zamanda filmdeki hareketi de düşünmesi önemlidir. Tiyatroda bunun sergileneceği alan ‘sahne’dir. Tiyatro oyunu da aynı sinema gibi ‘oynanması’ için yazılan bir ‘eylem’ metnidir. Senaryo bu anlamda bir ‘rotasyon’ metnidir. Filmin genel içeriğiyle ilgili fikir verir. Yönetmenin de gözünde bu anlamda fotoğraflar belirir. Senaryo aynı zamanda oyuncu için de bir rotasyondur. Oyuncu oynayacağı rolle ilgili ilk verileri senaryodan alır. Rolünün bazı özelliklerini repliklerden çıkarır. Senaryoya bakıldığında filmin mekân, kostüm, maliyet, prodüksiyon süreçleriyle ilgili de fikir edinilir. Burada senaristin düş gücünün ‘çekilebilirlik’ ölçüsünde ‘sınırlı’ olduğunu söylememiz gerekir. Senaryo metni edebi metinlerle karşılaştırıldığında ‘daha basit’ tanımlanmaktadır. Bu da sinema üretimine ‘aracı’ olmasından kaynaklanmaktadır. Yazınsal metinde yazar direkt okuyucuyla muhatapken; senaryonun yazarıyla ilişkisi bu şekilde değildir. Filmin parçalarından biridir. Bu yüzden edebiyatta olduğu gibi senaryo metinleri sıklıkla kitaplaştırılmaz. Dünyada en çok alıcısı olan kitaplar da genellikle romanlardır. Senaryo metinleri

kitaplaşsa da kitap olarak çok fazla okuyucuya ulaşmaz. Genellikle çok popüler olmuş sinema filmlerinin kitaplarının olduğu görülür. Bu örnek de senaryonun farklı bir 'yazım aracı' olduğunu göstermektedir (Oktuğ, 2008: 35).

Senaryo yazımında dramatik yapı oluşturulurken en önemli öğelerden biri 'devinim', diğer bir deyişle aksiyon'dur. Dramatik yapı bir 'görünüm' değildir. Bundan dolayı senaryoda görünüm anlatılamaz. Hareket eden bir yapının egemen olması gerekmektedir. Bu devinime hayat veren ise bir ana tema çerçevesinde ilerleyen olaylar örgüsü, hikâyenin bütünlüğünü, tutarlılığını ve seyircinin ilgisini baştan sona uyanık tutar. Bu anlamda film mantığı açısından 'sıkıcı' olmamalıdır. Bu anlamda senaryoda kullanılacak her malzeme 'amaca uygun' olmalıdır. Bu amaca uygunluk çerçevesinde bir tutarlılık da taşımalıdır. Temaya hizmet etmeyen her gereksiz ayrıntı senaryoda soruna yol açacaktır. Çok ayrıntıya başvurmak, zaman konusunu da zorlayacaktır. Sinema filmi belli bir hacme sahiptir ve bunun içinde her ayrıntıyı anlatabilecek bir zaman genişliği yoktur. Bu yüzden senaryoda en vurucu ve amaca hizmet eden kısımlar aktarılmalıdır.

Senaryo metninde kuşkusuz en önemli unsurlardan biri 'çatışma' konusudur. Bir gücün ya da olgunun diğeriyle karşıtlık ve çelişki oluşturması sonucunda çatışma ortaya çıkar. Öyle ki her şeyin düzenli ve olağan ilerlediği bir öyküde çatışma oluşturmak çok zordur. Genelde senaryoda oluşturulan bu çatışma üzerinden hikâye kendini var eder. Robert Mckee'ye göre insan doğası zaten tutucudur. Genelde yaşamda risk almaz ve yapması gerekenden fazlasını tercih etmez. İnsan genelde yapmak zorunda olduğu eylemleri gerçekleştirir ve bunun fazlasını istemez. Fazlası risk oluşturacaktır. Bu yapı aynen senaryoya aktarıldığında herhangi bir şekilde ilgi çekiciliği olmaz. Senaryo karakteri fazlasını yapmalıdır. Burada 'çatışma' olgusunun üzerine iyi çalışmak gerekir. Karakteri çatışması olan bir duruma yerleştirip, ondan bir 'mücadele' içinde olmasını bekleriz (Mckee, 2007: 252).

Senaryo için oluşturulan öykünün ve karakterlerin başarılı olması kadar diyalog yapısının da etkili olması önemlidir. 'Kötü konuşan' bir senaryonun filmin etkisini azaltacağı aşikardır. Bu anlamda iyi olduğu kadar 'işlevsel' konuşan karakterlere ihtiyaç vardır. Bu da diyalog yazımının önemini ortaya çıkarır. Bu anlamda diyalogun 'senaryolaştırılması 'gerekir. Bu 'konuşma dili' kurgusaldır. Yani

sosyal hayattaki konuşma dilinin aynısı birebir olarak genelde kullanılmaz. Ancak diyalogun yapay görünmemesi adına gerçek hayattaki konuşma düzlemine yakın olması da önemlidir. Konuşulan dil, yazılı dilden farklıdır. Yazılan senaryodan konuşmaların izleyiciye 'doğal' gelmesi gerekir. Sanki oyuncular onu o anda 'doğaçlama' üretiyormuş gibi bir duyguyla karşı karşıya kaldığında seyirci, diyalog arzu edilen doğallığı yakalamış demektir. Örneğin karakterler akademisyen değilse, senaryodaki tüm diyalogların 'akademik jargonla' yazılması doğal olarak anlamsız olacaktır (Davis, 2015: 6).

Yazılan senaryonun kitleye nasıl ulaştığı ve kaç kişi tarafından tüketildiği ancak film çekildikten ve yayına girdikten sonra öğrenilebilecek bir süreçtir. Burada yazılan senaryoda 'hedef kitle' gündeme gelmektedir. Özellikle endüstriyel sinemada sıkça karşılaşılan soru şu olmaktadır: Bu senaryo kimin için yazılmıştır? Temel seyirci modelinin kim olduğu bu başlıkta önemlidir. Edward Dmytryk, bu konuda 'bir film senaryosunun ortalama seyirciye göre yazıldığı' görüşünü belirtir. Bunun anlamı da senaryonun, filmi tüketecek kamuoyu tarafından kolay anlaşılabilir olması gerektiğidir. Yani ortalama bir seyirci, senaryoyu çözümlemek için ekstra bir çabaya girme durumunda olmayacaktır. Dmytryk'in bu saptamayı Hollywood sineması için yapıyor olması, böyle bir durumun en azından kimi sinema çevrelerince benimsenmiş olduğunu göstermektedir (Dmytryk, 1995: 21).

Çoğu romanı sinemaya uyarlanmış olan ABD'li yazar Stephen King, bazı uyarlamaları kendisi yazmıştır. Roman yazımı konusunda, roman sürecinin biraz da 'yazdıkça bulunan' bir yaratım süreci olduğunu belirtmiştir. King'in daha çok 'doğaçlama yaratıcılık' olarak adlandırdığı bu durumun senaryo yazımı için çok geçerli olduğu söylenemez. Senaryo daha çok 'önceden hazırlanmış taslağa göre' ilerleyen bir süreci akla getirir (King, 2020).

Tiyatro için üretilen yazılı metin için oyun metni kavramı kullanılmaktadır. Senaryo ifadesi tiyatro sanatı için kullanılmaz. Tiyatro metni de aynı sinema metni gibi yönetmen tarafından uygulanması için yazılmaktadır. Tiyatro literatüründe kitap halinde olmayan oyun metni için 'tekst' ifadesi kullanılmaktadır. Bu anlamda oyun metni, oynanmak için yazılan yapıt kavramını karşılar. 'Piyes, dramatik metin' olarak da tanımlanabilir. Dramatik metin, diyaloglar halinde yazılan, dramatik metnin

dramatik kişiler aracılığıyla aktarıldığı metindir. Oyun metni için 'drama' ifadesi de yer yer kullanılır. Oyun metni, 'oynanmak için yazılan bir yapıt' olarak algılanır ve sahnelendiğinde 'piyes' olmaktan çıkarak, 'temsil' haline gelir. Okunarak değil 'izlenerek' tüketilen bir tiyatro yapıtı kimliğini kazanır (Çalışlar, 1993: 130).

Senaryo ve tiyatro metninde olay örgüsü kadar kişilerin 'konuşturulması' da önemlidir. İyi kurulan bir hikâyede kötü konuşan karakterler oyunda ve filmde oldukça olumsuz bir öğe olarak izleyicinin gözüne çarpabilir. Bununla birlikte diyalogun, 'günlük konuşma' dilinden farklılıklar taşıdığını açık ve net olarak belirtmek gerekir. Normal zamanda konuşulan tüm sözcüklerin olduğu gibi dramatik metne aktarılması zaten fiziksel anlamda da çok olası değildir. Sahne dilinin 'farklı' olması gerektiği ilk olarak Aristotales'in *Poetika* adlı eserinde belirtilmiştir (Aristotales, 2009: 12). Buna göre sahne dili günlük konuşma dilinden farklı olarak daha 'estetik' bir çizgide durmalıdır. Bu anlamda 'sanatsal üst dil' olarak tanımlanabilir. Bu anlamda edebiyat metninde kullanılan diyalogla; drama metninde kullanılan diyalog yapısının da aynı olamayacağını belirtmek gerekir.

Sinemada kullanılan 'çekim senaryosu' kavramı ise daha farklı bir tekniği karşılar. Yazılan her senaryo çekim senaryosu değildir. Çekim senaryosu, yazılan senaryo okunup çekim kararı verildikten sonra, yönetmenin filmde kullanılacak teknik unsurları belirlediği teknik senaryodur. Burada yönetmen, 'genel plan, omuz plan, amors, plonje çekim' gibi teknik unsurları senaryoda kendisi ekler. Bu planlar senarist tarafından oluşturulmaz. (Aslanyürek, 1998).

### 3.1.3. Sinematografi

Sinematografi sözcüğünün kökeni Yunanca'dır ve 'hareketle yazmak' anlamına gelir. Bu tanımın bizde oluşturduğu ilk izlenim sözle ve hareketin birlikte ele alınacağıdır. Sinematografi, sinemada söz, eylem, düşünce, teknolojik gelişmeler, kamera teknikleri, ifade, ton ve söze gelmeyen tüm iletişim süreçlerinin biçimlenip görsel terimler haline getirilme sürecidir. Özellikle yönetmenler ve görüntü yönetmenleri tarafından iyi bilinmelidir. Sinema sanatının temel dinamikleri bu tanımlamanın içinde vardır. Çekilen filmin içeriği ve uzunluğu ne olursa olsun, başat öğeler sinematografinin içinde tanımlanır. Görüntüyü kameraya kaydetmek ve bunu

yorumlamaktan çok daha ötesidir. Brown'a göre yönetmenle, görüntü yönetmeninin ortak etkinliklerinin özünü oluşturur (Brown, 2014: 2). Bu başlık altında kompozisyon, kamera açıları, çekim ölçekleri, planlar, devamlılık, mizansen kamera hareketleri v.b. kavramların temel özellikleri açıklanacaktır.

Sinematografik anlatımın tarihinin Lumiere Kardeşlerle başladığı genel olarak kabul görmektedir. Sinematograf cihazının ilk kullanımı ve sunumu 1895 yılında Fransa'da, Grand Cafe'de gerçekleştirilmiştir. Bir trenin hareketinin anlatıldığı bu film, anladığımız anlamda bir 'sinemasal kurgu'ya sahip değildir. Ancak bazı seyircilerin, trenin salonda kendi üzerlerine geldiği hissine kapılıp paniklediği bildirilir. Bu da seyircinin bu anlamda 'en saf' halinin karşılığıdır. Sonuçta ilk kez tanık olduğu, bir yansıtılan 'hareketli görüntü'dür (Ünal, 2008: 154).

Genel bir tanımlamaya göre bir film 'art arda gelen görüntülerin fotografik yansımasıdır.' Yine başka bir tanımlamada 'Fotografik tanımlamanın tersine, fotografik araçlarla hareket yanılsaması sağlayan teknik bir araçtır.' İki tanımlamada da sinema sanatını fotoğrafla karşılaştırdığını görmekteyiz. En basit anlamda tek kare ve hareketsiz olan durumun 'fotoğraf olduğunu'; iki fotoğrafın yan yana 'hareketli' bir şekilde var olan bir yapıyla oluştuğunu söylediğimizde de 'sinemasal anlatım olduğunu' anlıyoruz. Teknik aygıtların bir kompozisyonu olan sinematografi, on dokuzuncu yüzyılda gerçekleşen keşif ve icatlardan oldukça yararlanmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle beraber ortaya 'mekanik' diye bir kavram çıktı. Kamera, mercek, ses v.b. unsurların gelişmesi sinema dilini oluşturdu. Sinemanın doğurduğu 'hareketli resimler' bu anlamda bilimin ivme kazandığı on dokuzuncu yüzyıl Batı'sının bir karşılığıdır. Sinemanın teknolojiyle 'senkronize' ilişkisinin tiyatroya kıyasla daha yüksek olduğunu söylemek gerekir (Ceram, 2007: 3).

Yönetmenin beyaz perdeye aktardığı duygu, düşünce ve iletileri seyirci alımlar ve bir 'özdeşleşme' kurar. Bazen filmdeki karakterin yerine kendini koyarak düşünmeye başlar. Bazen bilinçsizce oluşan 'orada ben olsaydım ne yapardım?' durumu filmin geneline de yayılabilir. Bu tamamen seyircinin filmle ilgili kurduğu ilişkinin kodlarıyla ilgilidir. İnsanın beş duyu organıyla binlerce veriyi algıladığı düşünülmektedir. Oysa sinema filmiyle karşı karşıyayken sadece görme ve duyma duyuları aktiftir. Tüm bu görüntü, ses ve diğer unsurları beyin bir kompozisyon

şeklinde algılamaktadır ve izleyende film ile ilgili bir ‘düşünce, algı’ oluşmaktadır. Sonrasında seyircide genellikle filmle ilgili belli kareler ve diyaloglar kaldığı görülmüştür. Yani beyin filmin tümünü bu anlamda kaydetmemektedir. Seyir alışkanlıklarına göre seyircide belli bir kısmı depolanmaktadır (Adanır, 2012: 77).

Sinemanın öncelikle kendine özgü bir ‘anlatım’ geleneğinin var olduğunu söylemek gerekir. Bu ‘anlatım’ tiyatro sanatından da beslenmiştir. Gerek biçimsel anlamda gerek içeriksel anlamda iki sanatın da bir ‘anlatı’ geçmişi olduğunu belirtmemiz gerekir. Sinemada anlatı tam anlamıyla ‘sinematografik’ bir yapıya dönüşmeden önce tiyatro geleneğine uzun bir süre bağlı kaldığı görülmektedir. Ancak sinemanın kendi bağımsız dilini kazanmasıyla birlikte biz de bağımsız bir şekilde sinemada anlatı geleneğinden söz edebiliyoruz. Sonuçta sinematografik malzeme, teknolojik unsurlara da yaslanarak (kamera, mikrofon, ışık v.b.) hareketli bir görüntünün bize sunulması şeklinde kendini var eder. Kamera bu anlamda bizim ‘göz’ümüz haline gelir. Kameraya kendimizi teslim etmiş oluruz bu anlamda. Kameranın bizde oluşturduğu bu ‘edilgenlik’ durumuna karşılık, tiyatroyla karşılaştırdığımızda görsel anlamda daha ‘seçenekli’ bir yapı içerisinde olduğumuzu görürüz. Tiyatroda (klasik İtalyan sahnede) bir çerçeveye karşıdan belli bir açıdan bakarız. Oyundaki sahneler ve objeler değişse de bizim bakış açımız sabit kalır. Sinema kamerası bu sabit bakış açımızı zenginleştirir. Bu anlamda tiyatroya nazaran eserin tüketimi ‘daha gerçekçi’ bir perspektifte aktarılmış olur (Ünal, 2008: 151).

Film kavramı ilk ortaya çıktığı yıllarda fotoğrafın yapamadığını yapan, onu tamamlayan gibi bir algıyı karşılıyordu. Fotoğraf, sadece ‘görünüm’ sağlıyordu. Sinema anlatısına bu anlamda Pudovkin ‘canlı fotoğraf’ der. Sinema anlatısında ilk denemeler, tiyatro anlatısıyla sınırlıydı. Giderek olay örgüsünde daha çok ön plana çıkan sahneler çekildi Bununla ilgili olarak sinemaya ‘özel’ salonlar üretilmeye başlandı. Tiyatroya göre daha ‘kazançlı’ bir hale geldiğinde kendi özgül niteliklerini kazandı. Sinemanın tiyatroyla olan ilişkisi git gide bir ‘sorun’ olarak görüldü. Kendi özgül dilinin tiyatrodan ayrılması gerektiği yorumları yapıldı. Hatta bu fiziksel ve anlamsal bağın çok gerekli olmadığı düşünüldü. Tabii ki yüzyıllar boyunca süregelen tiyatro sanatının bir ‘organik bağ’ı vardı. Sahnede oyuncuyu gerçekten ağlıyorken, ‘canlı’ izlemek seyirci için hâlâ heyecan vericiydi. Sinemanın ‘endüstriyel’ yanı

keşfedildikçe ortaya daha geniş olanaklar çıkmıştır. İlk zamanlarda sinema filminin yönetmeninin çalışma biçimi tiyatro yönetmeninkinden farklı değildi. Yani sinema yönetmeni tıpkı tiyatro yönetmeni gibi filmi yönetiyordu. Genel plan çekimler, giriş çıkışlar, oyuncuların mizansenleri v.b. oyun durumları tiyatro anlatı geleneği özelliklerine göre şekillenmişti. Sinema anlatısına 'omuz çekimi, boy çekimi, genel çekim v.b.) gibi teknik özellikler geldiğinde kendi dilini tam anlamıyla oluşturmaya başladı (Pudovkin, 1966: 82-85).

Böylelikle tiyatroya göre yepyeni bir anlatım olanağı sağlanmış olur. Bu anlamda klasik anlatıcının bazı filmler için 'kamera'nın yerine geçtiği yorumu yapılabilir. Tiyatro sahnesinde tiyatronun tüm öğeleri kullanılarak gerçekleştirilen reji, yorum, dekor, aksesuar v.b. plastik tüm öğeler bize 'gerçekçi' bir atmosfer sunabilir. Burada tamamen 'sahne' eylemiyle dramatik anlatım kendini var eder. Bu anlamda anlatım 'fotografik' değildir. Dural (fotografik) anlatımı sinemada kazanmış olur. Sinematografik anlatımda 'resim' devreye girer ve bu başka bir anlama oturur. Bu resimle beraber 'hareket'i görmeye başlarız. Tiyatrodan yapılan tüm uyarlamaların bu anlamda 'resim'le desteklenmesinin temel nedeni budur. Sinema, tiyatronun aksine belli bir sahneyi kesip; başka bir sahneyle birleştirme şansına sahiptir. Bu anlamda tiyatro metnindeki kronolojik aksiyon sırasını takip etmek zorunda değildir. Bu şekilde mekânı tiyatroda olduğu gibi 'tek mekân'dan kurtarıp anlatımı güçlendirebilir. Bu da anlatıyı 'mekân kısıtlılığı' sorunundan kurtarmış olur. Mekânın zenginleşmesi aynı zamanda fotoğrafın da zenginleşmesi demektir (Ünal, 2008: 152).

Platon, *Mimesis* kavramını 'konuşmanın anlatıcının aradan çıktığı bir zeminde, doğrudan doğruya karakterler aracılığıyla gerçekleştirilmesi' olarak tanımlar (Ünal, 2008: 21). *Diegesis* ise anlatıcının olayları dolaysız olarak kendi sesinden dile getirmesi olarak tanımlanır. Anlatımda iki unsurun da kullanıldığı görülür. Tarihsel dönem içerisinde dram sanatı da sinema sanatı da hem 'söz'ü; hem de karakterler aracılığıyla varolan canlandırmayı kullanmıştır. Drama sanatına özgü komedya ve tragedya gibi türlerin canlı karakterlerle 'canlandırılması' söz konusudur. Bu da 'Mimesis'in tanımlaması içindedir. Mimesis kavramı yine Platon'da 'taklidin taklidi' olarak tanımlanabilir. Platon'a göre zaten doğadaki nesneler taklittir, gerçeğin gölgesidir. 'İdeal' olan başka bir yerdedir. Hayatta var olan bir olguyu sahneye

taşıdığınızda bu ‘taklidin taklidi’ olur. Bu ‘iki kere taklit edilme’ durumu Platon’a göre Mimesis’tir. Buradan yola çıkarak, ‘söz’ merkezli olan anlatılarda Platon’a göre anlatıcı devre dışı kalarak, canlandırma daha çok öne çıkar. Burada karakterin eylemlerinin, ‘anlatmaktan’ daha etkili olduğu sonucunu çıkarabiliriz. Zaten tiyatroda da, sinemada da anlatı yapısında ‘canlandırma’ daha çok öne çıkacaktır; tarihsel süreç içerisinde anlatıcıyı ikinci planda bırakacaktır (Ünal, 2008: 21).

Blown bu konuda ‘sinemasal’ ifadesini de kullanmaktadır. Çekilen filmi izleyicilerin nasıl yorumlayacağı ve değerlendireceği konusu önemlidir. Bu anlamda salt görüntü oluşturup, oyunculara direktifler verip sonra da bunları kaydetme işleminden ibaret değildir. Sinemasallık bütünsel bir kavram olarak görünmektedir. Sinemasallığın ana kriterlerinden biri de seyircinin filmden hem düşünsel hem de hissi anlamda bir şeyler almasıdır. Bu anlamda filmde anlatılan hikayeyle ilişki kurmaya devam etmelidir. Aristotales’in Poetika’sından beri anlatılan olay örgüsü kavramında ‘Şimdi ne olacak?’ algısıyla filmi izlemelidir. Bu ilişki film bitene kadar devam etmelidir. Film, bir realite değil; realitenin düşsel algısıdır. Karşımıza bir hayal dünyası sunulur. Gerçek hayatın tepkileri, ilişkileri elbette ki farklıdır. Burada sözü edilen gerçek hayattan farklı olarak, sinemanın gerçekliğidir. Sinemasallık, sinemanın tüm teknik özelliklerinin kullanılarak ortaya çıkarılması anlamını karşılar. Blown’a göre insanlar bir edebi metinde sinemaya özgü bir unsur bulduğunda da bu ifadeyi kullanmaktadır. Burada sözü edilen farklı bir durumdur. Tiyatroda seyircinin gördüğüyle, duyduğuyla arasında hiçbir fiziksel süreç, obje v.b. yoktur. Hatta bazı interaktif tiyatro oyunlarında oyuncu seyirciyi sahneye bile davet etmektedir. Oyuncu seyirciye dokonur, onunla konuşur. Artık görmek ve duymaktan öte fiziksel ve tensel bir temas bile söz konususur. Seyirci de o anda doğaçlama sözler söyleyebilir. Sinemada ise arada bir fiziksel süreç olduğunu söylemek gerekir. Sinema ekranı ya da başka bir dijital ekran seyirciyle arasındaki mesafedir. Bir kayıtlı olanı ve ‘işlemden geçmiş’ olanı izler seyirci. Tiyatroyla sinema arasındaki en fiziksel farklardan biri budur. Bu anlamda sinematografik unsurlarla seyirci düşüncesindeki gerçeklikle oynama şansı vardır. Daha düz bir ifadeyle sinematografiyle seyirci daha ‘kandılabilir, etlkilenebilir’ hale getirilir. Sinematografi teknolojik unsurları çok daha etkili bir şekilde kullanmaktadır. Sinemanın salt görüntülemekten başka çok daha üst boyutlu amaçları bulunmaktadır. İlk filmlerin tiyatro havasında çekilmiş olması olağandır.

Çerçeve, objektif, ışık, renk, hareket, bakış açısı, kurgu gibi sinematografik unsurlar yıllar içinde teknolojik ilerlemeyle de birleşerek sinemanın özgül dilini oluşturmuştur. (Brown, 2014: 14).

Sinematografik anlatımda kameranın işlevselliği önemlidir. Kamera objektifi insan gözünün göremediği ve algılayamadığı belli unsurları da kaydedebilir. Bu anlamda film dilinin özgül niteliği ortaya çıkar. Yavaş çekim, hızlı çekim ya da aşırı yavaş-hızlı çekim gibi özellikler kameranın başat özelliklerindendir. James Monaco bu süreci tıpkı bir mikroskopun çalışma sürecine benzetmektedir. Mikroskop da objeye yakınlaşır ve uzaklaşır. Normal insan gözünün göremeyeceği bir görüntü elde eder. En sonunda da kendine özgü görüntü özelliğini kazanmış olur. Nasıl mikropskop görüntüsü tanımını kullanabiliyorsak, aynı zamanda kamera görüntüsü tanımını da kullanabiliyoruz. Kamera sayesinde olayların detaylarını görebiliriz. Sinema gerçekliğin nesnel olarak kayıt altına alınması da demektir aynı zamanda. Bunu da sinematografik anlatımla yapar. Çünkü bunun için kendine özgü araçlara gereksinimi vardır. Nasıl zamanla oynanabiliyorsa sinemada; aynı zamanda kamera sayesinde görüntüyle de oynanabilme imkanı doğmaktadır. (Monaco, 2001: 47).

Sinematografi anlatımında hareketli planlar etkilidir. Kamera hareketleri genellikle yan yana ve paralel düzlemde oluşturulur. Kameranın ön tarafta olup, hikayeye arkadan bakması da mümkündür. Bu planlar Brown'a göre yandan izleme planları kadar etkili değildir. Tersine hareket ise tamamen konuyla paralel bir kamera hareketidir. Çekim sürekli olarak anlatılan konuyla beraber, onun istikametini ve hızını aynen taklit ederek devam ederse, bu seyircide bıkkınlık duygusu yaratabilir. Bununla birlikte sıkıcı bir görüntü süreci de olabilir. Bu anlamda kamera bazen hikayeden bağımsız olarak hareket etmektedir. Bu şekilde yarattığı 'tersine hareket' sahnenin anlatımını güçlendirir. Kamera ters yönde hareket ettiği zaman arka plan normalden daha hareketliymiş gibi algılanır. Basit bir kaydırma hareketiyle ortaya çıkarma açısı oluşabilir. Bu eylem kadrajı doldurur ve bu kadraja daha sonrasında farklı planlar yerleştirililebilir. Bu kadraj özellikle komedide çok etkilidir. İlk gösterilenle son gösterilen arasında bir karşıtlık yaratılır. Bu da mizahi anlatımı güçlendirebilir. Görüldüğü gibi teknik bir kamera hareketi dahi sinematografide bir anlam oluşturabilmektedir. Bu da sinemasal anlatımın gücü olarak yorumlanabilir.

Yuvarlak şaryo arabalarının kullanılmaya başlanmasıyla birlikte daha etkili anlatım olanakları ortaya çıkmaya başlamıştır. Yuvarlak şaryo hareketinin en belirgin özelliği karakterin etrafında tur atabilmesidir. Bu da seyirci algılarını direkt olarak etkilemektedir. Şaryo, bir karşılama hareketi oluşturur. Karakterin geniş bir planından başlayıp, daha dar planında bitebilir. Böylece karakter, duygu ve sahne ilişkisi anlamında bir boyutluluk oluşmuş olur. (Brown, 2014: 214).

*Devamlılık:*

Devamlılık, parça parça kamera tarafından çekilip kaydedilen görüntülerin, anlamsal akışta anlamlı bir birliktelik oluşturmasıdır. Öyle ki teknik olarak devamlılık kavramını seyirci hissetmez. Uygun 'tablolar' birbirine bağlanarak bir genel atmosfer yaratılır. Devamlılık, filmin anlamlı bir bütünlük oluşturması açısından önemlidir. Sinema anlatısının mümkün olduğunca doğal ve bütünlüklü oluşmasının temel ilkelerinden biri de devamlılıktır. Tiyatro oyununda olduğu gibi canlı bir şekilde 'sürekli' akan eylemleri kaydedip aktarma söz konusu değildir. Bu görüntülerin biçimlendirilmesi de gerekmektedir. W. Grifftith, 'paralel aksiyon' kavramını daha da ileri götürerek, aynı anda gerçekleşen eylemlerin paralel kurguya katılması fikrini ortaya attı. Sahneleri farklı açılar ve mesafelerden çekerek bunları 'plan'lara böler. Böylece dramatik öykü anlatımında karakterlerin psikolojisini de gösterme fırsatı buluyordu. Devamlılık, bu anlamda seyirciyle beraber gerçekleştirilen bir 'zihinsel tamamlanma' sürecine dönüşmektedir. Paralel kurgu sistemiyle film, çekim 'sıralaması'na bağlı kalmak zorunda değildi. Aynı anda gerçekleşen olayların peş peşe 'parçalı' bir şekilde aktarılmasını sağlıyordu. Tiyatrodaki 'simultane' sahne tekniğini andıran bu yöntem aynı zamanda ekonomik olarak da avantajlıydı. Simultane sahne tekniğinde sahne iki ya da daha fazla alana bölünerek, aynı anda hareketli sahneler canlandırılıyordu. Ortaçağ'da ortaya çıkan bu teknik için sinema anlatısının 'atası' diyebiliriz. Bu anlamda klasik kurmaca anlatı yapısını özellikle kıran filmler de mevcuttur. Tiyatrodan sinemaya uyarlanan filmlerde genelde bu yapının korunduğunu görmekteyiz. Klasik anlatı yapısının kırılarak, yeni reji olanaklarını ortaya çıkartılması bu çalışmanın kapsamında olmadığı için oraya değinmiyoruz. Araştırmalarımız, genellikle tiyatro metnindeki olay örgüsünün 'kurmaca' yapıyla sinemaya aktarıldığını ve bu yapının kırılmadığını gösteriyor (Parkinson, 2015:31).

Sahne çerçevesi anlamında sinema dili için bir başka önemli konu da bakış yönünü düzenleyen ‘aks’ çizgisi kavramıdır. Kadrajın yani sahne çerçevesinin içinde hayali olarak bulunan bu aks çizgisinin ‘180 derece kuralını’ bozup bozmadığının anlaşılması bu anlamda önemlidir. 180 derece kuralı sinemasal anlatının ‘devamlılık’ anlayışında merkez öneme sahiptir. Devamlılık yaklaşımında kamera, hareketin görüntülenmesinde tek bir yönden kaydetmelidir. Böyle olmadığı taktirde kayıt altına alınan kişi ya da nesne, çerçevenin bir sağında, bir solunda görünerek devamlılık kurgusunda sıçrama yaratır. Bazı yönetmenler bu aks sıçramasını özellikle tercih ettiğini söylemektedir. Böylece seyirciyi şaşırtmak hedeflenmektedir. Bunu ‘Epik’ mantık içinde değerlendirebilir miyiz? İlk etapta olabilir gibi görünen bu okuma, sadece ‘teknik’ açıdan ele alındığında epik anlatı olarak değerlendirilemez görünmektedir (Kabadayı: 2013: 44).

Sinematografik anlatımda da aynı teatral anlatımda olduğu gibi ‘ana karakter’ söz konusudur ve bu karakterin bir ‘bakış açısı’ vardır. Kameranın gözü dediğimiz olgu da aynı zamanda karakterin bakış açısını kast etmekteyiz. O karakterin aynı zamanda öznel yargıları da filmin içinde kendini var eder. İzleyici genellikle bu ana karakterle kendini özdeşleştirir. Hatta kimi yerlerde karakterin belli özelliklerini kendine örnek dahi alabilir. Bunun olumsuz etkileri de olabilir. Öyle ki M. Chion, ‘seyircinin kötü karakteri de kendine örnek alabileceğini’ aktarır (Ünal, 2008: 176).

Bob Foss, sinemada içerik ve biçim konusunda şu aktarımı yapar:

> İkinci Dünya Savaşı’nda üç askerin yaşamlarını anlatan bir filmin kapanış sahnesini düşleyelim. Bu sahnede üç askeri neşeli bir şekilde küçük bir Fransız kentinin sokaklarında koşarken görürüz. Kısa bir süre önce, savaşın sona erdiğini ve kazandıklarını öğrenmişlerdir. Neşeli kent halkı da onlarla bir aradadır, kucaklaşmalar kahkahalar birbirine karışır. Bir kilisenin yakınından geçerler ve zafer çanlarının çaldığı duyulur. Bu, ‘filmin olaylar düzlemi’dir (Foss, 2012: 11).

Burada yazarın aktardığından anlıyoruz ki, senaryoda belirtilen bir durum filmleştirilmeden önce farklı bir terminolojiyle tanımlanıyor. Bu ifadenin filme nasıl aktarılacağı konusunda da örneğine devam eder yazar. Bunu daha teknik bir açıklamayla karşılar:

> Bu sahne şu şekilde anlatılır: Önce kamera askerleri kentin sokakları boyunca izler. Kiliseye gelindiğinde askerler görüntüde yoktur. Kamera çevrinme ile kiliseyi geçer ve yeni yapılmış mezarlar ve dikilmiş haçlarla dolu boş bir mezarlığı görerek durur. Ses kanalında, işgalde kurtarılmış neşeli bir kentin gürültüleri duyulur. Bununla birlikte çevrinme sırasında gerçek ses geri plana alınır ve ön planda üzüntülü, uyumsuz piyano notaları duyulur (Foss, 2012: 12).

Bu anlamda kameranın davranış biçimi, 'olaylar düzlemi'nde değil 'biçim düzlemi'ndedir. Biçim düzlemi filmsel anlamla kendini var eder. Kameranın bize aktardığı anlam, senaryoyu okuduğumuzda çıkmayabilir. Bu durum sadece kurmaca (*fiction*) filmler için değil, belgeseller, haber filmleri v.b. gibi yapımlar için de geçerli olabilmektedir.

Bu 'kamerayla öykü anlatma' sürecinde görüntü yönetmeninin de bu anlamda etkinliği önemlidir. Yönetmenle, görüntü yönetmeninin ortak çalışması, sinema bilgilerinin olması, kamera gözü anlamında belli yetkinliklerde olması da önemlidir. Bu anlamda görüntü yönetmeni, yönetmenin verdiği rejiyi algılayabilir ve bunu kamerasıyla yorumlayabilir.

Filmler sahnelerden; sahneler de çekilmiş ve kayıtlı olan planlardan oluşur. Filmin süresi ne olursa olsun her sahne için en az bir plan çekilir. Burada asıl amaç, çekilen planların diğer çekilen planlarla uyumlu ve istikrarlı olmasıdır. Burada devamlılık konusu çok önemlidir. Çünkü devamlılıkla ilgili sorun çıkması çekilen pek çok planın ya da sahnenin film için kullanılamaması tehlikesine yol açabilir. Devamlılık, çekilmiş olan görüntülerle, ses, konuşma, ışık gibi öğelerin bir araya toplanması ve seyirciye bunun 'gerçekten yaşanmış' gibi görünmesi konusunda önemlidir. Buradaki teknik aksamalar filmden sonra yapılacak olan kurguyu da etkileyecektir. Brown, bu konuyla ilgili şöyle bir örnek aktarır: "Örneğin, geniş planda adamın başında şapka yoktur; ama yakın planda şapka başındadır. Bu büyük bir devamlılık hatasıdır, seyirci hemen fark eder. Seyirci devamlılık hatalarını fark ettiği zaman, film seyretmekte olduğunun da farkına varır, büyü bozulur" (Brown, 2014: 78). Buradan çıkarsadığımız yaratılan ilüzyonun kesinlikle bozulmaması gerektiğidir. Bu bozulduğu taktirde çekilen görüntülerin bağımsız kalitesi seyirci için bir önem fark etmeyecektir. Brown'ın deyimiyle 'film seyretmekte olduğunun farkında olma'

durumu, onun gerçek dünyadan bir kaçış anıdır. Bu 'büyüsel ironi'ye kendini teslim edebilmelidir. Böylece filmle kurduğu ilişki ortaya çıkabilmektedir.

*Kamera Açısı:*

Bir objenin sadece biçimsel özellikleri yoktur. Görüntüye alınan bu obje, biçimsel özelliklerini değiştirmeye ve geliştirmeye başlar. Böylece çekimin içinde yeni bir anlam kazanır. Bu anlamda hareketin filme alınırkenki 'görüş açısı' önemlidir. Pudovkin, bu anlamda askerî geçit töreni çekimi örneğini vermektedir. Bu geçit törenini kamera 'üstten' çektiği zaman çok daha etkili bir anlatım ortaya çıkmaktadır. Öncelikle askerlerin düzenli adımları, canlılığı açık, seçik ve net bu açıdan görülebilir. Hızlı giden bir tren ya da bir otomobilin yarattığı görsel etki, kameranın yaklaşıp uzaklaşmasına göre değişkenlik gösterebilir. Bu da sinemasal anlatım açısından önemli bir ayrımdır. Hareketin hızı en net şekilde aracın ya da araçların perspektifi içinde verilebilir. Örneğin trenin içindeki yolcuyu filme alacaksak görüntü yönetmeni kamerayı trenin yanına ya da yakınına yerleştirecektir. *Potemkin Zırhlısı* filminde seyirciye yöneltilen topların ağzı, son derece tehditkâr bir algı yaratmaktadır (Pudovkin, 1966: 164-165).

Kameranın durduğu yer aynı zamanda ideolojiktir. Bu yönetmenin yönlendirmesiyle anlam kazanan bir unsur haline gelir. Yönetmen kendi düşünce dünyasını kamerası aracılığıyla seyirciye yansıtabilir. Bir siyasal yönelim de olabilir. Kameranın durduğu yer bazen yönetmenin siyasi fikirlerini seyirciye aktarmakta kullandığı bir aracı da olabilmektedir.

Kameranın hareketi sadece bir plandan diğer plana geçmek değildir. Çekilen sahnenin duygusu, anlamları, çekilen sahneyle ilgili zamanlama planın duygularını ve anlamlarını belirler. Kamera açısının işlevi nedir? Ne tür kamera açıları vardır? Örneğin göz hizası açısı, alt açı, üst açı, yan açı, kuş bakışı açı gibi açılar, öyküye farklı anlamlar katabilmektedir. Kameranın durduğu yer; yani olaya nereden baktığı çok önemli bir konudur. Çünkü doğrudan algıyı bu belirler.

Sonuçta sinema görsel bir dildir ve bu anlamda kamera hareketliliği önemlidir. İlk teknik sorun, çekimde kameranın 'nereye' koyulacağıdır. Kameranın durduğu yerin

önemli olduğunu belirtmiştik. Kameranın nerede duracağını belirlemek filmsel öykü aktarımının temel unsurlarından biridir. Burada asal konu 'en iyi nerden görünür?' den ziyade, seyirci için en etkili yer neresi olur? sorusudur. Seyircinin ne gördüğü ve hangi perspektiften gördüğü önemlidir. Blain Brown, 'seyircinin gördükleri kadar, görmedikleri de önemlidir' demektedir. (Brown, 2015: 210).

Bu anlamda kameranın durduğu yerin filmlerde belirleyici olmasını incelediğimiz filmlerde en etkin Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde görebiliriz. Burada filmin açılış sahnesinde genelev görevlisi Selahattin'in büyük bir sevinçle geneleve gelişini kamera üst açıdan çekmektedir. Burada hem Selahattin'in ifadesini hem de genelev atmosferini görmekteyiz. Üst açıyla birlikte kamera pan hareketiyle Selahattin'i takip etmektedir. Bu kamera açısı ve hareketi Selahattin eve girene kadar devam etmektedir.

Kamera tekniğinde 1920'lerden itibaren vinçlerin kullanılmaya başlanmasıyla anlatı özellikleri de gelişmiştir. Kamera artık çok daha özgür ve varyasyonlu bir şekilde çekim yapabilmektedir. Kamerada hareket bir nedene dayandırılır . Yani kameranın gelişigüzel bir hareketi söz konusu değildir. Bu yönetmenin belirlediği bir açıdır. Bu anlamda hareketin bir nedeni olmalıdır. Bu neden yönetmen tarafından anlamlandırılmalıdır. Aksi halde seyirci çıkmaza düşebilir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* filminde genelevin içinde kadınların hareketleri sırasında kamera sabit bir yerdedir. Atıf Yılmaz burada kamerayı sabitleyip sahneyi pan hareketiyle çekmeyi tercih etmiştir. Seniye aldı kadın genelevi ziyarete gelmiştir. Fuhuşla Mücadele Derneği başkanı Seniye'yi kamera boy çekimden aldıktan sonra kesme yapmaz. Pan hareketiyle kadının ona kahve getirmesini verir. Böylece genelev atmosferi de tanıtılmış olur. Diğer genelev kadınları kanepede oturmuş ve Seniye'yi dinlemektedir. Kamera onları pan hareketiyle soldan sağa çektikten sonra, aynı yönde geri döner. Kamera yine sabittir. Burada anlatımı bu şekilde anlatmak sahnenin vurgusu açısından önemlidir. Yılmaz burada kamerayı sabitlemiştir.

Kameranın hareket türlerine bakılacak olursa, en sık kullanılan kamera hareketlerinden biri pan hareketidir. 'Panaromik' sözcüğünün kısaltılması olan bu sözcük, kameranın yer değiştirmeksizin yatay alanda sağa ve sola dönüşünü ifade eder. Burada kamera sabit; görüntü sağa ya da sola doğru hareket almaktadır. Bir kamera

düzeneğine bağlanarak sağa, sola, yukarı, aşağı v.b. yönlere giderek pan hareketi sağlanabilir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta pan hareketinin hızlı yapılmaması gerektiğidir. Bu, filmin bütünlüğünü bozan bir etmen olabilir. Tilt hareketi ise kameranın yerini değiştirmeksizin, kameranın ve görüntünün aşağı ve yukarı doğru hareket etmesidir. Burada kameranın durduğu yer yine sabittir. Dikey bir hareket olan tilt, pan kadar kullanılan bir teknik değildir. Teknoloji ilerledikçe havadan çekim araçları da gündeme gelmeye başlamıştır. Bu da kameranın durduğu yeri yıllar içerinde değiştirmiştir. Tiltin, pan tekniğine göre daha sınırlı kullanılmasının anlamsal bir açıklaması da vardır. Sonuçta insan algısı hayatında cisimleri, insanları ve diğer gördüklerini belli bir yatay düzlemde algılar. Ya sağdan sola ya da soldan sağa olayları takip eder. Pan biraz da bu hissi yaratmaktadır. Öne-arkaya kaydırma hareketi de kameranın durduğu yerle ilgili olan bir tekniktir. Bu teknikte ise kamera olayın geçeceği yere doğru ittirilir ya da geri çekilir. Bu açıda kamera sabit değildir. (Brown, 2014: 212).

Mascelli, kamera açıları tiplerini üçe ayırmaktadır. Nesnel, Öznel ve Görüş noktası olarak bunları adlandırmaktadır. Nesnel kamera açısı, filmi kenar bakış açısından ele almaktadır. Yani seyirci sahneyi, adeta ‘tanık olur gibi’ izler. O anda kimsenin görmediği bir gözlemci kişi edasıyla takip eder. Bu bazen ‘seyirci görüş noktası’ olarak da tanımlanmaktadır yönetmenler ve kameramanlar tarafından. Bu açıklamadan anlaşılıyor ki bu kamera açısında seyircinin kişisel değer yargıları ve seyir alışkanlıkları ön planda değildir. Nesnel kamera açısı ‘kişiye özgü’ değildir. Çünkü açıyı herhangi bir kimsenin bakış açısından yansıtmaz. Kamerada görüntüye alınan insanlar, görüntüye alındıklarının bilincinde değildir. Kameraya bakmazlar. Pek çok filmde nesnel kamera açısı kullanılmaktadır. Oyunculardan birinin kameraya herhangi bir reaksiyon göstermesi durumunda çekimin tekrarı gerekebilir. Öznel kamera, bireysel bir görüş açısından filme çekilir. Kişiseldir. Seyirci, görüntüye kişisel bir tecrübe olarak katılmış olur. Bir bakıma perdedeki hareketi deneyimlemiş olur. Seyirci burada filmin içine katılır ve aktif duruma gelir. Seyirci filme aktif katılım sağlayabilir ya da hikayeyi onun gözünden görmemizi sağlayacak bir konuma gelir. Bunun dışında seyirci, çekimdeki kişilerin kameraya bakmaları ve bununla birlikte oyuncu- seyirci arasında bir göz göze gelme durumu olması dolayısıyla da filmin içine girebilir. Kamera, filmin izleyicisini oyuna yerleştirerek seyircilerin bakış açısı gibi hareket eder. Burada kamera,

merkezine aldığı seyirciyi istediği yere götürebilir. Bu bir fabrika görüntüsü de olabilir, bir müsakaba da. Seyirci duygusal ya da fiziksel tepki verdiği an filmle etkileşimin en yoğun olduğu andır. Burada aktif bir katılım söz konusudur. Kamera çok boyutlu kullanılabilir. Örneğin intihar eden kişinin yere çakılışını onun gözünden izleyebiliriz. Bu da karakterle özdeşleşme sağlamamız demek olur. Burada kamera filmin seyircisinin gözleri haline gelir. İzleyici burada artık nesnel kamerada olduğu gibi bir tanık, gözlemci değil; kendisi de bizzat sahnenin içinde gibi kendini hisseder. Örneğin *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde kamera, genelev sokağında ve dış çekimde genelev atmosferinde hareket etmektedir. Seyirci, sanki bir araca binmiş gibi kendisini hisseder. O sokakta gerçekten dolaştığını ve o eve gerçekten girdiği hissine kapılır. Hatta oyuncuların merdivenlerden çıktığı açılarda bile aynı duyguyu hisseder. Sanki seyirci de oyuncularla beraber o merdivenlerden çıkmaktadır. Artık seyirci görüntüdeki oyuncuyla aynı konuma yerleşir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* da (1986) Selahattin geneleve girer ve etrafına bakınır. Kimse yoktur. Orada seyirci de Selahattin'in gözü haline gelir. Sanki kendisi bakmış gibi hisseder. Bu da öznel çekimdir. Görüş noktası kamera açısı ise çekilen sahneyi karakterin belli bir bakış açısından yansıtır. Görüş noktası nesnel açıdır ama öznel ve nesnel açı arasında kaldığı için farklı bir adla tanımlanmaktadır. Görüş noktası açısı çekimi nesnel çekimin öznel çekime yaklaşması olarak da tanımlanabilir. Kamera, öznel bakış açısı çekilecek olan karakterin yanına ya da yakınına yerleştirilmiştir. Böyle izleyen seyirci, sanki karakterle baş başa ya da yanak yanağa bir durumdaymış gibi kendisini hisseder. Öznel çekimde kamera tamamen oyuncunun yerine geçmişken; bu açıda seyirci eylemleri karakterin gözüyle izlemez. Olayları karakterin bakış açısından; yani sanki onunla beraber oradaymış gibi izler. Bu şekilde kamera açısı nesnel durumda kalır. Karakter, kameranın biraz kenarına doğru bakar, direkt olarak kameranın merceğine bakmaz. Seyircinin yaşanan olaya daha aktif olarak katılımı istendiği durumda görüş noktası çekimleri daha belirleyici olabilmektedir. Seyirciler böylece filmi karakterle beraber, onun bakış açısıyla, onun dünyasıyla izlerler. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde bu bakış açısı tekniği önemlidir. Özellikle Asiye'nin annesinin fahişe olduğunu öğrendiği sahne direkt olarak Asiye'nin bakış açısından verilmektedir. Görüş noktası çekimleri, genellikle iki oyuncu karşılıklı diyalog halindeyken omuz üzerinden çekilerek de yansıtılır. (Mascelli, 2014: 15-25).

Kameranın birbirine bağlı pek çok değişkeni vardır ve tüm bu değişkenler birbiriyle ilişki halindedir. Kamera, fotoğraf makinesinde olmayan iki özelliği başarıyla gerçekleştirir. Hem filmi devindirme eylemini yapar hem de bu anlamda kendi kendini devindirir. Film, ses bandı ya da videodan farklı olarak aynı hızda kamera içinde akamamaktadır. Filmler saniyede 24 kare fotoğraf esasına dayalıdır . Bu tek tek görüntülerin akış hızı kameranın kaydettiği görüntülerin anlamlanmasının ilk aşamasıdır. (Monaco, 2001: 91).

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminin finalinde de önemli bir kamera açısı vardır. Asiye'nin annesi Zehra sokak ortasında öldürülmüştür. Genelevdeki diğer kadınlar ceseti ellerinin üzerine alır ve geneleve taşırlar. Genelevden aşağıya inen büyükçe bir merdiven bulunmaktadır. Olasıkla kamera bu merdivenin başında durmaktadır. Cenazenin geneleve getirilişinin tamamı 'üst açı'dan çekilmiştir. Kamera yukardan çekerek neredeyse kuşbakışına yakın bir açı yakalar. Kadınlar şarkı söyleyerek cesedi taşılar ve kamera üst açıdan çekmeye devam eder. Burada kameranın durduğu yer önemlidir. Çünkü hareket kameraya yaklaşmaktadır, kamera hareket etmemektedir. Kadınlar cesedi taşıyarak kameraya yaklaşır, kameranın en yakınına geldiklerinde sağa doğru hareket alırlar. Kamera yine yer değiştirmez ve kadınları takip ederek çekime devam eder. Geneleve girişlerini takip etmiş olur. Bu yukardan bakış oldukça etkili bir anlatım oluşturmuştur. Yönetmen bu kamera açısıyla bu tarz kadınlara toplum tarafından nasıl yukarıdan ve aşağılayıcı bir duyguyla bakıldığını vurgulamış olabilir. Bu da Atıf Yılmaz'ın kullanıdığı kamera açısının aynı zamanda ideolojik olduğunun da bir kanıtıdır.

Başar Sabuncu 'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filminde kameranın durduğu yer, diğer incelediğimiz iki filme göre oldukça sınırlı bir alanda gerçekleşmektedir. Evin mutfağı asal alandır ve kamera oldukça dar bir alan hareketliğine sahip olmaktadır. Örneğin Aşçı, Selim ve Kız'ın birbirleriyle konuştuğu sahne, mutfağın küçük bir alanından verilmektedir. Kız'ın sırtı kameraya dönüktür ve kamera durduğu sabit noktadan sahneyi çekmektedir. Yönetmen, filmin genel klişesini kırmak için bu sahnede böyle bir çözüme başvurmak istemiş olabilir. Çünkü filmin geneli boy çekimler ve genel planlarla ilerlemektedir. Genel plan da mutfağın içidir. Zaten dar bir alanda sürekli aynı açılarla filmi sürdürmek, seyirci için sıkıcı bir süreç olma olasılığını

doğurur. Bu sefer ‘farklı bir açıyı’ deneyerek klişeyi kırmak istemesi de seçeneklerden biridir. Kamera açısı anlamında Başar Sabuncu’ nun imkanlarının diğer yönetmenler kadar çok olmadığı ortadadır. Bununla birlikte Sabuncu, ikili sahnelerde pan hareketini de kullanmıştır. Özellikle Aşçı’nın telaşla mutfağın bir yerinden diğerine koşturma sahneleri pan çekimle verilmiştir ve kesilmemiştir. Görüldüğü üzere kameranın durduğu yer genelde sabit bir nokta olmuştur.

*Çekim Ölçekleri:*

Ölçek, kameranın, olayın/kişinin/mekânın ne kadarını gördüğünü ifade eder. Genel plan, yakın plan, bel plan, boy plan gibi. Ayrıca “plan” sinemada farklı anlamlarda da kullanılan bir sözcüktür. Tiyatroda kullanılan “sahne” sözcüğünün karşılığıdır. Plan sözcüğü hem filmin en küçük birimi (yani film planlar halinde çekiliyor) hem de bazı kavramların tamamlayıcısı olarak kullanılmaktadır. Yani çekim ölçeği olarak ‘Yakın plan, genel plan’ gibi ifadeler kullanılmaktadır. Önemli olan bir başka nokta da “plan” ve “çekim” sözcüklerinin iki ayrı sözcük olması ve zaman zaman birbirinin yerine de kullanılmasıdır.

Açı ise kameranın durduğu yeri ifade eder. ‘Alt açı, Üst açı, Yan açı’ gibi sözcüklerle karşılanır.  Açı sözcüğü başka bir anlamda kullanılmamaktadır.

Genel plan, genel çekim olarak da adlandırılır. Bu durum, hikayeyle ve anlatılmak istenenle ilgilidir. Eğer genel planda ev hedefleniyorsa, o evin görüp görülebileceği en geniş ve ayrıntısız hali ekrana verilir. Örneğin *Zengin Mutfağı* filminde, filmin başında bir genel plan vardır. Zengin evin genel özelliklerini vermek adına ev, dış çekim olarak bütünüyle ekrana yansıtılır. Filmin bir evin içinde geçeceği hissi verilir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde mahalle, çarşı, lise genel planları vardır. Bunlar Asiye’nin hayatındaki önemli dönüm noktalarıdır. Diğer *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde genelevin genel plan çekimi vardır. En genel plan olarak filmde genelevin dışardan çekimi verilir. Bu, genel plandır.

Tanıtma planı genellikle genel planın içinde değerlendirilir. Filmin içeriğiyle ilgili seyirciye görüntüsel bilgiler verilir. Seyirci filmin konusuyla/mekanıyla ilgili genel olarak fikir sahibi olur. Genellikle filmlerin baş kısımlarına denk gelen bu plan,

seyircide ilk merak duygusunu uyandırır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973)'da tanıtma planında Asiye ve annesinin yaşadığı mahallenin tanıtma planı vardır. Burada fakir bir hayat yaşadıklarına vurgu yapılır. *Zengin Mutfağı* filminde tanıtma planı, evin içindeki mutfağın genel çekimidir. Mutfak uzak bir noktadan çekilerek genel özellikleri seyirciye tanıtılır. Diğer *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde genelev görevlisinin genelev içindeki yürüyüşünün çekimi de bir tanıtma planıdır.

Sahneyi Sergilemek ve Coğrafyayı Tanıtmak olarak adlandırılan aşamada çekilen planda neler olacağı hakkında bilgi verilir. Orasının neresi olduğu ve orada yaşayan insanlar ve insanların kişi ya da nesnelerle ilişkilerinin ne olacağı sorusunun yanıtı verilir. Bu plan, mekânı tanıtmaktan farklıdır. Burada seyircinin ilgisini de çekmek gerekir. Konu bütünlüğünü sağlayarak seyircinin konudan kopmamasının sağlanması gerekmektedir (Brown, 2014). *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde çarşı sahnesinde genel plan vardır. Sonra kamera Asiye ve annesine boy çekimi yaparak gelir. Çarşıdan ve pazardan alış-veriş yapmaları yine fakirliklerine vurgudur. Asiye'nin annesini bir adam tanır ve anne, Asiye' yi alarak oradan hemen uzaklaşır. Burada genel bir fikirle beraber, oyuncuların atmosferle olan ilişkisine dair de ipucu buluruz. *Zengin Mutfağı* filminde genel plandan mutfağa giren Aşçı'nın telaşına tanık oluruz. Zengin patronuna yemek yapma hazırlığındadır. Diğer *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde coğrafyayı tanıtma planı genelev görevlisinin pan hareketiyle genelevin girişine kadar takip edilmesi ve ardından iç çekime kesme yapılıp, bel çekimden diğer genelev kadınlarıyla konuşmasıdır. Geneleve bir ziyaretçi gelecektir.

Karakter planlarında ise boy planda karakteri bütünüyle görürüz. Aynı zamanda bir otomobilin tamamının kadrajda olması da boy plan olarak adlandırılır (Brown, 2014). Örneğin *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde Asiye ve Müdire Hanım'ın koridorlarda uzun yürüyüşü boy plandan verilmiştir. Sürekli aynı açıyla filmi anlatmak doğal olarak seyirciyi rahatsız edecektir. Bu boy çekiminde Asiye'nin öğrenci olarak geleceği konuşulmaktadır. Müdire Hanım da ona nasihat vermektedir. Diğer *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde Asiye'nin Nazlı adıyla geneleve ilk gelişi, elinde bavulla boy plandan verilmiştir. Filmin dramaturgisi anlamında önemli bir plandır.

İkili Plan olarak adlandırılan ölçekte iki karakterin kişisel ilişkilerine ya da konuşmalarına tanık oluruz. Burada tek bir açıdan çekilme zorunluluğu yoktur. Kamera uzak ya da yakın bir konumda olabilir. *Zengin Mutfağı* filminde Aşçı ve Kız'ın konuşmalı sahneleri ikili plan örneğidir. Bel plan ise boy plandan daha yakından çekilen plandır. Karakterin başından genelde boy hizasına kadar olan kısmı kadraja alınır. (Brown, 2014). Örneğin masada yemek yiyen insanların belden aşağısı çok önemli değildir. Bu nedenle bu tür bir sahnede bel plan tercih edilerek izleyicinin karaktere daha çok odaklanması sağlanır. Bazen üzerindeki giysiyle ilgili bir ayrıntının görülmesi istenir. İncelediğimiz üç film içinde en etkili bel plan kullanımı *Zengin Mutfağı* filmindeki Aşçı'nın seyirciyle konuştuğu kısımlardır. Aşçı oturur konumdadır ve kamera belden aşağısını göstermez. Bu çekimde mimikleri de görme gereksinimi vardır çünkü.

Ayrıntı plan ise genel planın içinde ayıklanmış görüntünün karşılığıdır. Özellikle odaklanılmak istenen kısma seyirci yönlendirilmektedir. Yani daha geniş bir sahneden, bir görüntünün çerçeveden yalıtılmış halidir. Bu anlamda daha geniş planda gördüğümüz bir şeyin tüm kadrajda ayrıntılı ve bütünlüklü halini görürüz. Örneğin *Zengin Mutfağı* filmindeki duvardaki takvim ayrıntısı önemlidir. Filmle ilgili önemli bir tarihin seyirciye aktarılması gerekmektedir ve kamera ayrıntılı çekim kullanarak duvara odaklanır. Duvardaki takvim ve sayfası tüm kadrajda görünür.

'Yakın çekim' özellikle tiyatrodan uyarlama filmler için oldukça etkili olduğunu söyleyebileceğimiz bir çekim tekniğidir. Öyle ki tiyatro sahnesinde tek bir noktadan aksiyonu izlemekteyiz ve algılarımız çerçevenin bütününe göre hareket etmektedir. Filmde örneğin sadece karakterin yüzünü ya da gözlerini gördüğümüzde aksiyonun karakter üzerindeki etkisine daha etkili 'odaklanmış' olmaktayız. Çünkü yakın çekimde odaklanılan görüntüden başka bir şey görmemekteyiz. Bu da bizim algılarımızın dağılmaması avantajını ortaya çıkarıyor. Yönetmenler zaman içinde karakterlerinin psikolojik durumunu baş çekimler ve atmosferik eklerle ifade etmeye başladılar (Parkinson, 2015: 20-21).

Mascelli, 'tiyatral filmler' olarak tanımladığı bu tarz filmlerin tek bir kamerayla çekildiğini; çünkü devinimin sahnelendiğini belirtir. Boy çekimleri, ikili çekimler, omuz üzeri çekimler ve almaşık kurgu için gerekli olan kişi yakın çekimleri

arzu edildiği kadar tekrar edilebilir. Yakın çekimler, oyuncuları belli bir açıdan en verimli şekilde görüntüleyebilmek için ayarlanır ve ışıklandırması yapılır (Mascelli, 2014: 80).

Yakın plan kavramı filmlere özgü bir kavramdır. Yalnızca filmler bir devinimin bir kısmının büyük ölçekli bir şekilde yansıtılmasını sağlar. Örneğin sahnenin bütününden bir yüz, bir obje, küçük boyutlu bir hareket v.b. bir 'yakın çekim'le tüm görüntüyü kaplayabilir. Bir tiyatro temsili sabit bir uzaklıktan izlenirken; sinemada yakın çekim sayesinde ayrıntılı çekim imkanlarına sahip oluruz. Film kamerası küçük ölçekli bir eylemi büyük ölçekte aktarabilir. Yakın çekim seyirciyi tam olarak anlatının içine alır ve böylece filmin tüm gereksiz ayrıntıları bir kenarda bırakılır. Anlatılmak istenene odaklanılmasını sağlar. Başarılı bir şekilde çekilmiş olan bir yakın çekim hikâye aktarımını daha güçlü hale getirebileceği gibi; görüntü estetiğine de hizmet edebilir. Amacına uygun kullanıldığında seyirciyi şaşırtabilir. Başarısız bir yakın çekim kullanımı seyirciyi rahatsız edebilir ve dikkatini dağıtabilir (Mascelli, 2014: 181).

Hareketin filme alınmasında 'çerçeve' kavramı da önemlidir. Sinema anlatısı izleyicinin dikkatini yönlendirmek zorundadır. Bu anlamda görüntü çerçevesinin içerisine kayıt edilen görüntünün seyirci üzerinde 'şimdi buraya bak, şimdi bu olacak' tarzı bir egemenliği olmalıdır. Buradan çıkarsadığımız, bu yönlendirme olmadığı taktirde seyircinin filmle ilişkisinin zayıflayacağıdır. Çerçeveyi belirlemek hikâyeyi aktarma aracıdır. Burada doğru perspektifi bulmak da önemlidir. (Brown, 2014:4).

Ölçek başlığında kastedilen çerçeve içindeki kişi ya da nesnenin kareye olan orantısıdır. Genelde ölçekte şöyle bir sıralama tercih edilmektedir: Çok uzak çekim, boy çekimi, diz çekimi, göğüs çekimi, baş çekimi. Standart bir film bu açıların hepsini kullanarak filmi tamamlar. Bunlar genel olarak filmin 'nerede?', 'kim?' ve 'ne?' boyutlarını seyirciye anlatırlar. Öncelikle 'sapta' aşamasında filmin mekân olarak nerde olduğunu, farklı unsurların birbirlerine göre konumlarının neler olduğunu bilmek için fizik çevreyi tanıma gereksinimi duyarız. Burada önemli olan 'genel çekim'dir. Diğer bir ifadeyle 'saptama' çekimi. Bunun sapta ifadesiyle karşılanmasının nedeni budur. Diğer aşama 'sun' aşamasıdır. Genel çekim insanların kim olduklarını belirleyemez. Bu aşamada daha 'lokal' bir noktaya geliriz. İnsanları

daha yakından tanıma amacıyla daha öznel çekimlere gereksinim duyarız. Filmdeki kişilerin boy ya da diz çekimlerini kullanırız. Boy çekim, kişilerin ayaklarından başına kadar; diz çekimi ise dizlerinden yukarısını hedef alır. Diğer aşama da 'vurgula' aşamasıdır ki 'ölçek' başladığında hedefe ulaşılan noktadır. Dramatik ya da anlamsal olarak bir öğe özellikle ortaya çıkarılmak isteniyorsa burada 'vurgulama' devreye girer. Burada en sık kullanılan 'göğüs' çekimidir. Genellikle eylemi başlatmak için kullanılır. Göğüs çekimi bir aksiyonun oluşmasını, bir önceki aksiyonun doğal sonucu olarak çıkan şeyin, bulunmasını gerektirir. Gelişigüzel bir şey ortaya çıkarıldığı zaman, bunun daha sonra olacaklar açısından önemli olduğu beklentisi içerisine gireriz (Foss, 2012: 36).

*Kompozisyon:*

Sinematografi başlığının içerisinde kompozisyon kavramı da önemlidir. Kompozisyon, kameramanın sanatsal anlayışını, hissi durumunu, bireysel beğenilerini ve beğenmediklerini de şekillendirir. Başarılı bir kompozisyon görsel malzemenin filmin içine başarılı bir şekilde yedirilmesi anlamını taşır. Kameraman, bir aktörü, bir objeyi ya da filme ait somut olan bir olguyu her ele alışında bir kompozisyon oluşturur. Seyirciye görüntünün temiz aktarılabilmesi için oyuncuların ve objelerin mekân içindeki yerleri ve hareketleri doğru planlanmalıdır. Bir filmin, seyircinin beğenisine sunulan bir süreç olduğu için sahnelerin planlanması, düzenli hale getirilmesi, ışıklama, kurgu, senaryonun amacına uygun olarak yapılandırılması önemlidir. Kimi zaman bilinçli olarak kötü oluşturulmuş kompozisyonlar da söz konusudur. Bu, anlatıma yardımcı olmak için bilinçli olarak oluşturulur. Örneğin, bir film bir gecekondu bölgesinin yıkımını, düzensiz ve kompozisyonu kötü oluşturulmuş görüntülerle daha iyi anlatacaktır. Bu tür görüntüler seyircileri rahatsız edecek ve filmin mesajına daha iyi bir katkı sağlayacaktır (Mascelli, 2014: 207).

James Monaco, yönetmenin üç soruyla karşı karşıya olduğunu iddia eder: Neyi çekecek? Nasıl çekecek? Çektiğini nasıl sunacak? İlk iki soru mizansenin; son soru ise kurgunun alanına girmektedir. Mizansen genellikle statik, kurgu ise daha aktif bir anlayış olarak değerlendirilir. Monaco'ya göre çekimi okuyoruz ve aktif olarak içine giriyoruz. Bu tanımdan anladığımız, mizansen tanımı seyirciyle birlikte sonuçlanan bir tanımlamadır. Mizansenin açılımı, yönetmenin okumamızı yönlendirdiği ve

dönüştürdüğü bir oluşum olarak değerlendirilebilir. Ekran çerçevesi içinde işlenen bütün bileşenler, diğer resimler sanatlarla da ilişki içindedir. Bu bileşenler, yüzyıllar boyunca sözünü ettiğimiz sanatlarla (resim, heykel, fotoğraf) iç içe geçmiş ve gelişmiştir. Filmin görsel kodları, renk, çizgi ve biçim başlıkları altında bu sözünü ettiğimiz sanatlarla ilişki içinde yaşamıştır (Monaco, 2001: 177).

Kamera, yönetmen tarafından en uygun olacak şekilde, odaklanmış halde objeleri ve kişileri kayda alacak şekilde yerleştirilir. Bu ilk etapta 'mekanik' bir süreçtir. Bu süreçte kamera, görüntüleri aynı netlikte kaydetmektedir. Seyircisinin tepkisini harekete geçirmek için bu mekanik etkisinin ötesine geçmek gerekmektedir. Bu 'mekanik olmayan öğe', kameraman tarafından filme dramatik etki katılması sayesinde olur. Bu da yönetmenin direktifleriyle gerçekleşir. Kameranın çektiği görüntü anlam kazanır. Görüntünün üzerine yüklenen anlamlarla, seyirci algısı arasında bir bağ kurulur. Bu bağ aynı zamanda estetik süreci de beraberinde getirir. Kompozisyon anlayışında bu önemlidir. Aksi halde süreç, sadece çekilen mekanik görüntüden ibaret olabilirdi. Böylece filmin öyküsü seyircilerin zihninde hareket etmeye başlar. Kompozisyon kavramı, görsel açıdan estetize edilen görüntüleri karakter, anlam ve eylemden yoksun bir biçimde peş peşe kaydederek uygulanmamasını da içerir. Mascelli'ye göre sinema filmlerinin oluşturulmasına ilişkin tüm kurallar arasında, kompozisyona ilişkin prensipler en esnek olanlarıdır. Çünkü dramatik açıdan en çarpıcı sahneler genellikle kuralları çiğnemekten kaynaklanmaktadır. Yani biçimi bilinçli bozma da etkili bir anlatım oluşturmaktadır. Ancak, kuralları çiğneyebilmek için kuralların kendisini iyi bilmek ve yapının neden bozulması gerektiğini kavramak önemlidir. Mascelli'nin 'en esnek' tanımı şunu düşündürür ki, kompozisyon aynı zamanda en fazla 'yönetmen yorumuna' açık olan sinema öğesidir. Kompozisyon bireysel zevkleri ve tercihleri yansıtır. Sanatsal estetik anlamında bir altyapıya, doğuştan sanatsal yetenek, tartım, denge, form, uzam, çizgi, renk, ton ve dramatik yoğunluk özelliklerine sahip bir yönetmen ve kameraman etkili kompozisyonlar ortaya çıkarabilir. Bu özellikleri sınırlı bir sinema insanı bile kamera hareketlerine belli ölçüde yatkınsa öykü için anlamlı görüntüler oluşturabilir. Bu da sözünü ettiğimiz gibi sınırlı bir anlatıma yol açar. Kompozisyonda görsel ve duygusal araçları iyi planlamak gerekmektedir. (Mascelli, 2014: 207-208).

Blain Brown'a göre bazı kompozisyon kuralları özellikle yıkılmalıdır. Ancak bunun için bu kuralların iyi kavranması gerekmektedir. Genel olarak bir çerçeve içindeki karakterin ayakları görülmelidir. En fazla dizden kesilmelidir. Bilekten kesmek amatörce bir eylem olarak yorumlanabilir. Yine ellerin çekimini de bilekten kesmek rahatsız edici görünebilir. Oyuncu hareket halinde oldukça elleri çerveveye yeniden girip çıkacaktır. Bunun takibi önemlidir. Burada oluşturulan kompozisyon tutarlı bir görüntü sağlamak içindir. Örneğin arka plandaki kişilerin kafa görüntülerinin nereden kesildiği önemlidir. Konu için önemli değillerse burun hizalarından kesilmesi kompozisyon açısından çok sorun olmayabilir. Eğer önde asal konunun içindeki kişilerin başları gösterilecekse, arka planda kalanların daha az önemde olduğu söylenebilir. Burada baş çekiminde karakteri burundan kesmek hatalı bir teknik olarak yorumlanır. Arka plandakiler gelişigüzel kişilerse bulanık görüntüde verilebilir. Brown'un verdiği örnekte eğer iki kişi konuşuyorsa ve sahneye garson giriyorsa, garsonun tamamımın görünmesi gerekebilir. Garson sadece bardağa su dolduruyorsa sadece omuzdan aşağısının görünmesi yeterlidir. Bazı durumlarda sadece eller ve kollar görüntüdedir. Bu karaktere verilen önemle ilgilidir. Bu sahnede garson sadece bardağa su dolduran kişidir. Kompozisyon genelinde anlamsal olarak sahnede bir karşılığı varsa, ekranda doğal olarak görüntüsünün daha fazlası olacaktır. İnsanlar için genel olarak bazı kompozisyon kuralları mevcuttur. Örneğin baş boşluğu bunlardan biridir. Özellikle bel plan ve yakın planda bu uygulamaya başvurulmaktadır. Kişinin başının üzerinde bırakılan alan önemlidir. Burası gereğinden fazla boş olursa kişi kadrajda kaybolmuş gibi olur. Bu boş alan bir düz duvar ya da gök gibi bir alanı çağrıştırdığı için kompozisyonda bu alan 'yitirilmiş' alan olarak tanımlanır. Bu açıklamadan anlaşılıyor ki, alanın tam tutarlı kullanılması önemlidir. Fazlalık ya da eksiklik oluşturan alanlar anlamları değiştirmektedir. Bu kayıp kompoziyon alanı kadraja yeni bir bilgi katmaz. Seyirciyi de anlamdan uzaklaştırır. Böylece seyirci ana konuya konsantre olamaz. Yakın planlar daha geniş olduğu için boşluk azaltılabilir. Diğeri burun boşluğudur. Buna bakış boşluğu da denir. Bakışın görüntüsel bir ağırlığı vardır ve burun orantısının iyi hesaplanması gerekir. Oyuncunun başı çerçevede ortaya alınmaz. Bir oyuncu görüntüde yan döndüğü zaman bakışın da görüntüsel bir anlamı oluşur. Baş ne kadar yana dönerse burun boşluğu o kadar fazla olur. (Brown, 2014: 56).

### 3.1.4. Kurgu

Bir filmin çekimi sırasında, elde edilen çekimlerin kesilip, hikâyenin akışına ve anlamına göre sıralanarak yeninden birleştirilmesi yoluyla o filme özgü uzam ve zamanın yaratılması işlemine kurgu denir (Fener, 2014: 92).

Kurgu kavramı sinema için çok önemlidir ve ancak iyi bir kurgu filme hayat verebilir. Çekilen görüntüler, anlamlı bir öykü oluşturacak şekilde, amaca uygun biçimde bir araya getirilmelidir. Bu bir araya getirme işlemi çekimlerin sonucunda olur. Ham görüntüler kendi başlarına filmin bütünlüğü anlamında çok bir şey ifade etmez. Kurgu aşamasında bu görüntülerden eleme yapılır. Bütün çekimler nihai filmde yer almaz. Zaten filmin hacmi buna çok izin vermez. Filmin ihtiyacı olan görüntüler filme eklenir. Bu anlamda bazı görüntüler kesilir, fazlalıkları atılır. Bununla birlikte çekim hatalı, fazla olan sahneler, başarısız çekimler gibi unsurlar da kurguda temizlenir. Bu anlamda kurgu filmin laboratuarıdır. Tiyatroda kesintisizlik söz konusuyken; sinemada ise tamamı kesintili bir biçimde elde edilir. Sonrasında bu kesintili görüntüler birleştirilir. Bu özellikle tiyatroyla sinemanın en keskin ayrımlarından biridir. Filmde kurguda birleştirilen sahneler, sonunda seyirciye kesintisiz bir akış içinde sunulur. Yani 'bir işlemden' geçerek seyirciye ulaşır. Burada kötü çekimler de ayıklanmış olur. (Mascelli, 2014: 153).

Kurgu aşaması özenli olunması gereken bir süreci karşılar. James Monaco'ya göre bir film bir saatte kurgulanabilir ancak, çok az film bu basitliğe sahiptir. Yapım sonrası aşamalardan biri olan kurgu aşamasında sahne birleştirimiyle beraber ses birleştirimleri, eklemeler ve sonradan seslendirme, laboratuar çalışmaları, optik işlemler ve özel efektler gibi çalışmalar da yapılabilir. İşlenmemiş durumda olan ses ve görüntü, o ham haliyle yeterli görülseydi kurgu işleme sadece bu parçaları arka arkaya işleme süreci olurdu. Hatta Monaco'ya göre bu post-prodüksiyon işlemleri çoğu kez filmin çekim sürecinden daha çok zaman alır. Buradan anladığımız, sinemada kurgunun bir gereksinimden dolayı ortaya çıktığıdır. Kurgu, aynı çekimden iki ya da daha fazlası arasında seçim yapma, her çekimin süresini ve nerede biteceğini kararlaştırma, ses kuşağını özenli bir şekilde seçilen görüntülerle birleştirme işlemlerini de kapsar. Filmlerin sayısal olarak kurgulandığı da doğrudur. Buna paralel

olarak kurgu kalitesi, teknolojik aygıtların gelişmesiyle beraber artış göstermiştir. Kurgu eylemine özel makinelerin üretimi artmıştır. 1960'lar boyunca bunun ilk avantajlarını belgesel sinemacılar kullanmıştır. Yeni kurgu masalarının kurulması, sinemada kurgu sürecinde devrim yapmıştır. Pelikül tekniğinde daha modern kurgu masaları aynı anda dört görüntü ve ses kuşağının birbirleriyle karşılaştırılmasına olanak vermiştir. Böylece çekilen görüntüler için seçim yapma zamanı kısalmıştır. Kurgu sırasında gözden geçirmek için normalde çok daha fazla görüntü çeken belgeselciler, bunun avantajını hemen kullanmışlardır. (Monaco, 2001: 127-128).

Kurgu ve kompozisyon kavramları da birbiriyle iç içedir. Tutarlı bir sahnede oyuncular, objeler, dekor, aksesuarlar v.b. öğeler ekranın aynı alanında kalmalıdır. Bunlar bütülükte kompozisyon oluşturduğu için, bu kompozisyon öğelerinin ekran içinde yer değiştirmesi seyirci tarafından yadırgatıcı olabilir. Örneğin genel planda oyuncunun sağında bir bardak varsa daha sonra plan değiştiğinde bu bardak oyuncunun sol tarafında görünüyorsa bir devamlılık hatası oluşmuş demektir. Bu anlamda kurgu aşamasında bunlara dikkat edilmelidir. Bazen bir objeyi o sahneden kaldırmak gerekebilir. Kurguda bu tarz kesme işlemleri yapılabilmektedir. Bu hem bariz olan bir hatayı giderir hem de filmin sürekliliği ve anlam bütünlüğü açısından önemlidir. Hem kamera açısını değiştirmek hem de görütü boyutunu düzenlemek açısından kurgu yönetmene çok yardımcı olmaktadır. Tiyatroyla karşılaştırıldığında en büyük avantaj olduğunu belirmiştir. Hatta bazı objelerin oyunculara yakın durması, sahne estetiğinin bozulması gibi durumlarda daha çok kurgu devreye girmektedir ve daha temiz ve etkili sahneler oluşturulabilmektedir. Görüntünün boyutu değiştirildiğinde kameranın açısı da değişime uğramaktadır. Böylece sahne yepyeni bir anlam kazanmış olacaktır. Hareketli çekimler ve sabit çekimler Mascelli'ye göre ancak çapraz kurguyla oluşturulabilir. Kamera hareketinin sürekliliği uygun bir ritmle oluşturulabilirse bir çok hareketli çekim sorunsuz bir şekilde çapraz kurguyla sağlanabilecektir. Bir çok çeşitli kamera uzaklıklarından ve açılarından filme kaydedilmiş benzer konular olabileceği gibi tekrarlanan bir tarzla filme kaydedilmiş farklı konular da olabilmektedir. (Mascelli, 2014: 165-166).

Kurgu yalnızca devamlılık kurallarının bozulmaması yoluyla, film parçalarının birleştirilmesi işlemi değildir. Bu teknik özellik elbette ki önemlidir. Ancak kurgu

parçalarının nerede, nasıl ve ne zaman uygulanacağı konusu öncelikle filmin 'tarzını' belirler. Bir sahne için doğru olan kurgu, başka bir sahne için yanlış olabilir. Bu kesmeler ve birleştirmeler, seyirciyi daha aktif olarak filmin içine almak için yapılabildiği gibi filden uzaklaştırıp, seyirciyi filme yabancılaştırmak için de yapılabilir. Filme çekilen görüntülerde yönetmen bir anlam arar ya da çektiği görüntülerle yeni bir anlam oluşturmaya çalışır. Kurgu tarzı (biçemi), filmi çeken kişinin, oluşturmaya çalıştığı etkenlerle kurduğu ilişkiye bağlıdır. Bob Foss bununla ilgili işlevsel bir örnek vermektedir: Bir yanda kamerasını doğrulttuğu gerçek dilimi ile hiç ilgilenmeyen bir yapımcı vardır. Bu yapımcı hammaddenin parçalarını anlamlar yaratmakta kullanmaktadır. Bu anlamlar gerçekte hammaddede bulunmamakta fakat yapımcının parçaları belli bir biçimde birleştirmesi sonucunda yaratılmaktadır. Bu durumda, gerçek dünya hiçbir değer taşımamakta fakat ana amaç için alt düzeyde bir araç olmaktadır. Ana amaç anlatım ya da soyut tartışmadır. Diğer taraftan ise kendisine hemen hemen yabancı olan bir gerçek dilimini inceleyen; bu gerçek dilimini olabildiğince özgün haliyle (en azından kendisi tarafından) değiştirilmemiş durumda yakalamaya çalışan bir film yapımcısı vardır. Bu örnekte anlaşılan, zamanı, mekanı, eylemi v.b. unsurları parçalara ayırıp ayırmamak belirleyici bir 'tercih'tir. Bu gerçeğe de kurmaca ya da uygulanabilir. (Foss, 2012: 118.)

Perdede izlenen olayların oluşumu ve gelişimi, sinemaya özgü yöntemlere; yani kurgusal işlemlere bağlı olarak gerçekleşir. Bu metotlar, sinemacıya gerçek zaman ve gerçek mekân unsurları üzerinde rahatça oynaması için geniş imkanlar verir. Ayrıca betimlemelerin anlatım gücünü de artırabilir. Bulunuşu sessiz sinema dönemine dayanan kurgu yöntemleri günümüzde de önemini korumaktadır (Mükerrem, 2012).

Sinemada 'kurgu' özelliğinin olması, sinemanın tiyatro sanatına karşı en avantajlı unsurlarından bir olarak görülebilir. Tiyatro oyunu canlı bir performans olmasından dolayı akış üzerinde herhangi bir müdahalede bulunmak olası değildir. Oysa sinemada kurgu tekniği sayesinde, film için çekilen bazı görüntülerden vazgeçilebilir. Başka görüntüler birbirine eklenebileceği gibi; bağımsız ya da başka bir zamanda çekilmiş görüntüler de akışa entegre edilebilir. Şefik Güngör'e göre

kurgu, sinematografik dilin ‘en kendine özgü’ elemanıdır. Kurgu, bir filmin çekimlerinin, bazı devamlılık ve biçem koşullarına göre düzenlenmesi şeklinde tanımlanabilir. Bu tanıma göre kurgu, film çekimlerinin (film için çekilen sahnelerin), bir takım süre ve sıra şartlarına göre organize edilmesidir. Bunun kararını ilk olarak yönetmen vermektedir. Kurgu, direk olarak dökupajla ilgilidir ve eserin anlamsal olarak sonuçlanmasında çok önemlidir. Dökupe edilen sahnelerin sıralamasının her zaman mantıklı ve kronolojik olma zorunluluğu yoktur (Güngör, 1994: 55).

Yönetmenin ya da kurguyu gerçekleştirecek kişinin ‘teknik yaratıcılık’ gösterdiği bir süreçtir. Bu kurgu aşamasında filmin mesajının doğru aktarımı önemlidir. Bu anlamda yönetmen, çekmiş olduğu bazı sahnelerden kurgu aşamasında vazgeçebilir. Burada başka bir bakış açısı egemendir. Sinemada yönetmen görüntüleri ‘önceden’ üretmiştir ve elinde art arda görüntülerden oluşan bir kompozisyon mevcuttur. Kurguda hangilerinden vazgeçeceğine o anda karar veremeyebilir. Art arda gelen görüntüler ‘masaya yatırıldığında’ ona bakış açısı daha ‘keskin’ hale gelir. Bu kurgu aşaması sinemanın doğaçlama ve hesapsız ilerleyen bir sanat disiplini olmadığını daha açık bir şekilde gösterir. Platon *Devlet* adlı eserinde oyun yazarlarının (o zamanki adıyla ozanların) eserlerini üretirken ‘esrik’ davrandığını ve böylece mantıktan uzaklaştığını savunmuştu. Bu bakış açısına göre ‘disiplinsiz’ bir üretimdi. Sinemasal anlatımı bu saydığımız eksenler doğrultusunda bu sınıfa almamız çok olası olmamaktadır (Adanır, 2012: 58).

Kurgu kavramı yıllar geçtikçe sinemada daha önemli ve etkili hale gelmiştir. Rosselini ve Metz’e göre sinema seyrinin kendi doğal güzelliği vardır. Görüntünün kendi doğal anlatımı vardır. Rosselini ‘bu görüntüler niçin işlenmeli?’ diye sormaktadır. Ancak Metz ‘görüntüler işlenmeli’ demektedir. Metz’e göre görüntü güçlü bir anlatım aracıdır. Sinemada ağaç göstermek isteyen yönetmen, ağaç göstermek zorundadır. Yani görüntü hem gösteren hem de gösterilendir. Sinemada anlatı bu görüşe göre doğal dünyadan kaynaklanır. Yönetmen, bu doğal dünya kaynaklı anlatımı dilediğince kullanır. Bu noktada bazı sahnelerin gerekliliğine ya da gereksizliğine karar vermeye başlar. Bu süreç bizi kurgu dediğimiz aşamaya götürür (Büker, 1985: 26).

Sonuçta sinemada çekilen görüntüler hemen ve 'doğrudan' seyirciye ulaşmamaktadır. Kurgu aşamasında sahnelerin yerleri değiştirilebilir. Kurgu, tiyatroda olduğu gibi dramatik bir biçimde ilerlemek zorunda değildir. Bu aşamada film 'yeniden inşa' edilmiş olur.

Klasik anlatıda kurguyla, epik anlatıda kurgu bu başlıkta aynı anlama gelmeyebilir. Sonuçta kurmaca film mantığında sahneler birbirleri arasında neden-sonuç ilişkisiyle ilerler. Yönetmen bu ilişkiye (senaryoya) dayanarak sahneleri çeker ve sonrasında bunlar birleştirilir. Bu birleştirme işleminde pek çok teknik değişiklik imkânı vardır. Klasik kurgu zamanı ve olayları *linear* anlamında değerlendirir ve böyle kurgular. Belli bir mantıksal akış vardır. Gerçek hayattakine benzer bir akıştan söz ediyoruz. Ancak filmsel zaman zaten hiçbir şekilde gerçek zaman değildir. Bu 'benzer' olma durumu epik kurguda daha alt düzeydedir. Epik anlatıda daha 'parçalı' bir yapı vardır. Burada *linear* ilerleyen bir yapı yoktur. Bu anlamda kurgu da dramatik anlatıdaki gibi sıralı olma durumunda değildir. Örneğin epik anlatıda çekilen *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde Atıf Yılmaz, araya olay örgüsünde olmayan sahneler eklemiştir. Dramatik anlatıda çekilen Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde bu anlamda kurgu araya dramatik akıştan farklı sahneler görmemekteyiz. Örneğin *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde Asiye'nin Mezeci'yle olan sahnesi canlandırılır. Mezeci karakteri oyundaki adıdır. Filmde adı geçmemektedir. Taciz sahnesi sona erdiğinde ek bir sahne filme eklenmiştir. Bu ek sahne oyun metninde de Nejat Saydam versiyonunda da yoktur. Asiye, meze tabağını Mezeci'nin başından aşağı dökmüştür. Biz seyirci olarak sonrasını görürüz. Eylem birebir canlandırılmaz. Filmsel zamanda sonucunu görürüz. Burada tüm karakterler rolden çıkar ve epik anlatı devreye girer. Epik anlatıya hizmet ettiği için bu filmin kurgusunda sahnenin sonuna eklenmiştir. Bu anlamda dramatik kurguyla, epik kurgu mantığının aynı olmadığını görmekteyiz.

## 3.2. Sinemada Türler

Sinemada tür kavramı hem içeriği hem biçimsel özellikleri hem dönemsel özellikleri hem de seyirci beklentilerini, bir başka deyişle sinema sektörünün dinamiğini ifade eden karmaşık bir bütündür. Uyarlamalar bu anlamda daha da

kendine özgü bir alanı oluşturmaktadır. Daha önce kamuoyuna roman, hikâye vb. gibi yazılı olarak sunulmuş ya da tiyatro oyunu olarak oynanmış yapıtların sinemada yeniden bir ürüne dönüşmesi bu alanı daha da karmaşık hale getirmektedir. Bu bağlamda, çalışmada ele alınan iki tiyatro oyununun filme dönüştürülmesinde "tür" kavramını da dikkate almamız gerekmektedir. Çünkü her iki oyun da sahneye konduğu dönemde "gişe"den daha çok içerikleriyle (anlatı ve söylem) öne çıkmış, sinemadaki uyarlamalarında ise büyük ölçüde bu niteliğinden uzaklaşmış, popülerleştirilerek "gişe"ye uygun hale getirilmiştir. Söz konusu tiyatro oyunları sinemada popüler olan pek çok türün özelliklerinden yararlanılarak filme dönüştürülmüştür. Filmlerin analizinde yeri geldiğinde tür özelliklerine vurgu yapılacaktır. Bu nedenle sinemadaki türleri kısaca açıklamakta yarar bulunmaktadır.

### 3.2.1. Western Türü

Western filmleri 1920'lerden önce çekilmiş olmalarına rağmen bu dönemde kendi özgül türlerini oluşturmuş ve sinema tarihinde geniş bir seyirci kitlesi yakalamıştır. Bu tarz filmler genel izleyici yakalamış filmler olarak değerlendirilmiştir. Hemen hemen her kesimden seyirciye ulaşabilmiştir. İyi olan kovboyun kötü olan koyboylarla olan mücadelesi ve sonunda kazanmış olması geniş bir kitle tarafından takip edilmiştir. En genel anlamda başrolünü kovboyların oynadığı film olarak tanımlanabilir. Bu anlamda tür filmleri olarak kazançlı da olmuştur. Bu durum yapımcıların daha da ilgisini çektiği için westernler daha çok çekilmeye başlamıştır. Western kültürü egemen gücün ayakta kaldığı, bununla birlikte özveririnin ve çalışmanın her zaman değerli olduğunu ortaya çıkaran, kovboy, atlı süvari, şerif gibi kavramlarla sağlamıştır.

Kuzeybatı Amerika tarihinin belirli bir dönemine ilişkin filmleri anlatan tür olarak tanımlanmaktadır. 1840-1900 yılları arasında Uzak Batı'da yaşamanın zorlukları ve çatışmalarıyla, değerleriyle ve atmosferiyle ilgili olan filmleri ifade eder. Amerika'nın batısındaki hikayelere odaklanan filmler Western olarak tanımlanır. Karakterler genellikle sert/yumuşak kovboy, yalnız şerif, sadık ya da hain yerli, güçlü ama nazik kadın gibi standart karakterlerdir. Westernler, Amerikan sinema eleştirmenleri tarafından doğrudanlık, zekâ, enerji gibi unsurlar açısından Amerikan

toplumunu en iyi yansıtan türlerden biri olarak değerlendirilirken; İngiliz eleştirmenler tarafından kitle iletişiminin olumsuz bir yönü olarak değerlendirilmektedir (Abisel, 1999).

### 3.2.2. Korku Filmi Türü

Korku filmleri Abisel'e göre sinemanın en uzun ömürlü ve en çok ilgi gören türüdür. Sinema endüstrisinin girdiği krizlerden genelde etkilenmeyen, ucuza mal edilebilen bir türdür. Korku filmlerinin herhangi bir ülkenin tarih ve coğrafyasıyla kesin bir bağı yoktur. Buradan anladığımız, bu özelliği sayesinde evrenselliği daha kolay yakalayabildiğidir. Korku sineması temel korku ve kaygılara dayanır. Bu özelliği sayesinde de dünyanın her yerinden seyirci bulabilmektedir (Abisel, 1999).

### 3.2.3. Müzikal Filmi Türü

Korku filmi türü gibi müzikaller de uzun süre sinemanın ciddiye alınmayan türü olarak değerlendirilmiştir. 'Saf eğlence' olarak değerlendirilmiş ve kuramsal anlamda incelenmesi ancak seksenli yıllarda başlamıştır. Bu anlamda tiyatroyla ilişkisi yüksek olan bir türdür. Özellikle yirminci yüzyılın başından itibaren tiyatrolarda sahnelenmiş olan müzikallerden oluşturmuş olduğu deneyim ve yarattığı gelenektir. Buradan sinemaya müzikal seyircisini 'hazırladığı' da söylenebilir. Müzikal türü Hollywood sinemasında da sıklıkla kendine yer bulmuştur. Müzikaller, çarpıcı, zengin dekorlar içinde, kalabalık oyuncu kadrosuyla sergilenen, bol şarkı ve dans numarası içeren, eğlendirici, sıkıntıları giderici bir tür olarak tanımlanır. Aynı zamanda 'kaçış filmleri' olarak da tanımlanan bu tür, dönemin ekonomik sorunlarıyla bunalmış seyircileri hedef aldığı için bu tanımı almıştır (Abisel, 1999).

### 3.2.4. Melodram Film Türü

Öncelikle melodram türü duygu kavramının yüksek olduğu tür olarak değerlendirilebilir. Sözcüğün anlam dağarcığında 'güçlü duygusallığa düşkünlük, ahlaki tercihler ve taraf tutma, belli bir kalıp duygu ve düşünceler, uç varlık, durum ve hareket koşulları, açık ve net kötülük, iyiliğe karşı kötülük, kötülüğe karşı iyinin kazanması, ahlaki olanın ödüllendirilmesi, abartılmış ve çok büyütülmüş duyguların

ifadesi, mucizevi olaylar, kuşku ve heyecan verici baht dönüşleri' gibi ifadeler sıralanabilir. Bu kavramlar melodram olarak sınıflanan filmlerin çoğunda bulunur. Bu tür kimi sinema kuramcılarına göre 'daha düşük' seviyede değerlendirilir. Bunun nedeni melodramların evrensel ve toplumsal temalardan ziyade daha bireysel çizgide ilerlemesidir. Bu bireysel duyguların yansıtılmasının da gerçekçi olmamasıdır. Hem tiyatroda hem de sinemada bir tür olan melodram iyi ve kötü karşıtlığına dayanır. Hasan Akbulut'un aktardığına göre Schatz, bunu şu şekilde açıklamaktadır: "Aile, melodramlarının tematik özü, aileyi kurup daha büyük topluma entegre edebilecek ideal bir kocanın/aşığın/babanın metaforik aranışıdır. Bu nedenle melodram aile kurumunu yüceltir" (Akbulut, 2012: 25). Bu tanımlamadan şunu anlıyoruz ki, melodram toplumun yerleşik ahlak anlayışı ve gelenekleriyle paralel bir algıda hareket etmektedir.

Melodram türü için aile o kadar önemlidir ki, melodramın ailenin, özellikle burjuva ailesinin temsillerini biçimlendiren bir tür olduğu da söylenir. Hayatta düşmüş, fahişe olmak zorunda kalmış, ahlakını koruyamamış kadın peşinde koşan koca ve baba gibi karakterler, çocuğa kötü davranılması gibi durumlar melodram türünde işlenmiştir. Bu tipler kullanılarak aile kavramı yüceltilmiştir. Sonunda ne olursa olsun aile kavramı kazanır. Film bu değerlerle çatışma halinde olur (Akbulut, 2008: 27).

Bu tanımlardan da görüldüğü gibi melodram türü toplumun yerleşik ahlak anlayışının paralelinde gitmektedir. Toplumsal eleştiriden ziyade bireysel duygular ön plandadır. Bu bireysel duygular da yer yer abartılarak seyircinin gözünün önüne getirilir. Bu anlamda bu abartılı duygular müzikle de desteklenir. Sıradan bir kurmaca filmle karşılaştırıldığında müziğin etkisinin melodramda daha fazla olduğunu söyleyebiliriz. Bu anlamda melodramın daha çok seyirci merkezli bir tür olduğunu da belirtmek gerekir. Bu başlıkta incelediğimizde daha çok gişe başarısı gösteren filmler olduğu görülmektedir. Günümüzde etkisini yitirmiş olsa da hala başvurulan melodram türü özellikle 1970'li yıllarda çok yoğun biçimde Türk sinemasında kendisine yer bulmuştur.

Hasan Akbulut'un melodramla ilgili sorduğu soru şudur: 'Melodram var olanı mı, yoksa olması gerekeni mi sunuyor?' Yani melodramdan ahlaki bir eğiticilik mi

beklenmektedir? Yoksa melodram salt duygulara yönelmeyi mi amaçlar? Toplumsal koşulların hayatı zorlaştırdığı toplumlarda bir 'nefes alma' unsuru mudur? Yoksa özellikle depolitize edilmek istenen bir yapı mıdır? Sonuçta melodramların çoğunda etkin bir toplumsal eleştiri bulunmamaktadır. Akbulut'a göre bu filmlerde her şey rastlantısaldır. Bu rastlantılar net olarak 'iyi' ve 'kötü' ayrımıyla filmde yer alır. Bu tanımdan anladığımız kadarıyla bu duyguların evrensel boyutları da vardır. Bu tarz filmlerde 'iyi' olan oldukça etkin bir şekilde kullanılmalıdır ki, seyirci filmle masumane bir ilişki kurabilsin. Ve bu masumiyetten kimse kuşku duymamalıdır. Her ne kadar abartılı bulunsa da melodram bugün de yaşayan bir türdür. Onu ölü bir tür yapmayan nedir? Öncelikle insanların temel duygularına hitap etme gücünden dolayı insanlar eski melodram filmlerini tekrar tekrar izlemekten yorulmaz. Yine aynı insani duygularla hüzünlenmek isteyebilir. Günümüz toplumsal hayatının katı gerçekçi yapısına karşın, daha masumane duygularını güncellemek isteyebilir. Bu güncelleme isteğinden dolayı melodramı kendi gerçekliği içinde değerlendirir. Bu filmlerde kötü karakterler, iyi karakterlerin özelliklerini ortaya çıkarmak için vardırlar. Bu anlamda sorgulama eylemi melodram türünün alanı değildir. İyinin neden iyi olduğu melodram türünde sorgulanmaz. Melodram rastlantıyla beraber, yalana da ihtiyaç duyar. Filmlerde birileri yalan söylemiştir ve insani erdemler açısından bakıldığında yalan kötüdür. Yalanı kötü karakterler söyler. İyi karakterlerin yalan söylemesi zorunluluktandır. Seyircide acıma duyguları oluştuğu için iyi karakterin yalan söylemesi yadırganmaz. Melodramda ana mekân evdir. Bu evde bir kadın olmalıdır. Hatta o kadının anne olması bu tür için daha önemlidir. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filminde dağılan bir aile vardır. Ev, 'randevu evine' dönüşmüştür ve bu bilgi ilk hüzünlü bir müzikle seyirciye aktarılır. Ardından Asiye'nin gözyaşlarına tanık oluruz. Ev, melodramdaki evin annesi değildir. Hayat kadını olan kadının seyirci gözünde zaten bir değeri olamaz. Asiye, annesinin hayat kadını olmasındansa kendisinin temizlikçilik yapabileceğini söyleyerek, annesini bu tercihinden dolayı eleştirir (Akbulut, 2008: 13).

Bu başlık altında genel olarak şu söylenebilir ki, Vasıf Öngören uyarlamalarında melodram türüne en yakın olan film 1973 tarihli Nejat Saydam'ın yönetmiş olduğu *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmidir. Tezin ilerleyen bölümlerinde orijinal metinle filmin arasındaki farklılıklara yer verilecektir. Bu başlık atında 1973 tarihli

uyarlamanın melodram türüne neden yaklaştırıldığını kısaca açıklamaya çalışacağız. Öncelikle ileri sürülebilecek ilk yorum, filmin çekildiği dönemde melodram türünün popüler olmasıdır. Bu anlamda seyirci ve gişe hedefleri ön plana çıkmış olabilir. Filmde kullanılan müzik de melodram duygusuna hitap etmektedir. Metnin tamamen toplumsal eleştiri barındıran yapısı bu anlamda farklı bir şekilde aktarılmıştır. Orijinal metinde fahişelik mesleğini yapan Asiye, 1973 uyarlamasında öğretmen olmak isteyen kadın formuna dönüştürülerek daha 'iffetli' bir noktadan bakılmak istenmiştir. Bu da açıklamada belirttiğimiz üzere toplumun genel ahlak anlayışıyla ters düşmemek anlamına gelebilir.

*Asiye Nasıl Kurtulur?* filminin 1986 versiyonunda ise Atıf Yılmaz herhangi bir şekilde melodramlaştırmaya gitmemiş, asal metne daha sadık kalarak ortaya epik bir sinema örneği çıkarmaya çalışmıştır. Yer yer komedi unsurları kullanılmıştır. Müzik de filmin hareketli ritmine paralel olarak hareketli bir şekilde yorumlanmıştır. Nejat Saydam'ın filminde olduğu filmde müzik duygulara hitap etmek amacıyla kullanılmamıştır. Atıf Yılmaz'ın filmi bu şekilde yorulmasının ana nedeni, metnin eleştirel ve toplumsal boyutunun kaybolmasını istememesi olarak değerlendirilebilir. Bu anlamda film, Nejat Saydam'ın yaptığı gibi müzikalleştirilmeye çalışılmamıştır.

*Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) melodram uyarlamasında asal unsurun kadının üzerinde şekillendiği hemen fark edilir. Yerli melodramlar genelde batı ile yerel olanın kaynaşmasıdır ve merkezine kadını alır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyun metninin seçilip, melodram olarak çekilmesinde ana karakterin kadın olmasının payı büyüktür. Ana karakter kadındır ve onun çektiği acılar melodram formunda aktarıma uygundur. Yerli melodramlarda genellikle yalan, iftira, kadının yanlış anlaşılması ve bu yanlış anlaşılmalar sonucunda kadının yuvasının dağılması ya da ilişkisinin bitmesi durumu sıklıkla işlenmiştir. Diğer yönden de bu filmlerde bir 'eksik erkek' durumunun olduğu görülmektedir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* da bariz bir şekilde eksik olan erkek babadır. Yıllar önce hayatlarından çıkmıştır. Asiye hem hayat kadını bir anne tarafından hem de babasız büyütülmüştür. Erkek eksikliği yaşayan kadınlar melodramlarda mutsuzdur. Çünkü erkek onlar için aynı zamanda koruyucudur. Asiye'nin bir sevgilisi yoktur. O yüzden sevgilisi olmak için yoğun çaba harcadığı Yeğen karakteri, aynı zamanda onun için baba modelinin karşılığıdır. Yerli melodramlarda kadınla erkeğin

tanışması ve sevgilisi olması rastlantılarla da olabilir. Asiye'nin ilişkisi de böyledir. Normal yaşamdaki gibi bir tanışma değildir. Melodramda kahramanlar hemen birleşemezler. Çok fazla zorluk yaşarlar. Çünkü aşılması gereken çok zorluk vardır. Asiye ve sevgilisi filmin sonunda kavuşamazlar. Nejat Saydam acı dolu hikâyeyi yine acılı bir şekilde bitirmeyi tercih etmiştir. Filmin geneline bakıldığında Saydam'ın genellikle seyircilerin gözyaşlarını hedeflediği görülmektedir. Bu engeller ve zorluklar melodramda abartılır. Genelde aşktan daha önemli bir şey yoktur. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) aşka her şeyi feda eden bir film değildir. Yaşanacaksa acısıyla beraber yaşanacaktır. Sonuçta seyirciyi bu acıyla baş başa bırakır. Seyirciyi rahatlatmaz. Melodram kişileri genelde bağırmayı, haykırmayı, yüksek duyguları büyük sözcüklerle ifade etmeyi tercih ederler. Asiye filmde çok ağlar. Ama sorunları çözüme kavuşmaz, kavuşamaz. Dışarısı sokaklar, hayat tehlike doludur. Asiye ise çok kırılgandır. Bu karşıtlık Nejat Saydam versiyonunda çok keskin bir şekilde verilmiştir. Melodramlar kadına genelde evi yakıştırır. Kadın güvenli yerinde; evinde olmalıdır. Melodram kadınları fedakâr yapıdadır. Nejat Saydam'ın melodram versiyonunda anne Zehra'nın kendi hayatını kızına feda etmesi net bir şekilde yansıtılır. Atıf Yılmaz versiyonunda ise anne Zehra, Asiye'yi kendi hayatına terk eder (Akbulut, 2008: 14-15).

Bu bağlamda Başar Sabuncu da, *Zengin Mutfağı* filminde oyunun özünü korumuştur. Müzik ya da başka sinemasal unsurlarla metnin mesajını değiştirme çabasına girmemiştir.

# BÖLÜM 4. TİYATRODAN SİNEMAYA UYARLAMA: VASIF ÖNGÖREN'İN OYUNLARININ SİNEMA UYARLAMALARIYLA KARŞILAŞTIRILMASI

## 4.1. Medyalararasılık: Uyarlama

Medyalararasılık bir medya unsurunun kendi medyasının dışına çıkarak başka medya ya da medyalarla kurduğu ilişkinin aktarımıdır. Hem medyalar ve sanatlar arasındaki etkileşme, ortak noktada buluşma, değiştirip dönüştürme gibi biçimleri inceleyen bir araştırma alanı/süreci; hem de birleşmeyle oluşmuş sanatsal biçimleri estetik formları ortaya çıkarma sürecidir. Her sanat yapıtı, meydana getirildiği medyaya has araç ve biçimlerin yapısına göre şekillenir. Bunun için belli bir medya formuyla üretilen bir sanat yapıtının farklı bir medyaya aktarımını ifade eden uyarlamalar, medyalararasılık kavramı için önemli bir noktada durmaktadır. Bu anlamda bu tez çalışmasında da kaynak metnin başka bir medyanın araçları doğrultusunda yeniden üretilme, uyarlanma ve yorumlanma süreci sorgulanmıştır. Bu anlamda *Asiye Nasıl Kurtulur?* tiyatro metni, episodik yapısı nedeniyle kurmaca filme aktarılması zor bir yapıt olarak görülmektedir. Diğer kaynak metin *Zengin Mutfağı* tiyatro metni ise 'tek mekânda' geçme özelliğinden dolayı başka bir medya unsuru sinemaya aktarımı ilk etapta zor görünen bir yapıttır. Çalışma, medyalararasılık anlamında bu dönüşümün ana anahtarları üzerinde durmaktadır. Sanatları ve medyayı içine alan 'melez' bir çalışma alanı olan medyalararasılık, belli bir yapı içerisinde birleştirilmiş farklı sanatlar anlamında kullanımı 20. yüzyıla uzanmaktadır. Buna göre medyalararasılık, medyalar arasındaki ilişkilere, bu ilişkilerin etkileşimine ve bunların birbirlerinin alanlarına girmelerine gönderme yapan bir tanımlamadır. Bu tanımlama ilk etapta şunu düşündürür: 'birbirinin alanına giren medya araçları, birbirini ne kadar etkiler? Kendi doğal formları bozulur mu?' Bu sorunun yanıtını kuşkusuz mevcut sanat eseri kendi diliyle verir. Örnek vermek gerekirse resimlenmiş kitaptan, Gotik katedrale; enstalasyondan performans sanatına iki ya da daha fazla medya unsurunun birleşmiş olması örnek verilebilir (Akemoğlu, Sakallı, 2016: 63-81).

Bu tanımlamadan hareketle tiyatro ve sinemanın da iki farklı medya olduğunu ve birbiriyle uyarlama anlamında bir medyalararasılık ilişkisi olduğunu söyleyebiliriz. Bu dönüşümde iki medya da asal unsurlarını kendi içinde barındırmasına rağmen, melez bir form oluşturur.

Uyarlama, örneğin bir edebiyat ve film arasındaki karşılıklı alış-verişin, bir edebi eserin, bir tiyatro oyununun filme aktarımının da karşılığıdır. Uyarlama kelimesi, ilk etapta daha düşük düzeyli bir yaratıcılığı andırmaktadır. Bir film senaryosu baştan oluşturulduğunda sadece ana kaynağı kendisidir. Uyarlama senaryoda ise kaynak, zaten daha önceden (başka bir formda) yazılmış olan bir eserdir. Bu anlamda 'orijinal' eser olmadığı çağrışımı olsa da, uyarlama eserin dönüştürme sürecinde de senaristin yaratıcılığını ortaya koyduğunu ifade etmek gerekir. Uyarlamanın farklı tanımları vardır. Zeynep Erus' a göre 'uyarlamanın tanımındaki farklılıklar, başarılı bir uyarlamanın ne demek olduğu sorusunun cevabında kendisini gösterir'. Örneğin McFarlane, bir sanat formunda (roman, tiyatro v.b.) yaratılan gerçeklik illüzyonunun diğerinde (örneğin sinemada) büyük değişiklik olmaksızın yeniden yaratılmasının olanaksız olduğunu vurgular. McFarlane' nin açıklamasından anlaşılan: bir sanat formunun özüyle, biçimi birbirine tam anlamıyla uymalıdır ve bunu dönüştürmek (uyarlamak) yararlı bir eylem değildir. Burada yazarın, uyarlayanı bir 'yaratıcı, üretici' olarak görmediği de anlaşılmaktadır. Yazılı tiyatro metniyle sinemadaki büyük görüntü arasında elbette büyük fark olacaktır. İşte bu büyük farkı yaratan yönetmen bu anlamda bir 'yaratıcı' olarak tanımlanmalıdır. Çünkü yazılı metin, filme dönüşürken çok uzun bir süreçten geçmektedir. Bu anlamda bir romanın, yazılı tiyatro oyununa uyarlanmasıyla, yazılı tiyatro metninin sinemaya uyarlanması arasında büyük fark vardır. Ancak yönetmenin uyarlamada başarısız olma olasılığı da vardır. Bu da kaynak metni bilenler tarafından filme acımasız eleştirilerin gelmesine neden olabilir. Hatta seyirci, yönetmeni, uyarladığı kaynak eseri anlamamakla bile eleştirebilir. Bu sıklıkla yaşanan bir durumdur. Bunda romanı ya da tiyatro eserini okuyan okuyucunun metne duygusal yaklaşımının da etkisi vardır. Romana ya da oyuna duygusal anlamda fazla bağlı olan okuyucu için film ne kadar sinematografik anlamda başarılı olursa olsun, kişiyi mutlu etmemektedir. Okuduğu eseri okuduğu formda kabul etmiştir. Bu anlamda katı kurallar koymak anlamsızdır. Sonuçta bir tiyatro oyununun başarılı bir uyarlamasının olması demek, onun kelimesi

kelimesine (hatta parantez içleri de dahil) filme aktarılması demek değildir. Burada yönetmenin orijinal eserle kurduğu ilişki önemlidir. Eserde kendisini heyecanlandıran unsurları yakalayıp, onu yeni esere adepte etmek istemektedir. Bu metinlerarası ilişki, sinemada yönetmenin yorumuyla şekillenmiştir. Örneğin Nejat Saydam'ın *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyunuyla kurduğu ilişki bu tarz bir ilişkidir. Oyundaki melodramatik hava yönetmene çekici gelmiştir. Nejat Saydam genelde melodram filmleri çekmiş bir yönetmendir ve melodram olmayan bir eseri filminde melodram formuna döndürmüştür. Çünkü eserle kurduğu ilişki budur. Erus'un tanımına göre ona 'çekici' gelen nokta burası olmuştur. Tam tersi durumda ise Başar Sabuncu, neredeyse kelimesi kelimesine Zengin Mutfağı tiyatro metnini filme aktarmıştır. Sabuncu 'ya çekici gelen ise metnin orijinalliğidir. Bu anlamda metni değiştirmeden uyarlamıştır. Yönetmenin uyarlamadaki başarısının ölçütü kendisini heyecanlandıran şeye verdiği yanıt ve bu yanıt ve heyecanı yeni dönüştürdüğü formda yakalamaktaki başarısıdır. (Erus, 2005: 17).

Uyarlamayı en geniş anlamda bir yapıtı başka bir forma 'dönüştürme' olarak tanımlayabiliriz. Örneğin bir tiyatro yapıtını, yapısına ve eylem düşüncesine dokunmadan, içerik, konu, oyun kişileri, olay ve dil özelliklerini diğer yapıta 'yerleştirme' ve 'yorumlama' olarak açıklayabiliriz. Elbette ki bu saydığımız seçeneklerde belli değişiklikler olabilmektedir. Çalışmamızda da ifade edeceğimiz gibi bir sanat yapıtından başka bir sanat yapıtına 'uyarlama' söz konusu olduğunda belli başlı değişiklikler olabilmektedir (Çalışlar, 1993: 206).

Uyarlama filmden örnek verecek olunursa, burada sinema dilinin iyi kullanılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Sonuçta bir öykü anlatımı söz konusudur. Bu öykü de kaynağını başka bir yapıttan almaktadır. Her unsur sinemaya taşınamayabilir. Bu anlamda uyarlamayı yapacak kişinin sinema sanatı konusunda yetkin olması önemlidir. Yazılı metindeki diyalogları ya da durumları, sinemada aksiyonlaştırırken anlatının zamanlaması değişebilir. Sinema sanatı yapısı itibariyle aksiyonelliğe daha yatkın olması, sinema dilindeki aksiyonun iyi kavranması gerekliliğini beraberinde getirir. Öykünün diğer unsurları, bütçe kısıtlamaları, bazı karakterlerin ve mekanların birleştirilmesi gibi nedenlerle de değişikliğe uğrayabilir. Görüldüğü gibi uyarlamada eserin değişmesinin kriterleri farklılık göstermektedir.

Zaman konusundaki kısıtlamalar da uyarlama imkanlarını etkilemektedir. Yönetmen, uyarladığı eseri 1.5, 2 saatlik bir zaman dilimine aktarmak durumunda kalabilir. Eser, birebir uyarlandığında belki çok daha fazla bir zaman dilimine yayılacaktır. Ancak seyircinin sinemada filmle kurduğu ilişkinin bir zaman sınırlaması da vardır. Bu yüzden kaynak eserden kısaltma, birleştirme, dönüştürme işlemlerine başvurabilir. Bu çıkarmalar eserin temasına zarar verebilir. Burada yetkinlik dediğimiz başlık önemlidir. Diğer yönden eserin film versiyonunda yönetmen yeni bölümler, çekimler, karakterler ya da temalardan yeni diyaloglar, karakterlerden yeni diyaloglar, set, ışık, dekor, kostüm detaylarına kadar tamamen yeni bir anlatı ortaya çıkarabilir. Nejat Saydam' ın *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde tam olarak yaptığı budur. Bu da her şeyden önce mesajın aktarımında değişikliğe neden olur. Eseri uyarlayacak olan sinemacının görsel malzemesinin güçlü olması gerekir. Kitaptaki detay mantığıyla filmdeki detay mantığı farklıdır. Filmde detay yakalanırken yönetmenin görsel imgeleminin de güçlü olması beklenir. Bir diğer önemli etken de filmin, yazılı metnin okuyucusundan çok farklı bir kitleye hitap etmesidir. Özellikle Hollywood sineması düşünüldüğünde filme göre, kitabın okuyucu kitlesi daha sınırlıdır. Hollywood sineması senaristi uyarlayacağı filmin gişe hasılatını düşünerek daha ticari bir algıdadır. Uyarlama yapacağı kaynak esere bu gözle bakar. Diğer yandan yazılı metnin okunması günler alabilir. Çoğu okuyucu kitabı bir oturuşta bitirmezler. Ancak sinema filmleri genellikle bir oturuşta tüketilir. Bu farklılık bir tiyatro eserini, sinema perdesine yansıtan yönetmen için büyük önem taşır. Bu anlamda yazılı metni aktarmak için yönetmenin kısıtlı bir süresi vardır. Bu kısıtlı süreyi en verimli şekilde geçirmesi önemlidir. Bu çalışmada uyarlamada esas alınan yazılı metinden (*Asiye Nasıl Kurtulur*? ve *Zengin Mutfağı* oyun metinleri) filme nasıl dönüştürüldüğü incelendiği için burada daha çok yazılı metin ve sinema filmi uyarlama ilişkisi üzerinde durulacaktır. Onun dışında filmlerin romandan uyarlanması da sıklıkla başvurulan bir durumdur. Peki filmlerin romandan uyarlanmasının nedeni nedir? Sanatsal kaygılar ve tersi ticari kaygılar olarak kısaca özetlenebilir. Romanın 'hazır malzeme' olması da bir bakıma düşünülebilir. En azından pratik bir çözüm olduğu öngörülebilir. Özellikle başarılı bir romanda bu aynı zamanda 'hazır seyirci' anlamına da gelmektedir. Eğer ortaya çıkacak filmin sanatsal kalitesi çok önemsenmiyorsa, bu durumda hazır malzeme daha yerinde bir ifadedir. (Erus, 2005: 18-19).

Tiyatrodan sinemaya uyarlama anlayışı, romandan uyarlamayla aynı paralellikte değildir. Uyarlamada tiyatronun kendi teknikleri de egemendir. Roman daha çok anlatım üzerine kurgulandığından senaristin üzerinde çalışması gereken hacim daha fazladır. Tiyatro oyunu daha çok replik içerdiğinden sinemaya aktarımında repliklerden yararlanma imkânı, roman uyarlamasına göre daha fazla olabilir (Mcgibbon, 2014: 31).

'Uyarlama', iki ya da daha çok unsuru belli biçimlerle birbirine 'uygun' hale getirme eylemidir. Bazı uyarlamalar birbirine oldukça yakınlık gösterirken; bazıları 'çağrıştırır'. Daha lokal tanımlamada uyarlama, bir yapıt üzerinde biçimsel değişiklikler yaparak onu başka bir sanat formuna uygun hale getirmektir. Uyarlamada, yapıtlar arası bu yolculuk çok net bir şekilde görülür. Bu yolculukta, iki yapıt arasındaki görüntü, ses, reji, anlatım özellikleri gibi unsurlar 'birlikte' değerlendirilir. Bu anlamda iki yapıt arasında 'eksi ve artı' yönler hemen kendini belli eder. Okuyucu\izleyici bu anlamda bir 'karşılaştırma' duygusuyla karşı karşıya kalır. Bir eseri diğer esere 'aktarmak' şeklinde tanımlayacağımız uyarlamada tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamada 'sözün görüntüye dönüşme süreci'nden de söz etmek gerekir. Her sanatın kendi kullandığı argümanları vardır. Bu anlamda sinemada işin içine 'görüntü'nün girmesi önemli bir aşamadır. Uyarlama kavramı tiyatroda 'kendi içinde dönüştürme' olarak da değerlendirilebilir. Öyle ki az kadrolu bir oyunun bir prodüksiyon için çok kadrolu; hatta müzikal forma çevrilmesi de bir uyarlama eylemidir. Edebiyat için üretilen bir metni de 'sahne metni' haline getirmek bir uyarlama çalışmasıdır. Uyarlama yapısı gereği bir 'dönüştürme' işlemi olduğu için bir ortamdan başka bir ortama gitmek ve o ortama uyum sağlamak olarak örneklendirilebilir. Uyarlamada önemli unsurlardan biri de kaynak alınan metne iyi çalışmaktır. O metni tüm unsurlarıyla iyi anlamaktır. Bunlar yapılmadığında sağlıksız ya da boşuna bir uyarlama olacağı açıktır. Eserin uyarlamaya açık olması, daha sade anlatımla 'uyarlanabilmesi' aynı zamanda zenginliğinin ve işlevselliğinin de bir göstergesidir. Adnan Tönel, uyarlamada dört ana başlıktan söz eder:

1) Metindeki ana öyküyü bulmak
2) Karakterleri seçmek
3) Temayı keşfetmek

4) Eserin üslup ve atmosferini yaratmak (Tönel, 2013: 32-32).

Buradan anladığımız en soyut anlamda 'tema'dır. Seyircinin uyarlanan filmden çıkardığı temanın, kaynak tiyatro metniyle aynı olması hedeflenir. Her ne şekilde yapılırsa yapılsın uyarlama eyleminin kolay bir süreç olmadığı ortadadır. Sonuçta iki yapıt arasında kurulan bir 'köprü'dür. Burada kaynak metinden alınan tema, uyarlanan eserde yeniden üretilir. Uyarlamada kaynak metinde olay örgüsü ve ilişkiler iyi saptanmalı ve onlar üzerinde yoğunlaşılmalıdır. Diğer yapıta yapılan bu 'transfer' işlemi motivasyonunu buradan almaktadır.

Birebir uyarlama *The Literal Adaptatiton* kavramıyla karşılanır. Bu birebir uyarlama daha çok tiyatroyla karşılanmaktadır. Tiyatro uyarlamalarıyla ilgili asal konu zamanın ve mekânın yorumlanışıdır. Eğer bir tiyatro oyunu filme uyarlanırken sadece genel planda çekilip, ardından sahneler numaralandırılarak kameraya alınırsa, bu zaten oyunun birebir kopyası olacaktır. Burada herhangi bir yorum söz konusu olmayacaktır. Sinemanın avantajları bu durumda yeterince değerlendirilemediğinden bu yöntem de çok da tercih edilmemektedir. Farklı açılarla çekim yaparak sinema sanatı, böylece yapıtı daha zengin bir hale getirebilmektedir. Birebir uyarlamada daha çok eserin temasının zarar görmesi endişesi vardır. Ancak sinema tekniği temayı bozma yerine görsel açıdan zenginleştirmeyi de sağlayabilmektedir (Kodallı, 2018: 33).

Sinema anlatısında uyarlama sıklıkla başvurulan bir yöntemdir ve diğer sanatlardan yapılan uyarlama filmler tema olarak birbirinin aynıdır. Farklılık işleyişte kendini belli etmeye başlar. Ancak anlatıda aynı temayı işlemesi birbirine karşı sanatsal üstünlük sağladıkları anlamına gelmez. Öte yandan bir tiyatro oyunu sinemaya uyarlandığında sonuç başarılı olmayabilir. Sinemanın anlatım olanaklarının daha zengin olması anlatıyı daha iyi dönüştüreceği anlamına gelmez. İyi bir tiyatro oyunu kötü bir filme dönüşebilir. Bunun denetleyicilerinden biri de eserin orijinal formuna hakim olan seyircidir (Boss, 2009: 25).

Sinema dili için uyarlama 'Sinema için hazırlanmamış bir metni, sinemaya uygun hale getirme' olarak tanımlanmaktadır (Yeşil, 2010). Burada doğal olarak sinematografik öğeler devreye girer. Ses, kurgu, görüntü yönetimi, yönetmenin

yorumu gibi öğeler uyarlamayı belirler. Senaryoda uyarlama konusu 'metne sadakat' anlamında çokça tartışılan bir konudur. Bazı uyarlamalarda aslına neredeyse 'birebir' sadık kalındığı görülürken; bazı uyarlamalarda oldukça uzaklaşıldığı görülür. Kimi senarist kaynak metinden sadece' fikir' bazlı yararlanır ve başka bir olay örgüsüne yönelir. Bazı senaristlerin de 'karakter' merkezli bir uyarlamaya yöneldikleri görülür. Mevcut tiyatro metninden sadece karakter merkeze alınıp, yeni bir yapılanmaya doğru gidilir.

Sinemanın ilk yıllarında Georges Mèliés'in yönettiği uyarlamalar göze çarpmaktadır. Bu gelenek orantılı olarak, artarak devam etmiştir. Uyarlama filmler arttıkça, uyarlama üzerine sinemasal ve akademik tartışmalar da artmıştır. Uyarlama sözcüğü etimolojik olarak Latince *aptāre* (uygun hale getirme) ile *ad* sözcüğünün birleşimi olarak *adaptāre* sözcüğüne dayanır. En genel anlamıyla 'bir parçayı, başka bir parça haline getirme' olarak da tanımlayabilir. Buradan anlaşılıyor ki 'uyarlama' kavramı her şeyden önce bir 'dönüştürme' eylemidir. Ephraim Katz'a göre ise uyarlama bir 'yeninden yaratım' sürecidir. Bu görüşe göre uyarlanan yeni film 'yeniden oluşturulan' bir sanat eseridir. Sinema sanatı açısından uyarlamanın 'riskli' bir tür olduğunu da belirtmek gerekir. Yeni çevrimi yapılan film, mutlaka orijinal eserle kıyaslanacaktır. Uyarlamanın her ne koşulda olursa olsun, kaynak aldığı metne karşı bir 'sorumluluk' durumu vardır. Genelde uyarlamaların orijinal metinlerin gölgesinde kaldığı savı ortaya atılır. Bazı yaklaşımlar ise bilimsel değil 'duygusal' düzlemdedir. Uyarlamada 'tiyatro metninden aldığı keyfi' alamadığını ifade eden okuyucu\incelemeci görüşleri sıklıkla mevcuttur. Bu anlamda aslında Katz'ın bu açıklaması bu görüşlere karşı bir savunma özelliği de taşımaktadır (Yeşil, 2010: 8).

Önemli sinema kuramcılarından biri olan Andre Bazin, tiyatrodan sinemaya uyarlanan filmleri 'filmleştirilmiş tiyatro' kavramıyla karşılar. Bazin'e göre tiyatroda 'ete kemiğe bürünen' oyuncu karşımızdayken; sinemada gördüğümüz bunun 'yansıması'dır. Gerçek insanın yerini bir 'gölge' almıştır. Bu anlamda karakterin sinemada 'varlık' sorunsalı, bir 'fotografik' görüntü olarak karşımızda olur. Bu sinematografik görüntü, gerçek hayattaki karakterin varlığını ne ölçüde temsil ettiği sorusu Bazin'e göre tartışmalıdır. Burada tiyatro ve sinema arasındaki 'organik bağ' meselesi de sorgulamaya açılır. Bazin'in söyleminden hareketle, tiyatro sahnesinde

gerçekten ‘canlı’ olarak gördüğümüz görüntünün, bizi ‘gerçek’le ne kadar bağdaştırdığını sorgulamamız gerekebilir. Yani sinemaya göre ‘daha gerçek’ midir? Çünkü sinemada bu gerçekliğe görüntü aracılığıyla ulaşıyoruz. Bu da sinemanın ‘gerçekliği’ haline gelir ve soruyu bu şekilde yanıtlamış oluruz. Sinemanın gerçekliği ‘kayıtlı olan’ın sunumuyla önümüze konmaktadır. On dokuzuncu yüzyılla beraber görüntü ve ses tekniklerinde yeniden yorumlamalar meydana gelmiştir ve ‘görüntü’ kendi dilini oluşturmuştur. Bu görüntünün gelişmesiyle beraber artık sinema ekranındaki varlık da bize ‘gerçeklik’ kazandırmaktadır. Ekran bize oyuncunun varlığını hissettirmede artık eksik değildir. Gelişen teknoloji de bu aktarımı güçlendirmiştir (Bazin, 2000: 90).

Sinema sanatının hareket anlamında tiyatroya göre daha özgür olduğunu söyleyebiliriz. Bu özgürlüğü tiyatro sahnesi içinde bulmak çok olası değildir. Sinemada bu alternatifli yapı olduğu için seyirci özellikle ‘yakın çekimlerde’ oyuncunun ruh durumundaki değişimleri daha net algılama olanağına sahip olacaktır. İnceleyeceğimiz uyarlamalarda da sıklıkla bu yapının üzerinde duracağız. Bazin’e göre bu sadece ‘eser’le ilgili değildir. Onun tabiriyle sinemanın gücünün tiyatro üzerine ‘enjekte’ edilmesidir. Buradan hareketle sinemanın daha ‘popülerleşmesi’nin nedeni buna bağlanabilir mi? Bu anlamda sinema sanatı, tiyatroya göre bir ‘üst dil’ mi oluşturmuştur? Ayrıca sinemada ve tiyatrodaki hareketin zamanı da aynı değildir. Bu durumda seyirci üzerindeki etkisi de aynı olmayacaktır. Özellikle klasik tiyatro temsillerinde dekor kullanımı oldukça yapay durmaktadır. On dokuzuncu yüzyılla beraber tiyatroda ‘stilize’ bir dekor anlayışının yaygınlaştığı söylenebilir. Tiyatroda ‘imgenin, metaforun’ ve doğal olarak da ‘yönetmenin’ ön plana çıkmasıyla artık sarayda geçen bir oyun için saray dekoru kullanılmamaya başlanır. Daha çok ‘onu çağrıştıracak’ bir tasarım anlayışından hareket edilir. Bu ‘gerçeklik’ sorununu sinema yaşamamıştır. Eğer yapıt bir sarayda geçiyorsa dekor buna uygun olarak ‘gerçekçi’ düzenlenmiş ve seyirciyle böyle bir ‘inandırıcı olma’ mücadelesi yaşanmamıştır. Dekordaki ‘abartı’ sorunu sinema için çok problem olmamıştır bu anlamda. Tüm bunlara karşın başarılı tiyatro uyarlamalarının da olduğunu söylemek gerekir. Duygu olarak da seyircide aynı etkiyi yaratan tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamalar bize gösteriyor ki ‘tema’ aktarımında bir anlamsal ortaklık sağlanabilmektedir.

Sinemasal anlatıda uyarlama konusu sadece tiyatrodan ve edebiyattan değil, aynı zamanda 'sinemadan' uyarlama (ya da yeniden çevrim) olarak da karşımıza çıkmaktadır. Seyirci tarafından belli bir beğenme düzeyine ulaşan filmlerin, yıllar sonra tekrar çekildiği görülür. Özellikle ABD sinemasında sıkça görülen bu durum sinemanın 'endüstriyel' kimliğiyle ilgili olarak görülmektedir. Belli bir hedef kitlesi oluşan filmlerin yeniden uyarlamasında bazı benzerliklerin yoğunluğu da dikkat çekebilir. Bu tür uyarlamalarda reji yorumundan, oyuncu mizansenlerine kadar 'eski film'de olan tüm unsurlar 'yeni uyarlama'da da neredeyse aynen korunmakta, bu da gittikçe ticarileşen sinema için, yapımcı adına bir avantaj teşkil etmektedir. Öyle ki yapımcı burada riske girmemiş olmaktadır. En azından belli bir 'seyirciyi garanti' ederek filmi yeniden oluşturmaktadır. Eski olan film ticari bir başarı elde ettiği için yeni olan uyarlamadan da aynı başarı beklenmektedir. Bu, yapımcıya göre daha 'risksiz' olan üretim biçimi sadece filmin kendi ülkesi için de geçerli değildir. Farklı ülkelerde de aynı filmlerin tekrar uyarlandığı da görülmektedir. Tabii sinemadan sinemaya yapılan uyarlamalar, aynı tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamalar gibi 'aslına sadakat' anlamında değişkenlik göstermektedir (Sert, 2021: 14).

Uyarlama, romanın, oyunun ya da bir başka edebi ya da teatral kaynağın filme aktarımını tanımlayan en geniş tanımlamadır. Uyarlama terimi, kısmen daha düşük çaplı bir yaratıcılık eylemini tanımlıyor gibi görünse de en yüksek sanat değeri olan sanat eserlerinin bile başka eserlerin dönüştürülmüş hali olabileceği de unutulmamalıdır. Uyarlama aynı zamanda 'bir sanat eserindeki öğeleri, yeni araca uygun şekilde aktararak yeni bir sanat eseri meydana getirme' biçiminde de tanımlanabilir. Sinemada uyarlama anlayışı bu tanımla karşılanabilir. Zeynep Erus'un aktardığına göre Erich Rentschler uyarlamayı, "içinde bulunulan tarihsel koşullardan ve metinleştirilmiş gerçekliklerden yola çıkılarak kişisel bir söylem oluşturmak amacıyla kendi anlamını elde etme girişimi" olarak tanımlamaktadır. Burada en dikkat çekici nokta, içinde bulunulan tarihsel koşullar söylemidir. Burada anlam daralmış gibi görünse de bir başka noktada boyut kazanmaktadır. Dönemsellik ve zamansallığın uyarlamada önemli olduğu görünmektedir. Sinemaya uyarlama yapılırken metin, sanki baştan yazılıyor gibi hareket edilerek senaryolaştırılır. Böylece sinema diline uygun hale getirilir. Bir romanı ya da oyunu filme uyarlamak elbetteki yaratıcı bir eylemdir. Ancak bu daha önce meydana getirilmiş bir eser olduğu için, bu

anlamda eseri yorumlamak da gerekmektedir. Bu anlayış, uyarlama için, ne değişime uğrarsa uğrasın, bir 'yorumlamadır' anlayışına yakındır. Uyarlama 'kaynak metne' karşı kendini feda etme anlayışını da içinde barındırır. Bir başka görüşe göre uyarlanan eser ne kadar başarılı olursa olsun, orijinal eserin değerinde hiçbir zaman olamayacaktır. Yani bu anlamda kendini feda etmiş olacaktır. Bu anlamda kaynak metnin 'çağdaş aktarıcısı' durumunda olacaktır. Tanımdaki farklılıklar ne olursa olsun, başarılı bir uyarlama bir anlamda kendi yanıtını kendisi vermiş olur (Erus, 2005: 16-17).

Sonuç olarak senaryoda uyarlama kavramı sinemanın kendi dinamiklerinden yola çıkarak kendini var eder. Bu anlamda 'etken' bir mekanizma olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca 'uyarlama' kendini 'uygulama'yla var eder. Uyarlama kavramının bu anlamda teorik bir kavramdan ziyade daha çok uygulamaya dönük bir kavram olduğunu söylememiz gerekir.

## 4.2. Sinemada Uyarlama

Sinemanın ilk zamanlarında uygulayıcıların çoğunun tiyatrocular olduğu söylenebilir. Brown'un deyimiyle film kamerasını 'izleyiciyi çoğaltmanın bir aracı' olarak kabul ettiler. Kamerayı izleyicinin olduğu sabit bir noktaya bıraktılar ve tüm oyunu kayıt altına aldılar. Tüm oyun, canlı bir tiyatro izleyicisininki gibi 'tek bir bakış açısı'ndan kaydedildi. İlk filmlerde kamera hiç yerinden oynamadı. Bugünkü sinematografik olanakların hiçbiri kullanılmadı. Yıllar içerisinde teknik anlatımlar güçlendikçe tiyatrodan sinemaya uyarlanan filmler artık 'tiyatro gibi' filmler olmak durumunda olmayacaktı (Brown, 2014: 14).

Türkiye sinemasının aksine dünya sinemasında tiyatro metninden sinemaya uyarlamalar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. İki sanat disiplini de genellikle 'metin' merkezli bir yapıyla hareket ederek, seyirciye bir 'hikâye' sunmaktadır. Dünya sinemasında yönetmenlerin sıklıkla tiyatro metninden yapılan uyarlamalara başvurmasını temel olarak tiyatronun sinemaya ilk etapta 'metinsel' yakınlığı olduğunu söylememiz gerekir. En çok uyarlaması yapılan yazar olarak William Shakespeare karşımıza çıkmaktadır. Neredeyse tüm oyunları sinemaya uyarlanan

yazarın aynı zamanda *Macbeth* adlı oyununun 140 tane televizyon ve sinema uyarlaması olduğu bilinmektedir (Kafa, 2019: 45). *Macbeth* tragedyası 'iktidar' temasını işlediğinden dolayı evrensel doneler kazanmıştır. Oyunda cinayet olgusu da net bir şekilde işlenmektedir. Cinayet bu oyunda bir imgeye dönüştürülmüştür. Böylece 'öldürenler' ve 'öldürülenler' şeklinde iki bölümde sorgulanmıştır (Kott, 1999: 74).

### 4.2.1. Dünya Sinemasında Tiyatrodan Uyarlama

Dünya sinemasına baktığımızda tiyatro metinlerinden yapılan uyarlamaların oldukça sık olduğu görülmektedir. Hatta Türk Sinemasıyla, Dünya sinemasını bir süre hikâye anlamında 'tiyatro metinleri' taşımıştır. Türk Sinemasında 'tiyatrocular dönemi' olarak adlandırılan dönemde de tiyatro uyarlamaları sıklıkla görülmektedir.

İlk uyarlamalara bakıldığında öncelikle 'sessiz film'ler karşımıza çıkmaktadır. Sinemanın ilk yıllarında teknik olarak filmlerde ses unsuru yer alamadığından, anlatı hareketler ve arada sırada siyah ekrana düşürülen yazılarla sağlanmaya çalışılıyordu. Teknolojinin gelişmesine paralel olarak sinema anlatısı da geliştiğinden, yıllar geçtikçe tiyatrodan sinemaya uyarlamalarda anlatı özellikleri teknik olarak da gelişmiştir. Bunun ilk örneklerinden biri 1927 tarihlidir. *Yedinci Cennet* adlı siyah-beyaz çekilen film, bir sessiz filmdir. Austin Strong'un yazdığı tiyatro oyunundan, Benjamin Glazer'in yönetmenliğinde sinemaya aktarılan film genelde aksiyon zemini üzerine kurulur. Diyalog ağırlıklı olan tiyatro sanatını 'aksiyonel' çizgide sinemaya aktarmak kuşkusuz yönetmen açısından kolay olmamıştır. Üstelik 'duygu' içeren pek çok sahne barındırmaktadır ve bu sahnelerde sarf edilen diyalogların 'bilgilendirme' anlamında seyirciye aktarılması gerekmektedir. Bir tiyatro metnini sinemaya 'sözsüz\sessiz' bir şekilde aktaran yönetmenin başvurduğu temel unsur, kuşkusuz eseri, 'görüntü'lerle desteklemektir.

İkinci Dünya Savaşı öncesi dönem olarak ayrıştırdığımız bu film, duyguları güçlendirmek adına arada müzik kullanmıştır. Chion adlı bir kanalizasyon işçisinin, sokakta tanıştığı evsiz bir fahişeyi evine alması ve ikisinin hayat karşısındaki mücadelesine odaklanan film, diğer anlatım yöntemleri yetersiz kaldığı noktada siyah ekrana yansıtılan diyaloglarla filmi desteklemektedir. Görüntü kesilerek sadece yazı

ekrana yansıtılır. Tiyatrodan uyarlama olmasından dolayı, daha çok diyalog içerdiğinden diğer sessiz filmlere oranla bu filmde, bu çözüme daha sıklıkla başvurulduğunu söylemek gerekir. Yine tiyatro sahnesinde gerçekleştirilmesi çok zor olan aktif bir savaş sahnesi filmde vardır. Chion'un kanalizasyondan yukarı bakması, kameranın 'onun bakışından' kanalizasyon kapağını göstermesi ve o kapaktan başka bir işçiyle aynı kadrajdan konuşması sinema sanatının etkinliği olarak görülmektedir. (https://www.filmmodu.org/7th-heaven-izle.)

Chion'un filmin sonuna doğru evine gelirken yukardan koridor açısıyla çekilmesi ve yukarı çıkarken en sonunda kameraya bakarak özlediği karısının adını haykırması da bir sinematografik anlatımın zenginliğidir. Böyle bir bakış açısını doğal olarak tiyatro sahnesi olanaklarıyla gerçekleştirmemiz mümkün görünmemektedir. Elbette ki Chion'un savaşa gittiğinin ve savaşta başına gelenlerin replik olarak söylenmesiyle, bunların sahnede canlandırılması açısından algı anlamında çok fark vardır. Filmde savaşı anlatmak yerine cephede göstererek anlatım güçlendirilmiştir.

Yine 1927 tarihli *Caz Muganisi* filminin yönetmeni Alan Crosland'dır. Oyun tiyatro oyunundan uyarlamadır ve tiyatro metninin yazarı Samson Raphaelson'dur. Sessiz bir film olan *Caz Muganisi*'nde filmin geneline yayılan bir müzik vardır. Yine replikler siyah bir fonun üzerine yazılı şekilde belli yerlerde seyircinin önüne getirilir. Şarkılı kısımlarda 'sesli' çekim yapılmıştır ve şarkının sözleri aynen aktarılır. Burada tiyatro sahnesinde –en azından o yıllarda- gerçekleştirilmesi mümkün olmayan bir tren sahnesi çekilmiştir. New York'a gidecek olan karakter ve o karakterle bununla ilgili diyalog içinde olan diğer karakterler sahnede var olur. Bu da sinematografik anlatımın anlatıyı zenginleştirmesi olarak değerlendirilebilir. Yine kameranın duyguları anlatmak için 'yakın çekim'lere başvurması da sinema dilinin avantajlarından biridir. Yine bir banyo sahnesinde karakterin aynaya bakarak, bir 'hayal' sahnesi görmesi de bariz şekilde sinema dilinin etkinliğini gösterir. Burada 'bindirme' (*superimpose)* tekniği kullanılarak, görüntülerin birbirlerinin içine geçerek aktarımı sağlanmıştır. Bu gelişmeler anlatımı her ne kadar zenginleştirse de sinema dilinin, tiyatro dilinden tamamen ayrıldığını henüz söyleyememekteyiz.

Sessiz Sinema döneminden Charlie Chaplin'in yönettiği *Şehir Işıkları* filmi, Bertolt Brecht'in *Bay Puntilla ve Uşağı Matti* tiyatro metnini kaynak alır. 1931 tarihli

bu film için tam olarak ‘tiyatrodan uyarlama’ kavramını kullanamıyoruz. Burada ‘esinlenme, etkilenme’ gibi bir karşılık daha uygun olacaktır. Bu film, direkt olarak oyun ‘uyarlaması’ olarak karşımıza çıkmamaktadır. Brecht’in metnindeki ‘sarhoş olan kişinin ayıldığında her şeyi’ unutması ‘durum’u merkeze alınarak film oluşturulmuştur. Brecht’in oyununda patronun uşağına sarhoşken iyi; ayıkken kötü davranması aktarılırken, burada bir ‘sosyal sınıf’ eleştirisi yapılmıştır. Chaplin’in filminde ise sıradan bir zengin adamın sarhoşken söylediklerini, yaptıklarını ayıldığında unutması işlenmiştir. Tiyatro metninden ‘hareketle’ oluşturulan bu film, sessiz film olduğu için doğal olarak aksiyon merkezli ilerlemektedir. Sözün anlatımının artık olanaksız olduğu sahnelerde metin ve replikler ekrana düşürülmektedir. Chaplin’in ‘kendine özgü’ oluşturduğu hareket ve komiklik anlayışı da filme egemendir. Birebir uyarlama olmasa da sinema dilinin tiyatro dilinden beslenmesi anlamında önemli bir örnek sayılabilir.

Ses, sinemada müziğin etkisinden farklı ve daha zenginleştirici bir biçimde kullanılmıştır. Film gösterimi sırasında piyanoyla çalınan müziğin yerini çeşitli popüler melodiler, şarkılar almış; sesli filme geçiş aşamasında şarkıcıların da önemli katkıları olmuştur (Abisel, 1999: 193).

*Köşedeki Dükkân* adlı film 1940 tarihlidir ve bu filme baktığımızda sinema dilinin tam olarak tiyatro dilinden ayrılmaya başlamadığını fark edebiliriz. Macar oyun yazarı Miklos Laszlo’nun *Parfumerie* adlı oyunundan sinemaya uyarlanan filmi Ernst Lubitsch yönetmiştir. Film bir hediyelik eşya satan dükkânda geçmektedir. Yönetmen bu ‘tek mekân’ klişesini kırmak için yer yer dış mekânlara başvurmuştur. Dükkânın patronu ve çalışanları arasındaki ilişkiye odaklanan filmde, müdürün odası, ikili konuşmalar için ‘dükkânın bir köşesi’ gibi alanlar oluşturulmuştur. Filmin ana karakteri Alfred Kralik’in kovulmasından sonra birisiyle buluşmaya gittiği kafeterya sahnesi ‘dış çekim’le desteklenmiştir. Bazı personelin ikili diyalogları yine dış çekimle; dükkânın önünde verilmiştir. Patron rahatsızlandığında Alfred’in müdürün evine gitmesi, Klara Novak karakterinin evine gitmesi gibi iki farklı mekâna tanık oluruz. Filmde, tiyatro sahnesinde gerçekleştirilmesi olanaksız gibi görülen bir eyleme tanık olmayız.

Zafer Özden'in yorumuna göre batı sineması, kırklı yıllardan altmışlı yıllara uzanan ve sürekli gelişen ve değişen bir süreç içinde çağdaş yönetmenlerin filmlerine uygunluk göstererek 'eleştirel' bir anlayış içinde gelişmiştir. Buradan bakıldığında bu yıllardaki tiyatrodan yapılan uyarlamalar sektörde bir rahatsızlık yaratmamıştır. Sinema diliyle tiyatro dili henüz 'karşılaştırma' aşamasında değildir (Özden, 2014: 44).

Dünya sinemasının sembol filmlerinden biri olan *Casablanca* filmi 1944 yılı tarihlidir ve Murray Burnett ve Joan Alison'un yazmış olduğu *Everybody Comes To Rick* adlı tiyatro oyununun sinema uyarlamasıdır. Bu film, bir tiyatro uyarlamasının nasıl sinema tarihinde önemli bir yerde olabileceğinin önemli bir göstergesidir. Film, tiyatro oyunundan sinemaya uyarlanırken, o yıllarda en etkili sinematografi avantajlarından yararlanmıştır. Filmin girişinde dünya haritasının yakın çekimi ve dünya maketinin tam ölçekle çekilmesi bunun ilk göstergesidir. Uçakların hareketleri ve kalabalık sokak sahneleri filmde mevcuttur. Filmdeki pazar sahnesi ve açık alan çekimleri konunun geçtiği yerin Casablanca şehri olduğunu anlatması açısından önemlidir. Ana karakter kadın ve adamın yakın plan çekimleri de sinematografik anlatım açısından önemlidir. Özellikle duygu yüklü sahnelerde baş çekimi yapılarak, kadının gözyaşları seyirciye etkin bir şekilde aktarılmıştır. Bunun tiyatro sahnesinde sınırlı düzeyde olabileceği ortadadır. Özellikle duyguların çok önemli olduğu bu filmde baş çekimi oldukça önem arz etmektedir. Filmin bu başarısında sinematografik anlatımın etkili kullanımı, başarılı oyunculuk yönetimi ve mekansal inandırıcılık faktörlerini de saymak gerekir. Böylece bir tiyatro oyunu çok daha geniş kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Havaalanı sahnesinde direk uçağın kalkışını görmemiz, tiyatro sahnesinde gerçekleştirilmesi olanaksız bir eylemdir ve havaalanı sahnesi filmin en çok konuşulan sahnesidir. Bu uyarlama için, sinema, tiyatroya karşı tüm avantajlarının hemen hemen hepsini kullanmıştır diyebiliriz. *Flash-back* tekniği kullanılarak (ki tiyatro uyarlamalarında çok sık kullanılan bir teknik değil), zamanda geri dönüş sağlanmıştır. Asal karakter kadın ve adamın geçmişte yaşadıkları ilişki seyirciye gösterilmiştir. Tiyatro sahnesinde olanaksız olan bir eylem sayesinde hikâyenin etki alanı genişletilmiştir.

*Arsenik Kurbanları* adlı film 1944 tarihlidir. Frank Capra'nın yönettiği film, Joseph Kesselring'in aynı adlı tiyatro oyunundan uyarlamadır. Filmde, oyun yazarı Brewster karakterinin halaların evine gelmesi ve iki yaşlı halanın işlettikleri oteldeki on iki cinayete tanık olması işlenir. Tamamen komedi formunda işlenen konunun filme yayılmasının 'teatral' olduğu söylenebilir. Burada sinema dilinin tiyatrodan tam bağımsızlık kazanmaması noktasında örnek vermek gerekir. Neredeyse 'genel plan'da çekilen filmde sadece karakterlerin belli mizansenlerinde farklı planlara başvurulmuştur. Filmin büyük bir çoğunluğu evin salonunda gerçekleşmektedir. Halaların işlediği cinayetleri, yeğenlerinin polislerden saklama çabası ana çatışmayı oluşturur. Bazı sahneler için 'dış çekim'e başvurulmuştur. Ancak dış çekimler hikâyeye sadece 'yardımcı replik' düzeyinde katkı sağlamıştır. Belki de klasik anlatıda en çok 'tiyatro gibi' diyebileceğimiz sinema filmlerine örnek olabilir. Elbette ki diğer tiyatrodan uyarlama filmlerine başvuran yönetmenler gibi Capra da, uyarlamada sinematografik imkanlardan yararlanmak istemiştir. Öncelikle sürekli aynı mekânda çekilen filmin, seyircide büyük bir bıkkınlık yaratacağını algılayarak, bazı sahneleri evin dışında konumlandırmıştır. Tiyatro versiyonunda evin içinde olacağı tahmin edilen taksi şoförü karakteri, film versiyonunda sürekli dışarıdadır. Ana karakter, evin dışına çıkarak onunla iletişime girer. Burada da 'dış çekim'e başvurulur. Bu da sinemasal anlatının esere kattığı bir artı öğedir.

Oyun yazarı Edmund Rostand'ın yazdığı *Cyrano De Bergerac* adlı oyun, 1950 yılında Carl Foreman tarafından sinemaya uyarlanmıştır. Bu filmde de 'teatral' öğeler kendini belli eder. Aksiyonun diyalog üzerinden yürümesi, merkezde tek mekân olması, uzun konuşmaların olması gibi daha çok tiyatro sanatında işlevsellik kazanmış özelliklerin filmde olduğunu görürüz. Sinemasal anlatımın, teatral anlatımdan henüz ayrılmadığını örnekleyen filmlerden biri olarak karşımıza çıkar. Yine de Foreman, eseri zenginleştirme adına sinemanın sunduğu olanaklardan yararlanmıştır. En önemli aksiyonlardan biri savaş sahnesinde topun ateşlenmesidir. Karşı taraftaki düşman birliklerinden gelen topların surları yıkması ise tiyatro sahnesinde gerçekleştirilmesi oldukça zor görünmektedir.

Tiyatrodan sinemaya uyarlamalarda en çok öne çıkan filmlerden biri *Arzu Tramvayı* adlı filmdir. Söz konusu film, 1951 tarihlidir ve Elia Kazan tarafından

yönetilmiştir. Tennessee Williams'ın aynı adlı oyunundan sinemaya uyarlanmıştır. Bu filmin çekimiyle oyunun yazım tarihi arasında büyük bir zaman farkı yoktur. Kendi dönemi için 'modern bir uyarlama' örneğidir. Burada en çok göz önünde olan kısım, Elia Kazan'ın bu eseri önce tiyatro oyunu olarak, sonra da sinema filmi olarak yönetmesidir. Filmden de açık ve net olarak anlaşılmaktadır ki tiyatro diliyle sinema dili birbirinden çok fazla ayrılmış değildir. Ayrıca Elia Kazan'ın oyunu, öncesinde tiyatro oyunu olarak yönetmiş olması ve kendisinin de tiyatro kökenli bir yönetmen olması filmde tiyatro-sinema dengesini kurması açısından yararlı olmuştur. Öyle ki genel aksiyonu 'tek bir mekânda' toplamıştır ve çok fazla sahne bölümlemesine gitmemiştir. Tabii ki teknolojik unsurların gelişmesi sinema dilinin tiyatro dilinden ayrılmasını hızlandıracaktır zaman içerisinde. Bu film henüz bu aşamada olunmadığının göstergesidir. Oyunun başrol oyuncularından Marlon Brando, Kazan'ın tiyatro versiyonundaki gösterimde de aynı karakterle rol almıştır. Bu da bir yönetmen için hem tiyatro oyununda hem de sinema filminde aynı eserle, aynı oyuncuyla, aynı rolde çalışma açısından sinema tarihinde ender rastlanacak bir durum haline gelmiştir. ABD'nin kenar mahallelerinden birinde yaşayan Stanley ve Stella'nın hikayesine odaklanan film, Stella'nın hastalıklı kız kardeşinin gelmesiyle birlikte farklı bir noktaya ulaşır. Adı Blanche olan kız kardeşin filmin sonunda akıl hastanesine gitmesine tanık olmaktayız. Filmde yönetmenin oldukça 'yakın çekim' ve 'yüz' ayrıntılarına odaklandığını görmekteyiz. Bu da uyarlamada 'duygu'nun önemine vurgu yaptığını göstermektedir (Pınar, 2002: 98).

*Stalag 17* filmi 1953 tarihlidir ve sinemasal anlatımın tiyatroya oranla daha zengin olabileceğinin iyi örneklerinden biridir. Billy Wilder'ın yönettiği film, Donald Bevan ve Edmund Trzcinski'nin yazmış olduğu tiyatro oyunundan uyarlamadır. İkinci Dünya Savaşı'nda Nazilerin asker esir kampında geçen filmde, bu kamptaki kaçış mücadeleleri ele alınır. Filmin başında genel plan ve tüm kamp alanını tarayan bir kamera hareketi kullanılması sinematografik anlatımın avantajı olarak görülmektedir. Örneğin filmde replik olarak geçen 'Altı yüz kişilik kamp' ifadesi, gerçekten figüranlarla desteklenerek filmde gösterilir. Genel planda altı yüz esir askeri görürüz. Bu altı yüz kişiyi tiyatro sahnesinde göstermek bugün belki sinevizyon kullanımıyla daha olası görünmektedir. Tiyatro oyunundaki 'anlatıcı', filmde 'üst-ses'e dönüşmüştür ve üst-ses, olayları görüntünün üzerine anlatırken, ekranda eylemler

devam etmektedir. Sinematografik anlatımın daha farklı ve etkin kullanıldığı bir başka sahne ise içerdeki casusun saklanma sahnesidir. Bir Alman askeri kampta aralarına casus olarak sızmıştır ve içerden bilgileri Alman subayına aktarmaktadır. Casusun saklandığı yer kamerayla 'üst açı'dan yapılan çekimle aktarılır. Alman subay, tüm esirlere konuşma yaparken, kamera hareketiyle casusun, onların bulunduğu konumdan daha yukarda bir konumda; bir varilin içinde saklandığını görürüz. Anlatım bu anlamda zenginleşmiş olur. Kampın hem içini hem de dışını 'aynı anda' gösterebilmek de sinematografik anlatım avantajı olarak görülebilir. Filmde 'ip' ayrıntısı önemlidir. İpin şeklinin değiştirilmiş olması filmde diğer karakterler için 'mesaj' niteliğindedir. Burada ölçek, tamamen ipe odaklanır. Bu da öznel çekim açısından önemlidir.

Oyun Yazarı Clifford Odets'in oyunundan sinemaya uyarlanan 1954 tarihli *Taşralı Kız* filmi ise bir tiyatro sanatçısının merkezinde ilerleyen bir olay örgüsüne sahiptir. Sinemaya uyarlamada sağlanan en önemli teknik avantaj, genel planlardan ziyade daha yakın planların kullanılmasıdır. Baş ve bel çekimleri kullanılarak karakterlere direk vurgu yapılmıştır. Filmde asal mekân tiyatro salonudur. Eser, tiyatrodan uyarlama olduğu için az mekanlıdır ve film, az mekânı en etkili kullanma yoluna gitmiştir. Örneğin ikili konuşmalar için sahnenin antresi kullanılmıştır. Filmdeki tiyatro sahnesinin tek bir alanından ziyade farklı alanlarının film sahnesi haline getirilmesi, filmi bu anlamda tekdüze hale getirmekten kurtarmıştır.

Sinemanın kendi anlatım olanaklarını yakalaması görüldüğü gibi yıllara yayılan bir süreçte gerçekleşmiştir. 1961 yılında *Güneşte Bir Leke* adlı bir yapıt, tiyatrodan sinemaya uyarlanmıştır. Bu uyarlamada en çok dikkat çeken özellik, oyun yazarının ve senaristin aynı kişi olmasıdır. Lorriane Hansberry adlı oyun yazarı, eseri yine aynı adla sinema senaryosu haline getirmiştir. Filmde, yazarın teatral anlatımdan kopmadığı çok net anlaşılmaktadır. Bu da kendi eserindeki teknik formu bozmak istememesi şeklinde açıklanabilir. Fakir bir aileyi anlatan filmde ana mekân evdir ve filmin yüzde doksanlık kesimi evin salonunda geçer. Yönetmen sinemanın anlatım olanaklarından 'yakın çekim' tekniğini kullanarak karakterlerin anlık duygularını vermeye çalışmıştır. Tren sahnesi, kapı önü sahnesi ve bara giden yolların gösterilmesi sinemanın görüntü avantajlarının kullanılması olarak görülmektedir. Bu

artı görüntü öğelerinin filme, diğer filmlere kıyasla çok fazla katkı sağladığını söyleyemeyiz. Yine de görüntünün ve kameranın anlatım olanakları kullanılmaya çalışılmıştır. Yönetmen Daniel Petrie'nin bu filmi bize aslında sinemanın tiyatro dilinden ayrılmasının o yıllarda çok da kolay olmadığını göstermektedir.

Dünya sinemasında bu anlamda en çok öne çıkan filmlerden biri de *Sokak Kızı Irma* filmidir. Amerika Birleşik Devletleri'nde 1963 yılında gösterime giren film bir tiyatro oyunundan uyarlamadır. Billy Wilder'in yönettiği film, yazar Alexandre Breffort'un tiyatro oyunundan beyazperdeye aktarılmıştır. Polislere rüşvet verilen sahne 'diyalogsuz' ve genel plan aktarılmıştır. Tiyatroya özgü dolantıların ve yanlış anlamaların sıkça kullanıldığı bu filmde yine de mekân zenginliği olduğunu söyleyebiliriz.

*İtalyan Usulü Evlilik* filmi 1964 tarihlidir ve bu filmde sinema dilinin artık tamamen tiyatrodan ayrılmaya başladığını net olarak görürüz. Tiyatro oyunundan uyarlama filmde net olarak yüze ve dudaklara odaklanan yakın çekimler görürüz. Randevu evi sahnesinde, odanın yakınına bomba düşmesi ve duvar, çerçeve v.s. objelerin yerlere saçılması tiyatro sahnesinde kolay gerçekleştirilebilecek aksiyonlar gibi görünmemektedir. Öyle ki yönetmen çoğu tek mekânda olduğu anlaşılan karşılıklı konuşmaları, karakterin giysilerini de değiştirerek farklı mekanlarda gerçekleştirmiştir. Bir tiyatro uyarlaması olarak bu film tiyatronun 'mekân sınırlılığı' sorununu büyük ölçüde aşmıştır. Geçmişteki olaylar anlatım olarak değil direk sahne olarak filmde yer bulur. Öyle ki filmde yirmi yıllık bir zaman atlaması söz konusudur. Bu, karakterlerin makyajlarıyla yansıtılmaya çalışılır. Vittorio De Sica tarafından yönetilen filmin kaynağını oluşturan tiyatro oyununu Eduardo De Filippo yazmıştır.

*Kim Korkan Hain Kurttan?* adlı film Edward Albee'nin yazmış olduğu, 1966 tarihli bir uyarlama filmdir. Bu filmde sinematografinin avantajları dönem teknolojisine göre en iyi şekilde kullanılmıştır. Filmin girişinde geniş açı bir dış çekim vardır ve iki asal karakterin yolda yürüyüşleri gösterilir. Kamera zoom-in yaparak, yavaş hareketlerle karakterlere yaklaşır. Kadın ve Adam yürümeye devam etmektedir. Ayrıca yakınlaşma süreci boy çekimine kadar geldiğinde, kamera kesme yapmaz ve iki karakteri pan çekimiyle soldan sağa takip eder. Bu takip, tüm yürüyüşlerini kapsar ve sahnenin sonunda eve varırlar. Bu anda diyaloglar akmaya devam eder. Tüm bunlar

sinemanın anlatım avantajlarıdır. Kaynak metinde eserin mekanının ev olması ve çok diyalog içermesi sinema tekniğinin üzerinde çalışmasına neden olmuştur. Böylece sıklıkla göğüs, baş, omuz ve amors çekimleri vardır. Dış mekân kullanılabilmiştir. Arabanın içinde de çekim yapılmıştır ve mekân değişimleri hızlı olabilmiştir. Bunlar tiyatro sahnesinde yapılamayacak eylemler olarak görünmektedir. Filmin bir yerinde bindirme tekniği kullanılmıştır.

Michael Frayn'ın aynı adlı oyunundan sinemaya yapılan *Noise Off* adlı uyarlamayı Peter Bogdanovich yönetmiştir. Eser, bir tiyatro kumpanyasının prova ve temsil sürecini anlatmaktadır. Bu uyarlama da, tüm tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamalarda olduğu gibi, uyarlama olmayan filmlere nazaran daha çok 'diyalog' içerir. 1992 tarihlidir.

Elaine May'ın yazmış olduğu *Kuş Kafesi* oyunu 1996 yılında sinemaya uyarlanmıştır. Burada sinema teknolojisinin gelişmesinin uyarlama üzerindeki etkileri net olarak görülmektedir. Filmin başında denizin üzerinden yapılan yakın çekim ve kameranın havadan filmin geçeceği mekâna zoom tekniğiyle yaklaşması sinemanın tiyatroya göre kullandığı teknolojik avantaj olarak görünmektedir. Filmde mekân değişimleri sıklıkla kullanılmıştır. Tiyatro sahnesinde en fazla replik düzeyinde gerçekleştirilecek aktarım, 'mekân çeşitliliği' sayesinde zengin bir anlatıma ulaşmıştır.

Daha yakın tarihli bir tiyatro uyarlaması da *Closer* filmidir. 2004 tarihlidir. Türkçeye *Daha Yaklaş* olarak çevrilen bu filmi Mike Nichols yönetmiştir. Daha çok kadın-erkek ilişkileri üzerine odaklanan bu film de –tüm tiyatrodan yapılan uyarlamalarda olduğu gibi– bol diyalog içermektedir. Diyaloglar, aksiyonun oluşmasında belirleyici etmendir filmde.

Dünya Tiyatrosunda Shakespeare kadar üne sahip olan başka bir yazar Anton Çehov'un da oyunları sinemaya aktarılmıştır. En ünlü eseri *Martı* oyunudur. *Martı* oyunu en son 2018 yılında sinemaya uyarlanmıştır. Sinemaya uyarlamalarda yakın tarihleri belirtmemizin ana nedeni sinema sanatının teknik olanaklarının yıllar geçtikçe daha belirgin olmasıdır. Bu da sinemasal özelliklerin filmde daha çok

kullanılabilmesine daha çok olanak tanımaktadır. Film, orijinal metne oldukça sadık bir anlayışla uyarlanmıştır.

Yine aynı şekilde aslına uygun bir şekilde uyarlanan sinema filmi *Salaklar Sofrası* filmidir. Yine tiyatro sahnesinde canlandırılması oldukça zor olacak olan trafik kazası sahnesi dışında film, genelde tek mekânda geçmektedir.

*Salaklar Sofrası* filmi 2010 yılında tekrar sinemaya uyarlanmıştır. Bu uyarlama ABD'de yapılmıştır ve bu sefer karakterler İngilizce konuşmaktadır. Bu yüzden karakterler de ABD'de yaşayan karakterler olarak yorumlanmıştır. Önceki Fransız uyarlamasının aksine çok fazla sinematografik öğenin bu uyarlamada olduğunu söyleyebiliriz. Öncelikle ana karakterin çalıştığı iş yerinden pek çok sahne çekilmiştir. Filmin ve oyunun ana mekânı 'ev'e gelene dek pek çok dış çekim gerçekleştirilmiştir. Önceki uyarlamada Müfettiş eve gelirken bu uyarlamada ise Müfettiş'in çalıştığı iş yerine gidilir. Bu uyarlamada yönetmenin mümkün olduğunda çok mekân tercih etmeye çalıştığını görmekteyiz. Bu da sinematografik anlamda anlatıya zenginlik kazandırmaktadır. Aynı zamanda da bu uyarlamanın temposunun ve anlatım hızının öncekine göre daha fazla olduğunu söyleyebiliriz.

Sinema tarihinde tiyatrodan uyarlamalar günümüze kadar gelmektedir. Bugün de sinema, tiyatro metinlerinden yararlanmaktadır. Bunun son örneklerinden biri yönetmen Fernando Meirelles'in *The Two Pope* filmidir. Bir tiyatro oyunundan uyarlanan bu sinema filmi, adından da anlaşıldığı gibi iki din görevlisinin ekseninde geçmektedir. Tiyatro metinlerinin asal özelliklerinden biri olan diyaloglu yapı burada da kendini gösterir ve filmin büyük çoğunluğu iki din adamının fikir tartışmaları ekseninde geçer.

Filmin bazı bölümlerinde geçmişe dönüş (*flash-back*) yaşarız. Bu uyarlamada aksiyon sahnelerine sıkça başvurulsa da özellikle diyaloglardaki teatral yapı hemen kendini belli etmektedir.

Dünya sinemasında tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamaların bazılarında gerçek tarihsel kişiliklerin de işlendiği görülmektedir. Yine bir tiyatro oyunundan yapılan *Quillis* adlı film de bunun örneğidir. Filmin yönetmeni Philip Kaufman'dır.

Bu film Marquis de Sade'in gerçek yaşam öyküsüne odaklanmıştır. Tiyatro oyun metni ise Doug Wright tarafından kaleme alınmıştır. Mekân zenginliği ve öznel çekimler kullanılmıştır.

Tiyatrodan sinemaya uyarlanan *Çin Kahvesi* adlı filmin tiyatro oyunu versiyonunu Ira Lewis yazmıştır. Al Pacino tarafından yönetilen filmin ana mekânı bir evdir. Bu evde iki eski arkadaşın karşılıklı konuşmalarına tanık oluruz. Üst-ses konuşmaya devam ederken biz de görüntüde olan olayları görürüz. Bu da sinematografik anlatımın etkili olduğu yerlerden biridir. Bu anlamda filmin 'önce'sini görüntülerle görmüş oluruz. Asal mekân olan 'ev'e geldiğimizde ana karakterin söylediklerini geriye dönüş*flash back* tekniğiyle sahnede görürüz. Hatta kimi yerlerde çok kısa süreli geriye dönüşler yaşanır. Hatta geçmiş bir zamandaki karakterin anlık tepkisini görüp, hemen 'şimdiki zaman'a döneriz. Bu teknik her şeyden önce anlatıyı 'monotonluk'tan kurtaran bir yapıdır. Karakterin 'anlatısından' yapılan geri dönüşlerde, kimi yerlerde ana karakterin doğru söylemediğini de görürüz. Bu anlamda bu teknik, karakteri sorgulamamıza da imkân verir. Tiyatro sahnesinde doğal olarak böyle bir algı oluşması çok mümkün değildir. Anlatıyı görüntülerle destekleme çabasını yönetmen, filmin sonunda da devam ettirir. Böylece film tek mekânda kalma durumundan kurtulmuş olur.

Tiyatrodan sinemaya yapılan uyarlamalarda 'yer' konusunun başat öğelerden biri olduğunu söylemek gerekir. Bu anlamda 'mekân' kullanımı hemen kendini belli etmektedir. Tiyatronun sinemaya oranla mekân kullanımı belki çok seçenekli olmayabilir. *The Sunset Limited* adlı film de tiyatrodan sinemaya aktarılan bir tek mekân filmidir. Cormac McCarty'in yazdığı tiyatro oyunundan sinemaya uyarlanan filmin yönetmeni Tommy Lee Jones'dur. Tüm film tek mekânda geçer ve tiyatro metninde olduğu gibi sadece iki karakter vardır. Genellikle uzun ve felsefi diyaloglar şeklinde geçen film, profesörün evden ayrılmasıyla son bulur.

### 4.2.2. Türkiye Sinemasında Tiyatrodan Uyarlama

#### 4.2.2.1. Türkçe Metinlerden Yapılan Uyarlamalar

*1) Haldun Taner – Keşanlı Ali Destanı- Yönetmen: Atıf Yılmaz. (1950)*

Atıf Yılmaz'ın 1964 yılında yönetmenliğini yaptığı oyun, Türk Tiyatrosu'nda çok bilinen bir eserdir. Film, sinematografik anlatıma uygun olarak mahalle görüntüsüyle başlar. Bir gecekondu mahallesi atmosferinde başlayan filmde Ali adlı biri hakkında konuşulmaktadır.

Filmde şarkılar da kullanılmaktadır. Sahneyle ilgili durumlar ve düşünceler şarkıyla anlatılmaktadır. Film, sinemaya özgü 'mekân çeşitliliği' avantajını kullanmıştır (Keşanlı Ali Destanı - Eski Türk Filmi Tek Parça Restorasyonlu. Erişim: 21.05.2020. https://www.youtube.com/watch?v=V1UAn95sqtI).

*2) Sadık Şendil – Yedi Kocalı Hürmüz- Yönetmen: Ezel Akay (2009)*

Sadık Şendil'in tiyatro oyunu metninden sinema filmine uyarlanan bu eser içeriğinde teatral özellikler gösterir.

Ezel Akay'ın filminde 'kaba komedi' unsurları sıkça kullanılmıştır. Kocalardan birkaçını evden uzaklaştırmak için oldukça klişe bir çözüm olan 'kafaya odunla vurup bayıltma' yolu seçilmiştir. Kafaya odun vurulan sahne 'Özel Çekim'le aktarılmıştır. Tekrar yüz çekimiyle odunun yarattığı etki görülmüştür. Bunlar sinematografik avantajlar olarak görülmektedir. Film genelde konak atmosferinde geçmektedir. Akisyon da genel olarak burada konumlandırılmıştır. Film, ritim olarak oldukça hareketli bir yapıya sahiptir. Şarkılı kısımlarla Hürmüz'ün içinde bulunduğu durum aktarılmıştır. Tüm erkek karakterlerin kadınlara göre 'zekâ seviyesi daha düşük' olarak yorumlanması dikkat çekmektedir. 'Üst Ses' ve 'müzik' kullanımı sinemaya ilişkin avantajlar olarak görünmektedir (7 Kocalı Hürmüz | Türk Filmi Tek Parça (HD). Erişim: 22.05.2020**.** https://www.youtube.com/watch?v=YZ213xnS-LE).

*3) Sadık Şendil - Yedi Kocalı Hürmüz – Yönetmen: Atıf Yılmaz (1971)*

Sadık Şendil'in tiyatro oyununu Atıf Yılmaz da filme uyarlamıştır. Girişte İstanbul görüntüleri fark edilir. Çok fazla mekân çeşitliliği kullanılamadığından bu durum, 'öznel çekimler' ve yakın çekimlerle giderilmeye çalışılmıştır (Yedi Kocalı Hürmüz - Eski Türk Filmi Tek Parça (Restorasyonlu). Erişim: 26.06.2020. https://www.youtube.com/watch?v=t6ZKa7fpcmQ&t=2394s).

*4) Sadık Şendil – Yedi Kocalı Hürmüz – Yönetmen: Yılmaz Atadeniz (1963)*

Sadık Şendil'in tiyatro oyunundan yapılan bu uyarlamada da Hürmüz, yedi erkekle birden nikah yapmıştır. Ancak gönlü yeni tanıştığı doktordadır (http://www.sinematurk.com/film/6792-yedi-kocali-hurmuz).

*5) Kanlı Nigâr – Yönetmen: Ülkü Erakalın (1968)*

Ülkü Erakalın tarafından siyah-beyaz çekilen bu tiyatro uyarlamasında, tiyatro metnini yazan kişi kesin olarak bilinmemektedir. Metin, bir 'Ortaoyunu' metnidir. Geleneksel Türk Tiyatrosu biçimi olan ortaoyununda genelde doğaçlamadan çıkan oyunlar sergilenmekteydi. Bir 'ana hikâye' kurulur, sonrası oyuncuların yaratıcılıklarına göre şekillenirdi. Böylece oynana oynana tipler, espriler ve durumlar 'kalıp'laşırdı. Bu teatral öğelerin filmde de sıkça kullanıldığını görmekteyiz. Film kişileri karakterden ziyade tip şeklinde çizilmiştir. Girişte ünlü ortaoyunu oyuncusu kameraya konuşarak filmi açar ve filmin geleneksel Türk tiyatrosu biçimini taşıdığını söyler. Filmin ana karakteri Nigâr da filmin sonunda kameraya bakarak konuşur. Bu tiyatrodaki 'seyirciye konuşma'nın karşılığıdır. Ancak ölçek tamamen yüzü baz aldığı için özel çekimde tüm ekrana yayılan yüzü görebilmekteyiz.

Filmde kavga sahneleri de tamamen karikatürize bir şekilde aktarılmıştır. Yani şiddet de komikleştirilmiştir. Karagöz-Hacivat oyunlarından bilinen 'yanlış anlamalar, tekrarlamalar' sıkça kullanılmıştır. Zaman olarak Osmanlı İmparatorluğu'nun 1800'lü yıllarının son kısımları seçilmiştir. Yer, İstanbul' dur (Kanlı Nigâr - Eski Türk Filmi Tek Parça (Restorasyonlu). Erişim: 24.05.2020. https://www.youtube.com/watch ?v=T_2jKmvebGg).

*6) Kanlı Nigâr – Yönetmen: Memduh Ün (1981)*

Tiyatro metninden sinemaya başka bir uyarlama olan *Kanlı Nigâr* filmi, dönem Osmanlı'sının görüntüleriyle açılır. Genel açı burada belirleyicidir. Onun dışında az mekanlı bir yapı egemendir (Kanlı Nigâr | Kemal Sunal Eski Türk Filmi Tek Parça (Restorasyonlu). Erişim: 25.05.2020. https://www.youtube.com/watch?v=Mt0f-RqDDVQ&t=2s.).

*7) Aziz Nesin – Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz – Yönetmen: Engin Orbey (1974)*

Aziz Nesin'in yazmış olduğu tiyatro oyunu *Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz*, Engin Orbey tarafından sinemaya aktarılmıştır. Mekan değişimi çoktur. Filmin başında daha sıklıkla öznel çekimler kendini belli eder. Bu, Yaşar'ın düştüğü absürd duruma babasının verdiği tepkileri görme açısından önemlidir. Babanın tepkileri sürekli yüz çekimiyle verilmiştir.

*8) Ekrem Reşit Rey, Cemal Reşit Rey – Lüküs Hayat – Yönetmen: Yücel Uçanoğlu (1976)*

Tiyatro oyunundan uyarlanan bu filmde Türkiye toplumunun batılılaşma sürecindeki yaşadığı uyumsuzluklar aktarılır. Yankesicilik yapan Rıza ve Fıstık, bir gün bir yolunu bulup, bir zengin evine girmeyi başarırlar. Bir kıyafet balosuna katılırlar. Bu filmde başlarına gelenler aslında halk tabakasından olan insanların zengin hayata olan düşkünlüklerinin komedisidir (https://www.yesilcamevi.com /index.php?topic=40788.0).

*9) Aziz Nesin – Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz – Yönetmen: Atıl İnaç- Ulaş İnaç (2008)*

Bu yakın tarihli uyarlamada yine mekân çeşitliliği vardır. Genel çekimler, kahve vb. alanlarda etkilidir. (https://www.sinemalar.com/film/21008/yasar-ne-yasar-ne-yasamaz)

*10) Melih Cevdet Anday – İçerdekiler – Yönetmen: Hüseyin Karabey (2018)*

Bu uyarlama tamamen 'tek mekân' filmidir. Orijinal metne oldukça yakın yapıdadır. Sadece giriş sahnesinde Tutuklu'yu getiren görevlilerin genel çekimi, orijinal metinden farklıdır. Tek mekân filmde duygu durumları yakın çekimlerle verilmiştir. (İçerdekiler Yerli Filmi. Erişim: 08.07.2020. https://www.fullhdizlet.net/icerdekiler-yerli-filmi-izle/)

*11) Haldun Taner – Keşanlı Ali Destanı- Yönetmen: Ümit Efekan. (1983)*

Haldun Taner'in *Keşanlı Ali Destanı* oyunu, Ümit Efekan tarafından *Aptal Kahraman* adıyla filme uyarlanmıştır (Aptal Kahraman (1983) İlyas Salman Filmi. Erişim:14.07.2020. https://www.youtube.com/watch?v=_CQBGBtRQzQ&t=249s).

*12) Cevat Fehmi Başkut – Deli Deli Küpeli – Yönetmen: Memduh Ün. (1986)*

Cevat Fehmi Başkut'un *Buzlar Çözülmeden* adlı tiyatro oyunundan uyarlanan film bir akıl hastanesinde başlar. Filmde özellikle mekân çeşitliliği avantajı iyi kullanılmıştır. Çünkü mevsim değişimi vardır. Karlı atmosfer hem genel hem de özel çekimle verilir. Bu anlamda 'doğal ışık' kullanılabilmiştir. Sık mekân değişimi vardır (Deli Deli Küpeli | Eski Türk Filmi Tek Parça. Erişim: 15.07.20. https://www.youtube.com/watch?v=zRGKIhBg-Rk).

*13) Turgut Özakman – Duvarların Ötesinde – Yönetmen: Orhan Elmas (1964)*

Turgut Özakman'ın tiyatro oyunundan sinemaya aktarılan bu filmde, hapishaneden kaçan beş mahkûmun durumu anlatılır. 'İç mekân' filmi olarak görünmektedir. Kameranın 'anlık kesme' hareketiyle mekân dışında yaşanan 'pazarlık' sahneleri verilebilmiştir. Sağlanan 'devamlılık'la dış mekân ve iç mekân senkronize şekilde aktarılmıştır (Duvarların Ötesi 1964 | Belgin Doruk Tanju Gürsu | Yeşilçam Filmi Full İzle. Erişim: 30.07.2020. https://www.youtube.com/watch?v=-c5ayHBT6iY&t=806s.).

*14) Bozuk Düzen – Güner Sümer – Yönetmen: Haldun Dormen (1966)*

Güner Sümer'in aynı adlı tiyatro oyunundan uyarlanan filmin yönetmenliğini Haldun Dormen yapmıştır (http://www.sinematurk.com/film/2466-bozuk-duzen).

*15) Taş Parçası – Reşat Nuri Güntekin – Yönetmen: Faruk Kenç (1939)*

Reşat Nuri Güntekin'in aynı adlı tiyatro oyunundan uyarlanan bu film, 1939'da gösterime girmiştir.

*16) Buzlar Çözülmeden – Cevat Fehmi Başkut – Yönetmen: Nejat Saydam (1960)*

Cevat Fehmi Başkut'un tiyatro oyunundan uyarlanan bu filmde, 1960 darbesi sonucu bir kasaba karlarla kaplandığı için yolları kapanmıştır. 1986 uyarlamasının aksine çok fazla 'iç mekân' a sahiptir. Tam olarak sinema avantajlarının kullanılabildiği bu anlamda söylenemez (Buzlar Çözülmeden - Eski Türk Filmi Tek Parça (Restorasyonlu). Erişim: 07.08.2020. https://www.youtube.com/watch?v=_-H6om9PI9c&t=263s).

*17) Sen Hiç Ateş Böceği Gördün Mü? – Yılmaz Erdoğan- Yönetmen: Andaç Haznedaroğlu*

Yılmaz Erdoğan'ın yazdığı tiyatro oyunu metninden aynı adla sinemaya uyarlanan film, çok sahneli özelliğiyle dikkat çekmektedir. Gülseren adlı bir karakter üzerinden ülkenin yetmişli yıllardan itibaren dönüşümü aktarılmaktadır. Konakta aile yanında başlayan hikâye, Gülseren'in akıl hastanesine kapatılmasıyla son bulur. Sinemanın tiyatroya göre teknik anlatım avantajlarından filmde yararlanılmıştır. Art arda çekilen sahnelerde ekran rengi, dekor, kostüm, makyaj, oyuncuların saç rengi, atmosfer farklıkları gibi özellikler seyirciye hızlı bir şekilde aktarılmıştır. Tiyatro metninde replik düzeyinde geçen ateş böcekleri 'yakın çekim'le filmde gösterilmiştir. Filmin son sahnelerinden birinde günümüzün dünyası sokaktaki dev televizyon görüntüleriyle aktarılmıştır (Sen Hiç Ateş Böceği Gördün Mü? 2021. Erişim: 21.04.2021. https://sinemia.org/film/sen-hic-atesbocegi-gordun-mu.).

### 4.2.2.2. Yabancı Dillerdeki Metinlerden Yapılan Uyarlamalar

*1) Cibali Karakolu - Henri Kéroul ve Albert Barre – Yönetmen: Hulki Saner (1966)*

Henri Kéroul ve Albert Barre'nin yazmış olduğu *Bir Düğün Gecesi* adlı oyundan uyarlanan filmin senaryo uyarlaması da yönetmeni Hulki Saner tarafından yapılmıştır.

Sinemaya özgü en önemli avantajlardan biri mekân çeşitliliği filmde kendini belli eder. Genelev, Karakol vb. sahneler art arda gelir ve bu anlamda bir devamlılık oluşur (Cibali Karakolu | Sevda Ferdağ Cüneyt Arkın Yeşilçam Filmi Full İzle. Erişim: 01.08.2020. https://www.youtube.com/watch?v=efGNvnL0jeA.).

*2) Ağaçlar Ayakta Ölür - Alejandro Casona- Yönetmen: Memduh Ün. (1964).*

Filmin senaryo uyarlaması Sefa Önal tarafından yapılmıştır. İspanyol yazar Alejandro Casona'nın aynı adlı tiyatro oyunundan sinemaya uyarlanan bu filmde Asım adlı ihtiyar bir adam on beş yıl önce torununu evden kovmuştur. Genelde iç mekân kullanılan filmde, genel çekimde sokak sahneleri kullanılmıştır (Ağaçlar Ayakta Ölür (1964) Türk Filmi – Yeşilçam. Erişim: 01.08.2020. https://www.youtube.com/watch?v=GrM3RUkbgkY).

*3) Ağaçlar Ayakta Ölür – Alejandro Casona- Yönetmen: Kamil Renklidere. (2000).*

İspanyol yazar Alejandro Casona'nın tiyatro oyunundan sinemaya uyarlanan bu filmin senaryo yazarlığını Atila Engin yapmıştır.

Bu versiyonda ise yıllar çektikte sinematografik anlatım da geliştiği için dış mekân kullanımı daha başarılı görünmektedir. Önceki versiyon daha 'duygu' merkezli olmasından dolayı, daha çok yüz çekimi içeriyordu. Bu versiyonun daha aksiyonel bir temelde olduğunu söyleyebiliriz (Ağaçlar Ayakta Ölür (2000). Erişim: 04.08.2020. https://www.youtube.com/watch?v=7yE-bDmlR10&t=54s.).

*4) Tahta Çanaklar – Edmund Morris – Yönetmen: Memduh Ün (1960)*

Edmund Morris'in *Tahta Çanaklar* adlı tiyatro oyunundan uyarlanan filmin senaryoya aktarımını Halit Refiğ, Lale Oraloğlu ve Bülent Oran yapmıştır (Kırık Çanaklar - Eski Türk Filmi Tek Parça (Restorasyonlu). Erişim: 04.08.2020. https://www.youtube.com/watch?v=GwOTqcaxGow).

*5) İntikam Meleği/Kadın Hamlet – William Shakespeare – Yönetmen: Metin Erksan (1970)*

Film, babası, amcası tarafından öldürülen genç kadının intikamını anlatır (http://sinematurk.com/film/1276-intikam-melegi-kadin-hamlet).

*6) Şalvar Davası – Aristophanes – Yönetmen: Kartal Tibet (1983).*

Antik Yunan yazarı Aristophanes tarafından kaleme alınan Lysistrata oyununun sinema uyarlaması olan bu filmin senaryo uyarlaması Başar Sabuncu tarafından yapılmıştır. Birebir kavga sahneleri yakın çekimle aktarılmıştır. Çok fazla yüz çekimi kullanılamadığı görülmektedir (Şalvar Davası - HD Türk Filmi (Şener Şen). Erişim: 07.08.2020. https://www.youtube.com/watch?v=j1haOTXjGhg).

*7) Andrzej Saramonowicz – Erkek Tarafı Testosteron – Yön: Cem Sürücü (2013)*

Yine büyük çoğunluğu tek mekânda geçen bu tiyatrodan uyarlama filmde bir evlilik sahnesinin sonrası yaşanmaktadır. Tam evlenileceği sırada imzadan kaçan bir kadının o davette bulunan yedi erkekle bir şekilde bağlantısı ortaya çıkar. Bu bağlantıyı bulma süreci diyaloglar yoluyla aktarılır. *Flash-back* tekniği kullanılmıştır (Erkek Tarafı Testosteron. Erişim: 10.11.2020. https://www.youtube.com/watch?v=XUQk-PdXkMQ&list=PL33jXWvcXnfRZOZC9kW30GhxQQ04LuJA0&index=8).

## 4.3. Vasıf Öngören'in Hayatı ve Sanatı

Vasıf Öngören 15 Şubat 1938'de Kütahya'da doğmuş, 14 Mayıs 1984'de Hollanda'da hayata veda etmiştir. Tiyatroyla ilk teması İstanbul Üniversitesi Gençlik Tiyatrosu'dur. Burada oyunculuk ve yönetmenlik çalışmaları yapmıştır. Buradaki çalışmalarının başarısı sonucunda 1960'lı yıllarda art arda altı sene Erlangen Tiyatro Festivali'ne katılmıştır. 1962 yılında İstanbul Üniversitesi fizik bölümündeki eğitimini tamamlayarak Almanya'ya yerleşmiştir. Burada Felsefe Fakültesine kaydolmuş; bu fakültenin Tiyatro Bilimleri Bölümü'nde eğitimine devam etmiştir. Berlin'de yaşadığı dönemde bizzat Bertolt Brecht tarafından kurulmuş Berliner Ensemble'da tiyatro çalışmalarına katılmıştır. Reji uygulamalarını yakından izlemiştir. Yani epik tiyatroyu bizzat 'ilk kaynağından' öğrenmiştir. Özellikle *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununda hâkim olduğu 'epik teknik' net olarak görülmektedir. Bunu, aldığı eğitimin niteliğinden de anlayabiliriz. Bu tiyatronun arşivine de girerek bilgilerini derinleştirmiştir (Göktaş, 2004: 9).

İlk oyununu 1965 yılında yazmıştır. Adı *Göç* olan bu oyununun adını daha sonra *Almanya Defteri* olarak değiştirerek kendisi sahnelemiştir. 1969 yılında arkadaşlarıyla beraber Ankara Birliği Sahnesi tiyatrosunu kurmuştur. Daha sonra bu tiyatro adını Ankara Sahnesi olarak benimsemiştir. 12 Mart 1971 muhtırasının yaratmış olduğu baskı ortamından Öngören de etkilenmiş ve 'tiyatroda gizli örgüt kurmak' suçlamasıyla hüküm giymiştir. İki yıl süren hapis cezasının ardından 1974'deki genel afla serbest bırakılmıştır. 1980'li yıllarda Almanya'ya gitmiş ve özellikle Bertolt Brecht ve tiyatrosu hakkındaki araştırmalarını derinleştirmiştir. Brecht'den de oyunlar sahnelemiştir. Özellikle Türk tiyatrosundaki 'açık biçim' özellikleriyle Brecht'in 'epik tiyatro' mantığını sentezlemeye çalışmıştır. Brecht'in tiyatro anlayışını o yıllarda Türkiye'ye uyarlamak kolay değildir. Aslında Brecht'in tiyatrosunda kesin olarak bir 'kural' yoktur. Sürekli arayarak, deneyerek doğruyu bulma stratejisi üzerine kuruludur. Bunun için de bir oyun için çalışmak ve araştırmalar yapmak gereklidir. Ayrıca bu tiyatro anlayışında 'yıldız oyuncu' sistemi de yoktur. Bu tiyatro anlayışında 'kolektivizm' egemendir. Sanat asla didaktik olmamalı. Bu anlayışını yazdığı oyunlarına da yansıtmıştır (Göktaş, 2004: 11).

Burada bir tartışmaya dikkat çeker yazar. Bir tiyatro için aslında iki seçenek vardır. Aynı zamanda bir ticari işletme olan bu tiyatroların bilet satarak ayakta kalma ihtiyaçları vardır. Bunun için de içeriği daha düşük olan ve genel seyirci kitlesine hitap eden oyunlara yer vermelidirler. Toplumsal içeriği ağır basan oyunları tüketmek aynı zamanda bir 'bilinç' gerektirmektedir. Bu da 'genel seyirciye' hitap eden bir anlayış değildir. Bu tarz oyunları sergileyen tiyatrolar bu 'tavizsizliğinden' dolayı ekonomik anlamda büyük zarar görmüştür. Öngören genelde oyunlarında işçi sınıfının sorunlarını irdelemiştir. Özellikle toplumsal sorunların irdelendiği tiyatro oyunlarının, ticari özellikte kullanılmasına karşıdır. Bu anlamda Adorno ve Horkheimer, modern dünyadaki tektipleşen yaşam kalıplarının kültürel alan üzerinde sistem tarafından 'bilinçli' empoze edildiğini savunmuşlardır. Adorno'ya göre kültür endüstrisi hazır reçetelere ve klişelere dayanır. Adorno bu konuda şu örneği verir: "Her filmin başında nasıl biteceği, kimin ödüllendirilip kimin cezalandırılacağı ya da unutulacağı anlaşılır" (Özçetin, 2018: 174).

Horkheimer için de temel kaygı gündelik hayatın ticarileşmesiyle beraber sanatın da ticarileşmesidir. Düşünce, düşünce olmayan bir kavramla; üretim üzerindeki ya da toplumsal davranışlar üzerindeki etkisiyle ölçülmektedir. Tıpkı sanatın 'sanat dışı bir şeyle' ölçülmesi gibi. Horkheimer bunu şu şekilde özetliyor: "Bu aynı gişe hasılatı ya da propaganda değeriyle bir filmin ölçülmesine benziyor" (Özçetin, 2018: 174).

Kurumsal tiyatrolarda ise zaten 'resmi' sansürden dolayı işçi tiyatrosu örnekleri bulmak kolay değildir. Öngören, bu konuda 'kooperatif' sistemini benimsemiş ve tiyatronun tüm birimlerinin (gişecisinden, çaycısına) oyunun karından ortak olmasını sağlamıştır. Böylece ticari başarıyı ikinci plana atmıştır (Göktaş, 2004: 12).

Vasıf Öngören'in yönettiği oyunlar şu şekildedir:

1) *Asiye Nasıl Kur*tulur (yazarı da kendisi), 1969, Ankara Birliği Sahnesi, 1971, Ankara Sahnesi.
2) *Adam Adamdır* (Bertolt Brecht), 1971, Ankara Birliği Sahnesi.
3) *Almanya Defteri* (yazarı da kendisi), 1971, Ankara Sahnesi

4) *Oyun Nasıl Oynanmalı* (yazarı da kendisi), 1974, İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu.
5) *Faşizmin Korku ve Sefaleti* (Bertolt Brecht), 1976, Birlik Sahnesi.
6) *Sezuan'ın İyi İnsanı* (Bertolt Brecht), 1976, Birlik Sahnesi.
7) *Zengin Mutfağı* (yazarı da kendisi), 1977, Birlik Sahnesi.
8) *1941-42'den İnsan Manzaraları* (Nazım Hikmet'in şiirlerinden tek kişilik oyunlaştırma), 1979, Birlik Sahnesi.
9) *Yeni Nesil*, 1984'de Hollanda'da işçi çocuklarından oluşan bir grupla oynanan bir oyundur (Göktaş, 2004: 12).

Vasıf Öngören Türk seyircisiyle en çok buluşan tiyatro sanatçılarından biri olmuştur. Bunun nedeni sürekli araştırmaya ve geliştirmeye açık olmasıdır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyunu 1969'da sahnelendiğinde bu, yazar için en önemli dönüm noktası olmuştur. Radyo, televizyon programlarında bu oyun tartışıldığı gibi, Meclis'te bile konusu geçmiştir. Oldukça geniş iletişim kanallarından yararlanarak bu oyunu kitleye ulaştırmayı başarmıştır. Bu oyun, 'Ankara Sanatseverler Kulübü' tarafından 'En İyi Oyun', 'En İyi Yönetmen', En İyi Kadın Oyuncu' ve 'En İyi Yardımcı Oyuncu' ödüllerine layık görülmüştür (Göktaş, 2004:13).

Öngören 1972- 1974 yılları arasında tiyatroda gizli örgüt kurduğu iddiasıyla iki yıl hapis yatmış ve aftan yararlanarak çıkmıştır (Nutku, 2018: 98).

Yazar, 1977'de sahnelediği *Zengin Mutfağı* oyunuyla İsmet Küntay Ödülü'nü ve Tiyatro 77 dergisinin 'Yılın Oyunu' ödülünü kazanmıştır.

Prof. Dr. Ayşegül Yüksel onun ölümüyle ilgili *'tiyatromuzda bir damar kurudu'* ifadesini kullanmıştır. Bir tiyatro sanatçısı olarak 'çok yönlü' çalışmayı başarmıştır. Hem oyun yazarı, hem tiyatro kuramcısı hem de tiyatro yönetmeni olarak sanatını çok boyutlu yorumlayabilmiştir (Göktaş, 2004:14).

Vasıf Öngören'e göre sahne ve seyirci ilişkisi birbirinden bağımsız düşünülemez. Vasıf Öngören'in tiyatro anlayışı farklı başlıklarda değerlendirilmektedir. Farklı başlıklarda hizmet verdiği için sanat anlayışı da buna

göre şekillenmiştir. Oyun yazarlığı, tiyatro kuramı ve tiyatro yönetmenliği konusunda görüşlerini dile getirmiştir.

Öngören, 1960'lı yıllardan ölümüne kadar (1984) 'toplumcu tiyatro' anlayışında kalmıştır. Tiyatro sanatının mutlaka bir toplumsal sorunu tartışması gerektiği noktasında durmuştur. Ancak bunu yaparken 'slogan atan' bir anlayışta da olmak istememiştir. Kuşkusuz bu ince bir noktadır. Söz konusu dönemde toplumsal gerçekçi tiyatro hareketi oldukça etkindi. Vasıf Öngören'in farkı bunu yaparken 'estetik' ten taviz vermemiş olmasıdır. Toplumsal eleştiriyi estetikle birleştirebildiği için kalıcı olabilmiştir sanatçı. İki oyununun da filme uyarlanmasının ana dinamiği budur. Zeliha Berksoy, yazarla ilgili şu açıklamayı yapmaktadır: "Çıkar ilişkilerine dayalı bu soysuzluğun içinde Vasıf, toplumsal gerçeğe dayanan, insanın değişebilirliliğine inanan, sanatı son nefesine kadar savunan bir yazardı. Vasıf, yaşamın gerçeğini düşünsel ve sanatsal en ufak bir ödün vermeden ülkesinin insanına ulaştırmak isteyen aydının bitmeyen çilesini yaşadı" (Göktaş, 2004:15).

Açıklamadan anlaşıldığı kadarıyla özellikle döneminde sanatçıdan aynı zamanda bir 'aydın' sorumluluğu beklenmektedir. Sanatçı, olayları bir aydın gibi görüp yorumlayacak ve sanatında bununla ilgili çözüm üretecektir. Bu da tabii ki bir 'donanım' gerektirmektedir.

Vasıf Öngören söz konusu 'donanım'ı güçlendirmek adına döneminin en önemli politik tiyatro savunucularından Erwin Piscator'dan yardım almak istemiştir. Piscator'un yanıtı: "Ben devrimi tamamladım. Benim işim savaş yıllarındaydı. Ajitasyon tiyatrosu için işlevim vardı benim. Sizin artık Berliner Ensemble'a gitmeniz gerekiyor*"* olmuştur (Göktaş, 2004:16).

Piscator, Öngören'e bu anlamda Brecht'i işaret etmektedir. Berlin Emsemble'daki tiyatro çalışmaları da oyun yazarlığının ana iskeletini oluşturmaktadır. Bu anlayışla yola çıkan yazar, dramatik tiyatrodan ziyade epik tiyatro mantığını oturtmaya çalışmıştır. Yaklaşık 2500 yıldır devam eden dramatik tiyatro kalıbını bırakıp 'göstermeci' olan epik mantığa yönelmiştir. Epik tiyatro daha çok 'anlatım' üzerine kuruludur. Dramatik tiyatro duygulandırmayı hedeflerken; epik tiyatro daha çok bilinçlendirmeyi hedefler (Çalışlar, 1993:61).

Brecht'in anlayışı da 'geçmişin tiyatrosunun emeğin tiyatrosu' olmadığı yönünde şekillenir. Burada 'burjuva tiyatrosu'na karşı olmak anlamı vardır. Öngören de aynı çizgide durur. Tabii ki bu kolay değildir. Özellikle daha önce de değindiğimiz gibi geçmişin süregelen tiyatro anlayışına karşı çıkmak, akıntıya kürek çekmek olacaktır. Vasıf Öngören, bu konudaki düşüncelerini şu şekilde biçimlendirir:

> Tiyatronun bir burjuva eğlencesi olmaktan çıkartılması isteğe bağlı değildir. Bir üst yapı kurumu olan tiyatronun kendine özgü gelişme ve değişme kanunları vardır. Genel bir hareketten soyutlanamayacağı gibi, bu kanunlar göz önünde tutulmadan tiyatroya ayrı bir nitelik kazandırmak da mümkün değildir. Tiyatronun sınıfsal niteliğini değiştirmek, sadece seyirci seçmekle de mümkün değildir. Bu noktada tayin edici ana faktör, 'sahne'dir. Devrimci bir yapıya sahip olmayan sahne ile, en devrimci sınıfa seslenilse bile, bunun kimi kuruluşların köyde düzenledikleri defilelerden daha ayrı bir anlamı olacağını sanmıyorum. Giderek, bu oyunlarda kimi devrimci konular ele alınsa bile, durum değişmez (Göktaş, 2004:17).

Buradan çıkarsamamız Öngören'in sahne ve seyirci kavramlarının senkronize bir şekilde gelişmesi gerektiğini savunmasıdır. Bu anlamda sözü edilen toplumsal boyuttaki sanatın icra edilmesi için bu anlamda da seyircinin yetiştirilmesi gerekmektedir. Burada aksi sözünü ettiği 'köy defilesi' modeli ortaya çıkabilmektedir. Seyircinin yetiştirilmesiyle birlikte bu 'donanım'a sahip oyuncuya da ihtiyaç vardır. Oyuncunun da oyunun savunduğu toplumsal gerçeklere karşı hassasiyetinin olması gerekmektedir. Bir oyuncunun salt replikleri ezberleyip sahneye çıkmasıyla, o repliklerin altında yatan gerçekliği anlayıp onu yorumlaması farklıdır.

Vasıf Öngören sadece dört tiyatro metni üretmiştir. Bunlardan iki tanesi (*Asiye Nasıl Kurtulur?* ve *Zengin Mutfağı*) filme uyarlanmıştır. Bu kısımda diğer iki oyununu incelemeye alacağız. Buradaki amaç diğer iki oyunundan ziyade neden söz konusu bu iki oyunun filme uyarlandığıdır. Diğer oyunlar acaba sinematografik olarak yeterli görülmediği için mi sinemaya uyarlanmamıştır? Diğer iki oyun da toplumsal sorunları tartışmasına rağmen, neden bu iki oyunu kadar başarılı bulunmamıştır? Bu sorunların yanıtları aranacaktır.

Vasıf Öngören'in *Almanya Defteri* oyunu Recep, Kazım, Emine, Mantar Süleyman, Ali, Çırak, Necla, Nuriye, Garson kişilerinden oluşmaktadır. 'Birinci Bölüm, Birinci Oyun' olarak adlandırılan bölüm Kazım'ın yedek parça dükkanında

başlar. Otomobil tamircisi Recep, Kazım'a piyasada artık yedek parça kalmadığından dert yanmaktadır. Başka bir tamirci olan Kazım ise bu konuda daha rahattır. Recep, böyle giderse dükkânı kapatacağını söyler. Hatta 'parti'nin buna bir çare bulması gerektiğini bile söyler.

Kazım bu konuda oldukça 'oportünist' fikirler oraya atar. Serbest piyasa ekonomisini savunur. Yedek parça eksikliğinin bir fırsat olduğunu savunur. Böylece araba fiyatlarının düşeceğini ve arabaların daha ucuza alınabileceğini söyler. Recep'e de yedek parça kıtlığında iki yeni araba satın alabileceğini söyler. Hatta bu konuda partiyi ve hükümeti eleştirmesini anlamsız bulur. Kazım karakteriyle iletilen mesaj açık ve nettir. 'Kafayı kullan, köşeyi' dön mantığını savunur. Özellikle Özal dönemi Türkiye'si için sıklıkla kullanılan bu ifadede, bireyin kurnaz olması ve 'kısa yoldan para kazanması' mantığı egemendir. Kazım'a göre devlet yatırımı yapar, gerisi 'akıllı' olan vatandaşın işidir. Buradan kapitalist sistemi de çok güçlü savunduğu görünmektedir. Her kriz, Kazım için bir 'fırsat' tır.

Evde biriktirdikleri paraya da asla dokunmayacağını söyler. Çocukların düğünü için biriktirilmiştir o para. Verilen mesajdan anlaşılıyor ki ne kadar ekonomik sorun yaşansa da geleneksel değerlerden taviz verilmemektedir. Sahnede verilen mesajda Recep'in, kendisinden sosyal statü olarak altta olan birine kızını vermeyeceği iletilir. Burada evliliğin 'sosyal şartlara' bağlı olduğu mesajı vardır. Çırak yine ikna etmeye çalışır. Ailenin içinde bulunduğu durumla dönem Türkiye'si karşılaştırılır. Aslında verilen mesajda bozuk olan motor, bozuk olan demokrasinin karşılığıdır.

Bu oyunda herhangi bir şekilde 'açık biçim' unsurlar kullanılmaz. Sahnenin seyirciye açılması, seyirci varmış gibi oynama, mesajın doğrudan tartışılarak aktarılması gibi çözümler kullanılmaz. Oyun, klasik anlatı stilinde devam eder. Öyle ki bu 'açık biçim' özellikler Vasıf Öngören'den uyarlanan iki filmde de oyundaki gibi kullanılmıştır. Sadece 1973 versiyonlu *Asiye Nasıl Kurtulur?* filminde bu çözüme gidilmemiştir. Bir romandan uyarlama olan *Anayurt Oteli* filminin girişinde de benzer çözüm vardır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) ve *Zengin Mutfağı* (1988) filmlerinin çağdaşı olan *Anayurt Oteli* filmindeki otelin sahibi Zebercet adlı karakter, filmin başında kameraya bakarak konuşmaktadır. Otelin kimden kaldığını, orada ne iş

yaptığını ve orasıyla ilgili filmleri kameraya bakarak direk seyirciye anlatır. Ömer Kavur'un yönettiği bu filmde sadece girişte bu 'epik' unsurlar kullanılmıştır.

Vasıf Öngören'in diğer iki oyunu gibi bu oyunun neden sinemaya uyarlanmadığı konusunda çok fazla diyalog üzerine kurulu olduğu ileri sürülebilir. Sinema sanatı daha çok 'canlandırma ve aksiyon' üzerine kurulu olduğu için çok konuşmalı bir metin sahneye aktarımı zorlaştıracaktır. *Zengin Mutfağı* tek mekânda geçmektedir ve o oyun da bol diyalog içermektedir. Ancak o oyunda bir 'dış aksiyon' söz konusudur. Dışarıda olan olayların etkilerini ve sonuçlarını biz sahnede sürekli hissederiz. Bu da eseri dinamik tutan bir öğedir. *Almanya Defteri* oyununda '*Asiye Nasıl Kurtulur'*daki gibi 'bölüm bölüm' bir yapı da yok. Kurmaca bir yapıda ilerler. *Asiye Nasıl Kurtulur?*'da hem bölümlü hem de aksiyonel bir yapı hakimdir.

*Almanya Defteri*'nin karakterleri oldukça didaktik durmaktadır. Yani görevi sadece o repliği söylemek olan karakterler, bunun dışında derinlik kazanmamıştır. Bazı yerlerin oldukça klişe işlendiği; karakterin de genellikle değişim-dönüşüm yaşamadığını görmekteyiz. Bunlar da sinematografik anlatım için avantajlı özellikler değildir.

*Almanya Defteri* oyunu gibi *Oyun Nasıl Oynanmalı?* adlı oyun metni de yazarın sinemaya uyarlanmamış tiyatro eseridir.

Oyunun giriş açıklamasında noter önünde yarışmacılar olduğunu öğreniriz. Oyun, Sunucu'nun replikleriyle açılır. Sunucu kadın ve erkek yarışmacıları seyircilere tanıtır. Kadın yarışmacı ev hanımı, erkek yarışmacı ise ilaç propagandisti olduğunu söyler. Kadın ve Erkek altı yıldır evlidir ve beş yaşında bir çocukları vardır. Kadın *insan tek çocuğunun bile geleceğinden emin olamıyor* diyerek, başka çocuk yapmayacaklarını söyler. Yazar, toplumsal eleştirisini ilk sahnede net olarak iletir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyun metninde olduğu gibi oyun seyirciye açılır. Sunucu, seyirciyle konuşarak oyunu ilerletir. Aynı epik mantık burada da kullanılır. Birazdan hayata dair bir oyun oynanacağını söyleyen Sunucu'nun replikleriyle sahne kapanır.

Bu oyunun neden sinema filmi yapılmadığıyla ilgili olarak ilk söylememiz gereken çok fazla aksiyon imkânı vermemesidir. Genellikle tek mekânda ve konuşma

örgüsü olarak ilerleyen oyun, sinematografik anlatımı zorlamaktadır. Bu da uyarlama ve aktarımda zorluklar yaratacaktır. Şiddet sahneleri dışında genelde aksiyonel bir yapı görünmemektedir. Ayrıca bazı kısımların oldukça didaktik ve 'doğrudan' söylem içerdiği görülmektedir. Örneğin medya eleştirisiyle ilgili kısımlarda o medya mensuplarından hiçbirinin olmaması ve bununla ilgili bir sahnenin canlandırılmamış olması bu medya eleştirisini sadece 'diyalog' düzeyinde bırakmıştır. Bununla birlikte oyunun etkileyici bir finali olmadığını da belirtmemiz gerekir. Öyle ki bizi bir sonuç görmeye hazırlayan bir aksiyon planına sahiptir.

Yapıt, temelde toplumsal sorunları tartışmasına rağmen bunları hep kişilerin sözleri üzerinden açıklamaya çalışmıştır. Bu da sinema sanatı için çok uygulanabilir değildir. Oyunun *Asiye Nasıl Kurtulur* metniyle teknik olarak benzer noktaları vardır. Ancak o eserdeki doyurucu içerik ve gerçekçi karakterlere sahip değildir. Orada karakterlerin değişim ve dönüşümü süreç içinde inandırıcı bir biçimde aktarılırken, bu eserde örneğin Sabahat'ı değişimi çok hızlı ve yapmacık bir şekilde gerçekleşmiştir.

Vasıf Öngören'in yazmış olduğu *Asiye Nasıl Kurtulur?* eseri, girişinde detaylı bir sahne betimlemesiyle başlar. Tek çerçeve içinde –tiyatroda İtalyan sahne olarak adlandırılan– yerleştirilen dekor betimlemesini şu şekilde yapmaktadır yazar:

> Seyircinin görüşünü engellemeyecek şekilde, sahnenin sağ kenarında hazırlanmış özel bir yükselti ve bu yükseltinin üzerinde, alçak ayaklı bir masa ile iki döner koltuk. Yerlerini almakta olan seyircilerle birlikte, şık giyinmiş bir kadınla bir erkek perdeyi aralayıp sahnede belirirler ve döner koltuklara oturup, başlayacak oyunu seyretmeye hazırlanırlar. Salon ışıkları söner (Öngören, 2017).

Oyun, Asiye adlı karakterin istemeden hayat kadını olma sürecini epik mantıkla okuyucuya\seyirciye anlatmaktadır.

*Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununu Vasıf Öngören 1966-1968 yılları arasında askerlik görevini yaparken kaleme almıştır. Oyun, Ankara Birliği Sahnesi'nde 1970 yılında seyirci karşısına çıkmıştır. Bu oyunun yönetmenliğini de Vasıf Öngören yapmıştır. Oyun, 1971 yılında İstanbul Dostlar Tiyatrosu'nda tekrar oynanmıştır ve oldukça iyi bir başarı göstermiştir. Ayşegül Yüksel oyunla ilgili şunları aktarır:

> Asiye Nasıl Kurtulur? Türk tiyatrosuna içerik ve biçim açısından yeni bir seçenek sunan bir başyapıt olarak tiyatro tarihimizdeki yerini almıştır. Oyun, birbiriyle diyalektik ilişki içinde bulunan üç söylem düzlemi içinde gelişir. Temel söylem düzleminde, gecekondu koşullarında yaşama savaşı veren Asiye ve annesinin dramı dile getirilir. İkinci söylem düzleminde öyküyü seyircilerle birlikte izleyerek tartışan küçük burjuva 'hanımefendi' ile 'yorumcu' yer alır. Üçüncü söylem düzlemi ise oyunun sonunda oluşur ve 'izleyici' konumundaki 'hanımefendi' ile oyun boyunca 'kişisel dram'ını yaşamış olan Asiye karşı karşıya getirilir. Seyirci üç aşamalı bir 'yadırgatma' süreci içinde, ilk başta son derece 'tanıdık' gelen 'talihsiz, yoksul' öyküsünün gerisindeki toplumsal-ekonomik gerçeklerle yüzleşerek, olaylara 'uzak açı'dan bakma olanağına kavuşmaktadır. Oyunun 'oyunsu' niteliği ve içerdiği ironi ve gülmece öğeleri ise sahne olayına aynı zamanda büyük bir tiyatro tadı katmaktadır. Vasıf Öngören, izleyene 'tanıdık' gelen canlı ve sıcak yaşantılardan yola çıkarak, seyirciyi 'yadırgatmalar' yoluyla yeni bir 'bilinç' düzeyine ulaştırma doğrultusunda uyguladığı yöntem ile Türk tiyatrosunun temel taşlarından biri sayılan bu oyunu ortaya koymuştur. (Belkıs, 2003: 146).

Eleştiriden anladığımız kadarıyla temsilde 'gecekondu' vurgusunun altı çizilmiştir. Metinde de, film uyarlamalarında da böyle bir kesin bilgi yoktur ama bu oyunda tercih edilmiştir ve bu konuda 'yorum' devreye girmiştir. Toplumsal eleştiri barındıran oyunda, Asiye ve ailesinin yoksulluğunun altının çizilmesi yerinde bir yorum gibi görünmektedir. Bu anlamda yapıtın mesajını desteklemektedir. Asiye, yoksul olduğu için böyle bir yaşama sürüklenmiştir ve bu yaşamı yaşamaya kendisini zorlayan mevcut kapitalist düzendir.

Özlem Belkıs, Vasıf Öngören'in çağdaşı yazarların büyük kavga ve tartışmalara yer vermediklerinin altını çiziyor. Bireyler, aileler toplumsal meselelere 'katlanan, boyun eğen' ve mücadele eden kişiler olarak betimlenmektedir. Genelde sisteme yenilen kişilerin profilleri vardır. Toplumdaki, ailelerdeki değişimlerin farkındadırlar ama değiştirmek gibi bir çabaları yoktur. Bu anlamda bir 'umutsuzluk' da hakimdir. İşte Vasıf Öngören bu anlamda öne çıkmaktadır. Onun karakterleri düzeni değiştirmek için atılımda bulunan karakterlerdir. İki oyunun da filme çekilmesinin asal nedenlerinden biri budur. Aynı zamanda 'oynanabilir' olmaları da önemlidir. Canlı karakterler olması ve 'sinemalaştırmaya' uygun aksiyon içermesi de diğer nedenlerdir. Öngören, *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununda yaşanılan düzenin bir sömürü düzeni olduğunun açık ve net altını çizer.

*Zengin Mutfağı*, 12 Mart 1971 muhtırasında yaşananları konu almaktadır. Bu merkezden uzaklaşmaz. Türkiye tarihinde ’12 Mart Rejimi’ olarak tanımlanan bu dönem, 12 Mart 1971 günü Genelkurmay Başkanı ve kuvvet komutanı beş generalin gerçekleştirdiği ‘yönetime müdahale’ hareketidir. Tam olarak ‘darbe’ olarak adlandırılmaz. En fazla ‘yarı askeri darbe’ şeklinde açıklanır. Birçok asker ‘sol’ ideolojiye kaydığı gerekçesiyle ordudan da tasfiye edilmiştir. 1961 Anayasası’na göre ‘daha kısıtlayıcı’ özelliklere sahip bir anayasanın oluşmasına zemin hazırlamıştır. (Akşin ve diğerleri, 2008: 261).

Oyun, 1971 darbesi günlerinde bir zengin evinin mutfağında yaşanan olayları, Aşçı karakterinin bakış açısıyla anlatmaktadır.

## 4.4. Vasıf Öngören’in İki Oyununun Tiyatro ve Sinema Medyaları Açısından Karşılaştırılması / Bir Model Denemesi

Bu alt başlıkta *Asiye Nasıl Kurtulur?* ve *Zengin Mutfağı* oyunlarının tiyatro oyunu ve sinema filmi olarak karşılaştırılması yapılacak; söz konusu oyunların uyarlamaları üzerinden tiyatro oyunu-sinema filmi uyarlamasının karşılaştırılması amacıyla bir model denemesi önerilecektir.

Uyarlama karşılaştırması modeli yedi başlıktan oluşmaktadır:

- 1. Metin, Olay Örgüsü: Tekst ve Senaryo
- 2. Zaman Ve Mekanın Kullanımı
- 3. Mizansen: Sahne ve Ekran\Perde
- 4. Aktarım Araçları: Oyunculuk Ve Teknoloji Kullanımı
- 5. Kurgu
- 6. Gözün Konumu: Gören Seyirciden Gösterilen Seyirciye
- 7. Dönemsel ve Kişisel Özellikler

### 4.4.1. Metin, Olay Örgüsü: Tekst ve Senaryo

*Asiye Nasıl Kurtulur? – Metin ve olay örgüsünün karşılaştırması:*

Bu başlıkta Vasıf Öngören'in yazdığı tiyatro oyunlarının sinemaya uyarlanırken metinsel anlamda nasıl değişikliklere uğradığı açıklanacaktır. Yazılan oyunlardan sinemaya yapılan uyarlamalarda, metinden senaryoya geçişte nelerin değişip dönüştüğü ele alınacaktır.

Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi 1973 tarihlidir ve ilk uyarlamadır. Bu yönüyle 1986 tarihli Atıf Yılmaz'ın çektiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filminden belli farklılıklar göstermektedir. Ancak her iki film uyarlaması ana oyuncu tercihi açısından benzerlik taşımaktadır. Oyunun eleştirel bir yapısı olmasına karşılık bu filmde de Asiye rolünü ünlü bir oyuncu (Türkan Şoray) oynamaktadır. Filmin daha çok kitleye ulaşabilmesi için döneminin ünlü bir oyuncusu kullanılmıştır. Bu tercihin oyun metninin özüyle çelişen bir durum olduğu ileri sürülebilir. Çünkü '*Asiye Nasıl Kurtulur?*' eserinin ticari olmaktan ziyade, topluma eleştirel bir bakış sunma gibi bir misyonu vardır. Çünkü filmin afişinde de Türkan Şoray vardır. Bu yapıt, eleştirelliği itibariyle zaten diğer Yeşilçam filmlerden de ayrılmaktadır.

Film, bir sur duvarı ve bir İstanbul semti olduğunu anladığımız bir görüntüyle açılır. 00.00'dan başlayarak genel çekim sola panla kaleyi görürüz. Görüntü sola doğru akarken, alttan müzik duyulmaktadır. Görüntünün üzerine filmin ekibinin adları yazmaktadır. Bu plan 00.34'e kadar devam eder. Genel çekimde bir sokak görünür. Boy çekimde Asiye ve Zehra görünür. Boy çekimde kameraya doğru yürümektedirler. Çevre düzenlemesi anlamında öncelikle yaşadıkları mahallenin sosyo-ekonomik yapısının yansıtılması hedeflenmiştir. Oyun metninden farklılığını ilk burada görmüş oluruz. Zehra ve Asiye, fakir bir mahallede birlikte yürümektedir. Kamera, onların yürüyüşlerini çeker. Bu sırada jenerik akmaya devam eder. 01.19'da genel çekimde bir trafiğin aktığı cadde görülür. Asiye ve Zehra, bir dükkânın önünde mağazada giysilere bakmaktadır. Bunların hiçbiri oyun metninde yoktur. Asiye ve Zehra diğer mağazalara yönelir. Karakterlerin ekonomik durumunun yetersizliğine vurgu yapılmaktadır. Oyunda hiç olmayan bir pazar sahnesi filme eklenmiştir. Burada Asiye ve Zehra, hediyelik eşya v.s. bir şeyler bakmaktadır. Zehra, bir adamı görmüş ve

ondan rahatsız olmuştur. Adama da yakın çekim yapılır. Asiye henüz farkında değildir. Zehra'nın mesleği fahişeliktir ancak onu oynayan oyuncudan hiçbir şekilde bu durum hissedilmemektedir. Filmi böyle bir görselle açmanın oyunun mesajına herhangi bir katkı yaptığı söylenemez. Özellikle girişteki sur duvarı görüntüsü filmin içeriğiyle hiçbir şekilde birleşmez.

Zehra ve Asiye evdedir. Pazardan aldıklarını Asiye masaya koymuştur. Ardından öğretmenlik için başvuruda bulunduğunu anlatır. Oyunda Asiye'nin öğretmen olmak istemesi gibi bir bilgi yoktur. Burada tamamen karaktere yeni bir misyon eklenmiştir. Zehra'nın fabrikada çalıştığını öğreniriz. Asiye ise ülkenin neresi olursa olsun öğretmenlik mesleğini icra edeceğini söyler. Bu şekilde annesini fabrikadan kurtaracaktır. Hâlâ daha film, oyun metniyle hiç ilgisi olmayan bir şekilde devam etmektedir.

Asiye'nin öğrenci olarak okuduğu okul sahnesine geçiş yapılır. Asiye tahtaya kalkmıştır ve ahlak kavramıyla ilgili bir şeyler anlatmaktadır. Bunların hiçbiri oyunda yoktur. Müjde Ar'ın canlandırdığı Asiye karakteri gibi rolü epik oynamaz Türkan Şoray. Ortaokul kızını oynamaktadır ama yaşını küçük olarak oynamaz. Herhangi bir ses değişikliğine gitmez. Filmin 05.34 dakikasında oyun metniyle aynı sahneye denk geliriz. Zehra ve Adam, metindekinden çok farklı bir konuda çatışırlar. Adam ısrarla pazarda yanında gördüğü kızın kim olduğunu sorar. Zehra da kendi kızı olduğunu söyler. Adam onunla da birlikte olmak ister. Zehra, şiddetle karşı çıkar. Metinde böyle bir sahne mevcut değildir.

Genelev atmosferi yansıtılır. Rabarba replikler duyulmaktadır. Zehra, o sırada önündeki masada fal açmaktadır. Rabarba repliklerden anlaşıldığı kadarıyla hayat kadınları, erkeklerle anlaşıp odalarına çıkmaktadır. Burası sinema anlatımının oyuna göre daha etkili olduğunu gördüğümüz bir sahnedir. Asiye'nin okuldan çıkışının kalabalık şekilde gösterilmesi de iyi bir görsel anlatım olarak görülmektedir. Metindeki gibi Zehra'ya ev açmak isteyen Adam vardır, filmde de. Ama oyun metninin aksine Zehra'ya zorla sahip olmaya çalışır. Zehra direnir. Asiye de kapı aralığından olanları görür. Asiye'ye yakın çekim yapılarak tepkileri gösterilir. Sinema sanatı, canlandırma avantajını tiyatroya karşı burada da kullanmıştır. Asiye burada ilk

defa annesinin hayat kadını olarak çalıştığını öğrenir. Bu da metinde olan bir durum değildir. Dramaturgi anlamında esere bir katkısı olduğu görülmemektedir.

Asiye, oyunda başında metinde olduğu gibi 'bilinçli' bir yapıda değildir. Asiye burada annesinin karşısında ağlar. Bu mesleği seçmesinin yanlışlığını anlatır. Bilseydi okumayacağını, hizmetçilik yapabileceğini söyler. Böyle bir durum metinde yoktur. Asiye, burada metinden faklı olarak kendi evini terk eder.

Oyundaki 'Sermayenin Türküsü' şarkısı söylenmez. Anlatıcı-Seniye sahneleri de yoktur. Asiye'nin durumu seyirciyle tartışılmaz; tartışmaya açılmaz. Oyun epik yapıdadır. Film ise klasik anlatı yapısında ilerler. Filmde, aksiyon gelişimi olarak metindeki sıralamaya da uyulmaz. Asiye'nin okulda öğrenci olduğu sahneler verilir. Tartışmalı kısımların çıkarılması eserin eleştirel boyutunu oldukça düşürmüştür. Sokak sahneleri eklenerek görsellik güçlendirilmiştir ancak, verilen mesaj filmde oldukça zayıflamıştır.

Asiye, müdirenin evine sığınmıştır. Sonraki okul sahnesiyle okulda kalmaya başladığını anlarız. Burası oldukça kopuk şekilde anlatılmıştır. Oyun metnindeki Asiye'nin evlendirilmek istendiği ilk sahne filmde yoktur. Asiye koridorda geleceği hakkında müdireyle konuşurken bayılır. Doktora götürülür. Bu sahnelerin hiçbiri oyunda yoktur. Asiye'nin mezun oluşu görüntülü bir şekilde aktarılır. Mezuniyet töreni sahnesinde sözsüz oyun olarak, belgesini alır. Okulu boyayan boyacı genç Asiye'yi beğenir. Kendisi gibi boya yapan babasına kızı beğendiğini ve evlenmek istediğini söyler. Oyun metninde bu meslek marangozluktur. Sinema versiyonunda gencin Asiye'yi beğenmesi süreci canlandırmayla anlatıldığı için daha etkili olmuştur.

Asiye'nin nişanlandığı gün davetliler arasında, filmin başında Zehra'yla birlikte olan adam da vardır. Metinde bu şekilde aktarılmaz. Oyunda sahnede Müdire Hanım varken filmde yoktur. Yine aynı nedenden ötürü nişan bozulur. Asiye'nin annesini tanıyan adam, damat adayının babasını uyarır. Asiye, sokakta koşmaktadır istemsizce. Sokak sahnesi, Asiye'nin durumunu anlatmak için iyi bir görsellik yaratmaktadır. Sokaktayken zaman atlaması yapılarak gece olur. Köpek havlar, ondan ürker, bir inşaata sığınır. Orada üç erkek tarafından rahatsız edilir ve oradan da kaçar. İnşaatta Asiye'yi kovalayan kişileri direkt olarak görürüz. Anlatımdan ziyade o sahne

olduğu gibi canlandırılır. Yazar, metninde böyle bir sahne yazmamasına rağmen, yönetmen sinemada bu sahneyi çekmiştir. Emniyet Müdürlüğü sahnesine geçiş yapılır. Emniyet Müdürü de Asiye'ye fabrikada bir iş ayarlar. Bu kısımlar oyun metninde yoktur. Ancak buradaki olay örgüsü de mesajın iletimi konusunda bir kopukluk yaratmaz.

Fabrikada Besim Usta'yla daha fazla sahnesi vardır, oyuna göre. Besim Usta ona işi anlatır. Hatta gidip ona ev bile tutarlar. Bu kısımlar oyunda yoktur. Film, oyunun aksine bu şekilde Besim Usta'nın Asiye'nin gözünde daha çok güven sağlamasını amaçlar. Görsel anlamda sahne devam eder ve Besim Usta Asiye'yi taciz eder. Bu kısım, oyun metniyle birleşir ve Asiye, ağlayarak patronun odasına gelir. Oyun metninde çok daha isyankâr olan Asiye, filmde çok mağdurdur. Yine aynı gerekçeyle işten kovulur Asiye. Asiye'nin kovulması sırasında Besim Usta ve diğer işçiler de oradadır. Oyun metninden farklı olarak Besim Usta diğer işçilere; *İşte gördünüz, duydunuz. Bundan sonra ona göre*, diyerek gözdağı verir.

Asiye başka iş görüşmeleri yaparken canlandırılır. Hatta bir görüşmesinde patron daktilo bilip bilmediğini sorar. Asiye, iş bulamaz. İş bulabilmesi için 'vasıflı' bir personel olması gerekmektedir. Bu da toplumsal bir mesajdır. Bu mesaj oyunda yoktur. Filmde bu aktarılmış olur. Filmin 26.17. dakikasında yine Asiye'yi sokakta görürüz.

Metindeki Mezeci sahnesi aynen canlandırılır. Bakkal dükkanına giren Asiye yakalanır. Mezeci tarafından tacize uğrayan Asiye, metinde tacize rağmen aç olduğu için yemeğe devam etmiştir. Burada hemen tacizcinin yanından kaçar. Metindeki mesaj tam olarak filmde aktarılmamış olur. Böyle olduğu için filmde bu sahnenin var olması gereksiz durmaktadır. Çünkü diğer sahnelerde 'taciz' mesajı yeterince işlenmiştir.

Yeğen-Asiye sahnesi metinde daha geridedir. Filmde daha sonra karşımıza çıkar. Yönetmen bu anlamda sıralamayı değiştirmiştir. Yeğen-Asiye yakınlaşması da metindeki gibidir. Burada Asiye'nin pazardan ev için alış-veriş yaptığını görürüz metinden farklı olarak. Asiye'nin rüya sahnesi ve Yeğen'le sinemada geçirdiği zamanlar metinde yoktur. Yeğen-Asiye ilişkisinin tırmanması görüntülerle

desteklenmiştir. Hatta kuyumcu sahnesinde nişan yüzüğü almaya kadar gitmiştir. Bunlar metinde yoktur, görüntülerde sözsüz oyun olarak görülmektedir. Aynı metindeki gibi baskın yapılır ancak sahnenin devamı metindeki gibi değildir. Yeğen ve Asiye 'Suçüstü Mahkemesi' ne sevk edilir ve orada davaları görülür. İkisi de altışar ay ceza yer. Bu kısımların hiçbiri metinde yoktur. Bununla birlikte eserin genel mesajı baz alındığında bu sahneler oldukça eklektik durmaktadır.

Filmin devamında metinle hiç ilgisi olmayan bir sahne canlandırılır. Asiye de Yeğen de hapishaneye düşmüştür. Onların hapishane hayatları canlandırılır. Yeğen, hapishaneden hâlâ Asiye'ye mektup yazmaya ve aşkını devam ettirmeye çalışır. Asiye, hiçbir mektubu kabul etmez. Metinde Yeğen, sadece bir sahnede vardır ve o sahnenin mesajına hizmet ettikten sonra sahneden çekilir. Filmde ise oldukça fazla hikâyenin merkezine gelmiştir. Böylece eser 'toplumsal eleştiri' boyutunu tamamen kaydedip 'aşk hikayesi'ne doğru eğilmiştir. Bu da tiyatro metnindeki eleştiriye oldukça hasar vermiştir. Yine oyunda olmayan bir karakter karşımıza çıkmaktadır. Bu da Asiye'nin hapishane arkadaşı Necile. Hapisten çıktıktan sonra direk onun yanına gider. Yönetmenin hapishane sahnesiyle beraber paraleldeki 'aşk' hikayesini sürdürmeye çalışması oldukça anlamsız durmaktadır. Necile, onu İstanbul'da gezmeye götürür. Bir eğlence mekanındadırlar. Burada Asiye'nin zorla pazarlanmaya çalışıldığını anlarız. Bir adam yanına gelip, ona zorla rakı içirmeye çalışır. Asiye, hayat kadını olmaya direnir. Sonrasında ahlak zabıtasının baskınıyla muayene için hastaneye gönderilir diğer kadınlarla birlikte.

Hastanede kadınlar bahçede bekletilirken, metinde adı Seniye olarak geçen kadın, oyunun başındaki replikleri söyleyerek gelir. Anlatıcı rolünün karşılığı olarak da Gazeteci yanındadır. Metinde direkt geneleve gelen Seniye, burada ise hastaneye gelmiştir. Seniye Gümüşçü, oradaki kadınlara hediyeler dağıtır. Böyle bir eylem oyunda yoktur.

Seniye, oyun metninde oldukça merkezde olan bir karakterdir. Neredeyse her sahneden sonra gelir. Filmde ise oldukça pasif bir konumdadır. Sadece Asiye'yle tanıştığı Zührevi Hastalıklar Hastanesi'nde görünür. Asiye, hastaneden çıktığında ona zorla rakı içirmeye zorlayan Adam, kapıda belirir. Asiye, halen daha genelev kadını olmamıştır. Sürekli direnmektedir. Metinde ise en sonunda pes edip hayat kadını

olmuştur. Adam, Asiye'yi sokakta kovalamaya devam eder. Replik düzeyinde de olsa bir şekilde oyunla birleşen film, yine oyunla ilgisiz bir olay örgüsüyle devam eder. Bu kovalamaca sonunda Fuhuşla Mücadele Derneği'ne gider ve Seniye Gümüşçü'yle görüşmek ister. Kendisi Avrupa'ya gitmiştir ve dönüş tarihi belli değildir. Asiye yine belirsizce sokaklarda koşmaya devam eder. Kovalamaca sonunda peşindeki adama yakalanır. Asiye, yine kaçar. Uzun bir kovalamacanın sonunda deniz kıyısına gelirler ve kaçacak başka bir yer yoktur. Asiye denize girip uzaklaşmaya başlar. Adama yakalanmaktansa boğulmayı tercih ettiği imajını verir. Metinde olmayan bir sahne de olsa sinematografik açıdan oldukça güçlü bir sahnedir. Asiye, boğulmaktansa hayata tutunmayı tercih eder. Çıkıp adamla beraber gider. Metindeki 'kolay değil ölmek' mesajı filmde bu sahneye farklı bir şekilde verilmiş olur.

Genelev sahnesine geçilir. Burada da bir eşcinsel hizmetli vardır. Genelevin patronunun adı Sabahat'tır. Oyunda böyle biri yoktur. Adam, Asiye'yi geneleve satar. Bu arada Sami adında bir genelev müşterisi vardır. Bu kişi de oyunda yoktur. Sami, Asiye'yle para karşılığı birlikte olur. Oyunda Asiye'nin hayat kadını olması metnin ortalarında bir yere denk gelirken, filmde ise filmin sonuna doğru Asiye bu eylemi gerçekleştirir. Oyunda 'anne mesleği' olması çok etkinken, filmde buna değinilmemiştir. Dış etkiler ve zorlamalar sonunda geneleve zorla getirilmiştir. Oyunda anne Zehra, oldukça etkinken, filmde çok etkisiz bir karakter olarak görülmektedir. Oyunda Asiye'yi geneleve ilk götüren zaten annesi Zehra'ydı. Filmde sadece Sami'yle birlikte olduğu gece annesinin hayalini görür Asiye. Hayal sahnesinin mesaja çok hizmet ettiği söylenemez. Film, yine oyunla hiç ilgisi olmayan bir olay örgüsüyle akmaya devam etmektedir.

Zehra-Asiye sahnesi canlandırılmıştır. Oyunda böyle bir sahne yoktur. İkisi arasında bu tarz ilişki oyun metninde de yoktur. Zehra, özür diler. Bunların sorumlusu kendisi olduğunu söyler. Asiye de, *Suç, sende değil, seni bu duruma düşürenlerde*, diyerek filmin en eleştirel cümlesini dile getirir. Bu konuşmalara tanık olan Sami, yanlarına gelir ve yardım etmek ister. Dış çekimde gerçekleştirilen bu sahnede Sami, Asiye'ye bir kat alır ve onun üzerine yapar. Sami, metindeki Zengin Müşteri karakterinin karşılığıdır. Burada bir anlamda oyunla birleşir film. Zengin Müşteri de Asiye'nin üzerine bir kat yapma motivasyonuna sahiptir.

Sami, Asiye ve Zehra, bir eğlence mekanına giderler. Artık yeni eve yerleşmiştir Asiye. Sami de ilişkilerinin 'baba-kız' gibi olacağını söyler. Buradan Asiye'nin artık hayat kadınlığı yapmayacağını anlarız. Sami ise dostuna gerçek niyetinin Asiye'yi elde etmek olduğunu itiraf eder. Mekandayken içeri sarhoş halde Yeğen girer ve Asiye'yle göz göze gelirler. Asiye konuşmak istemez. Asiye, üzerine yapılan katı satmaya karar verir. Sonrasında Sami'ye ödeyecektir. Öğretmen olmak için Zehra'yla beraber bir Anadolu şehrine gitmeye karar verirler. Bunların hiçbiri oyunda yoktur. Sonrasında Asiye'nin peşindeki adam tekrar gelir. Adının oyundaki gibi Kara Mustafa olduğunu öğreniriz. Aynı metindeki gibi eve baskına gelir ve Zehra'yı döver. Şekilsel olarak aynı olsa bile oraya gelme motivasyonu ve olay örgüsü oyundaki gibi değildir. Mustafa'nın Zehra ve Asiye'yle olan ilişkisi oyundaki gibi net değildir.

Mustafa (Metinde Dost olarak geçer), oyundaki gibi Zehra'yı öldürür. Filmde ise Asiye, annesinin intikamını alarak Mustafa'yı bıçaklar. Oyunda böyle bir sahne yoktur. Asiye, sonrasında Emniyet'e gidip teslim olur. Öldürdüğü bıçağı da teslim eder. Yolda giderken peşinden gelen Yeğen'in birliktelik istekleri işe yaramaz. Onu aylarca aradığından söz eder ama Asiye söylediklerinin hiçbirine yanıt vermez. Zaten genel izlek olarak oyundan çok farklı bir olay örgüsüyle ilerleyen film, yine oyundan çok farklı bir finalle biter.

Atıf Yılmaz'ın 1986 yılında yönettiği film ise Öngören'in metnine Nejat Saydam'ın filminden çok daha sadıktır. Karakter seçimi ve olay örgüsünde de daha metne dayalı bir yapıdadır. 1973 versiyonlu film klasik anlatı yapısında ilerler ve film hiçbir şekilde seyirciye açılmaz. 1986 versiyonlu film yer yer epik yapıda ilerler. Seyirciye açılır, sahneler kesilir. Hatta seyirciyle konuşma, kameraya bakma sahneleri bile vardır. 1973 versiyon ağır dram olarak ilerlerken, 1986 versiyonlu film komedi türünde ilerler. Mesaj zenginliğinin 1986 versiyonlu filmde daha fazla olduğunu söyleyebiliriz. 1973 versiyonlu film daha çok seyirciyi 'ağlatmayı' hedeflerken; 1986 versiyonlu film 'eğlendirerek gösterme' yi hedeflemiştir. 1973 versiyonlu film aşk ve duygular üzerinde çok durmuştur. Asiye'nin de Zehra'nın da yoğun ağlama sahneleri mevcuttur. Seyircinin onların 'çaresizliğine' üzülmesi hedeflenmiş gibidir. 1986

versiyonlu filmde böyle bir yapı yoktur. Müjde Ar'ın oyunculuk anlayışı çok daha baskın bir kadın karakter ortaya çıkarmaktadır.

İki uyarlama arasındaki benzerliklerden söz edecek olursak, iki filmde de başrolde 'yıldız' oyuncu kullanılmıştır. Asiye rolünde 1973 versiyonlu filmde Türkan Şoray rol alırken, 1986 versiyonlu filmde Müjde Ar vardır. İkisi de döneminin tanınan oyuncularıdır. İki filmin de başlangıcı metindeki gibi değildir ve iki film de kaynak metindeki finalle bitmez. Yani iki filmde de 'yorum' hakimdir. İki film de metindeki tüm karakterleri kullanmaz ve iki film de yeni karakter eklemiştir. İki uyarlamada da benzer sahnelerde pek çok repliğin budandığı görülmektedir. İki uyarlamada da filmi yazan kişi, oyunun yazarı değildir.

Metne, diğerine göre oldukça fazla sadık kalan 1986 versiyonlu filmde dahi, görsel sahne eklemeleri vardır. İki filmde de kaynak metinde hiç sözü geçmeyen mekanlar kullanılmıştır. Hatta bu mekanlarda sözsüz oyun, sahne bile yaratmıştır.

*Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi öncelikle oyun metninde olduğu gibi 'Ön Oyun' gibi bir ifadeyle başlamaz. Jenerikte filmde görev alanlar yazdıktan sonra eşcinsel eğilimleri olan bir kişi merdivenlerden çıkarak ilerler. Oyunda böyle bir karakter yoktur. Adının Selahattin olduğunu öğrendiğimiz karakter, genelev kadınlarını uyandırır. Yüksek sesle bağırması diğer kadınları rahatsız eder. Selahattin, *Kurtarıcınız geldi!* diye bağırarak, Fuhuşla Mücadele Derneği'nden geldiklerini ilan eder. Fahişeler tarafından sert ve argo sözlerle karşılanır. Kadınların kullandığı jargon, oyundakiyle aynıdır. Bir fahişenin yanına gelerek, dernek başkanının yanında böyle kaba değil, daha kibar konuşulması gerektiğini söyler. Başka bir odaya gider ve oradaki fahişeyi de bilgilendirir. Hatta içerideki müşterinin de bir an önce gönderilmesini söyler. İçeriden Arap olduğu anlaşılan bir müşteri çıkar. Arap karakterde kullanılan beyaz giysisi vardır ve başı kapalıdır. Arap olduğu özellikle vurgulanması için esmer bir oyuncu seçilmiştir. Bunların hiçbiri oyun metninde yoktur. Ancak diğer yönden Ali Poyrazoğlu'nun Selahattin rolünü sarkastik yorumlaması iletiyi dağınık hale getirmiştir. Bir 'kurtarıcı'dan söz etmektedir ama mizansenleri sanki böyle bir şeyin hiç olmayacağı mesajını iletmektedir.

Çok kapılı bir genelevi genel planda görebilmekteyiz. Selahattin, kadınlara Fuhuşla Mücadele Derneği başkanı Seniye Gümüşcü'nün genelevi ziyaret edeceğini söyler. Buradaki isimle oyundaki isim aynıdır. Ancak kadınlara bununla ilgili bir broşür dağıtılmıştır ve bir kadın, Fuhuşla Mücadele Derneği'nin dağıttığı broşürü çok kötü bir Türkçe'yle okumaya çalışmaktadır. Burası oyun metninde yoktur.

Selahattin, tüm kadınlara en güzel giysilerini giymelerini söyler. Tüm genelev kadınlarını sahnede görürüz. Tiyatro metninde hiçbir sahnede bu kadar sayıda kadın sahnede değildir. Selahattin, bu kuralların o gün için olduğunu söyler. Ardından, dış çekime geçilir. Oyunda sokak sahnesi yoktur. Ancak sinema olanakları daha geniş olduğu için sokaktan keman çalan adamın sesi ve görüntüsü gelir. Mahalleden de bunun ne olduğunu sorgulayan sözler duyulur. Küçük bir şenlik havası vardır. Berberin, bakkalın ve genelev bekçisinin görüntüleri verilir. Kendi mesailerindedir. Bir genelev kadını oynamaya başlar ve bunların hiçbiri oyunda yoktur.

Genelev kadınları şarkı söyleyerek merdivenden inmeye başlar. Oyun metninde de var olan 'Biz Aşk Satarız…'la başlayan şarkıyı söylemeye başlarlar. Bu şarkı oyun metninde bu 'Sermayenin Türküsü' olarak geçmektedir. Film, on ikinci dakikasındadır ve hâlâ oyun metniyle aynı izlekte gitmez. Oyunda olmayan Patron'un diğer fahişeleri uyarması, aradaki kadınların ve erkeklerin karışık dansları ve tatlıcı esnafının görüntüleri fark edilir. Patron konumundaki kadın diğer kadınları, dernek başkanına çok bilgi verilmemesi konusunda uyarır. Arada Ragıp gibi birinin hatırı olduğunu söyler. Sokak görüntüsü, esnafların görüntüsü ve danslar filme görsel zenginlik katmıştır. Bu anlamda sinemanın artı özellikleri kullanılmıştır. Ancak, filmin eğlence unsurlarına bu kadar sık başvurması, oyundaki sert mesajı bir parça yumuşattığını söylememiz gerekir. Patronun adının Melahat olduğunu öğreniriz. Seniye, yanında başka bir kadınla gelir. Anlatıcı rolüyle oyunda var olan karakter, burada yoktur.

Bu arada oyunun ana karakteri Asiye görünür. Elinde bavuluyla kalacak bir yer aradığını söylediğinde Selahattin yanına gelip, onu geneleve yönlendirir ve Asiye geneleve böyle girer. Oyun metninde Asiye'nin girişi böyle değildir. Ayrıca Seniye, içeri girer girmez, asıl Asiye'nin durumunu merak etmektedir. Arada geçen zamanda Asiye'nin bir genelev kadını olduğunu anlarız ancak bununla ilgili hiçbir olay örgüsü

görülmez. Bu da dramaturgik anlamda bir kopukluğu göstermektedir. Bu akış, oyun metninde daha sağlıklı bir şekilde verilmiştir. Oyunda olmayan Seniye'nin yanında gelen kadının adının Şükran olduğunu öğreniriz. Asiye adlı bir kadın Seniye'ye mektup yazmıştır ve yardım istemiştir. Asıl adı Asiye olan birinin olup olmadığını Selahattin bütün kadınlara sorar. Sonra Asiye'nin yanına gelir. Asiye, adının Nazlı olduğunu söyler. Seniye, kendini tanıtır. Asiye'nin yazdığı yardım mektubunu okur. Ancak, bu genelevde çok önemsenmez. Hatta mektup okunurken müşteri almaya devam ederler. Oyunda olmayan bu sahnenin kullanılması, mesajın gücünü zayıflatmış gibi görünmektedir. Oyunda Seniye'nin mesajlarının önemsenmemesi gibi bir sahne yoktur. Bu anlamda mesaja bir hizmeti yoktur.

Asiye'nin kurtulduğunu öğreniriz mektubun sonunda. Seniye de bunu nasıl başardığını merak eder. Ancak orada Asiye diye biri yoktur. Şükran da artık gitmeleri gerektiğini söyler. Seniye'nin tersine orada olmaktan dolayı huzursuzdur. Selahattin bir teklifte bulunur. Genelevin içinde bir oyun oynanacaktır ve oradaki kadınlar da oyuncu olacaktır. Bu oyun sonunda Asiye'nin nasıl kurtulacağı kararı verilecektir. Burada yine açık biçim unsurlar kullanılır. Oyun içinde oyun mantığıyla hareket edilip, oyuncular kendi rolleri dışında başka rollere bürüneceklerdir. Oyun metninde bunun bir oyun olduğunu Anlatıcı'nın ağzından öğrenmiştik ama oyun Zehra ve müşterisinin sahnesiyle başlamıştı ve dramatik\kurmaca mantığıyla ilerlemişti. Film, on altıncı dakikasında hâlâ daha oyundan farklı bir olay örgüsüyle ilerlemektedir. Sadece Seniye adı ve Sermayenin Türküsü şarkısının replikleri oyunda vardır. Selahattin içerdeki 'oyun' için rolleri dağıtır. Genelev kadını Zehra, Asiye'nin annesi rolüne geçer. O sırada içeri giren çaycı, elinden tepsisi alınarak hemen oyuna dahil edilir. Mahallenin bakkalı, Cemil rolüne geçer. Bu Zehra'nın ilk sahnedeki müşterisidir. Orada adı Cemil olarak geçmez. On sekizinci dakikayla beraber, film, oyun metninin ilk sahnesine gelir. Zehra ve Müşteri sahnesi. Oyun, Zehra'nın *Buyur otur,* repliğiyle başlamaktadır. Buradaki sahne de o replikle başlar. Sahnede Müşteri'yi oynayan çaycının arada bocaladığını görürüz. İzleyen genelevdeki kadınlardan sufle alır, bazı replikler için. Bu sırada Nazlı, Selahattin'in yanına gelerek, bavulundaki ortaokul üniformasını gösterir. Asiye'yi oynayacaktır ve role hazırlanır. Oyuna göre filmin sahnesinin 'oyun içinde oyun' mantığını daha iyi verdiğini söyleyebiliriz.

Asiye içeri girer, ortaokul üniformasıyla. Henüz role girmeden diğer kadınlar tarafından alaya maruz kalır. İlk sahne olduğu gibi oynanır. Ancak, tiratlarda bazı uzun replikler kısaltılmıştır. Bu sinema dilinin, görüntünün o kadar çok uzun diyalog ve konuşma örgüsünü kaldıramayacağı anlamına gelir. Asiye ve Zehra karşılıklı konuşurken, bazen birisine, sonra diğerine yakın çekim yapılır ve bu karakterin duygusunu daha iyi anlamamıza neden olur. Tiyatroda yapılabilecek bir eylem değildir. Sahne, oyun metnindeki gibi biter ama oyun metninde olduğu gibi hemen şarkılı kısma geçilmez. Selahattin, Seniye'nin yanına gelerek, sahnenin analizini yapmasını ister. Asiye ne yapmalıdır? Orada diğer kadınlar da vardır. Tüm bu sahnelerde, oyun metninde olduğu gibi Anlatıcı-Seniye sahnesi gibi uygulanmamıştır. Yani sadece iki kişi yoktur.

Metinde Birinci Oyun olarak adlandırılan sahne hazırlanır. Oyun metninde Anlatıcı'nın repliklerini Selahattin söyler. Seniye'nin Paris anılarını anlattığı kısım kısaltılmıştır. Asiye, aynı oyun metninde olduğu gibi bir marangozun oğluyla nişanlandırılmıştır. Erkek oyuncular, o sırada geneleve müşteri olarak gelen oyunculardan oluşturulur. Tüm bu 'iç yönetmenliği' Selahattin yapar. Bu kısım, oyun metninde olduğu şekliyle oynanır. Daha çok figüran ve yardımcı oyuncu vardır sahnede. Bu da sinema dilinin olanaklarının daha güçlü olduğunu gösterir. Sahnenin bitiminde Selahattin'in işaretiyle çalgı-çengi takımı girer. Bu da oyunda yoktur.

Oyunda İkinci Konuşma olarak adlandırılan yer gösterilir. Metinde olmayan eklemeleri Selahattin yapar. Asiye'nin sokaklara düştüğünü söyler. Yeğen'in yanına geldiği sahne canlandırılacaktır. Asiye'nin sokakta yürüyüşü ayrı bir sahne olarak görülür. Dış ve gece çekimi yapılmıştır ve sinema dili anlatımı güçlendirmiştir. İkinci Konuşma sahnesi, müdire hanımın evinde gerçekleşmiştir ve oyunda olduğu gibi oynanmıştır. Bazı replikler kısaltılmıştır. Özellikle aynı anlama gelebilecek sözcükler, film sahnesi için söylenmemiştir. Yönetmenin, karşılıklı diyalogdan ziyade, aksiyon oluşturmayı daha çok tercih ettiği görülmektedir. Sahnenin bitimince oyunculuklarından dolayı diğer kadınlar alkışlar ve oynayanlar tebrik edilir. Burası oyunda yoktur.

Oyunda 'Üçüncü Konuşma' olarak adlandırılan yerde Selahattin- Seniye konuşması vardır. Tüm konuşma genelev koridorunda yapılır. Konuşurken sürekli

hareket halindedirler bu da sahneye hareket katmaktadır. Tüm kadınlar da yanlarındadır. Oyunda olmayan başka bir ayrıntı da yanlarında sürekli takım elbiseli, gözlüklü bir korumanın olmasıdır. Arada alkışlayan kadınları susturur.

Asiye'ye tutulan ev sahnesi gerçek bir ev atmosferinde geçmektedir ve Asiye, ev hanımı gibi giyinmiştir. Oyunda 'Üçüncü Oyun' olarak adlandırılan sahne aynen oynanır. Sadece Yeğen, dışarı çıktığında dış çekimle sokak görüntüsü verilir. Müdire Hanım ve Yeğen'in Karısı bir mağazada saklanmıştır ve onu orada görürler. Bu kısım oyunda yoktur.

Metinde 'Dördüncü Oyun' olarak adlandırılan sahne canlandırılır. Oyunda olmayan şekilde, Asiye elinde bavulla yolda yürürken görülür. 'Bayan İşçi Aranıyor' ilanının yanına gelir. Fabrika sahnesine geçiş yapılır. Besim Usta'nın tecavüz girişimi sahnesi canlandırılır. Oyunda yoktur. Asiye'nin repliklerinden öğreniriz. Oyunda tacizin ambarda gerçekleştiği söylenir. Bu sahne filmde tuvalette doğrudan görüntülü olarak verilir. Bu da sinema dilinin mesajı iletmede daha etkin olduğunu göstermektedir. Çünkü, sahneyi birebir görmek, anlatımından çok daha etkilidir. Ayrıca, taciz sahnesini oyunda Asiye'nin ağzından dinlenmiştir. Her ne kadar ana karakterin tarafında olsak da Asiye'nin durumu abartarak anlatma ihtimali de vardır. Filmde oyunda olmayan bu sahnenin canlandırılması bu riski ortadan kaldırmaktadır. Oyunda Besim Usta'nın kendisi bile sahnede görünmez. Adı diğer karakterler tarafından anılır. Burada sinema sanatı daha çok mekân kullanabilme avantajını kullanmıştır. Sahnenin bitiminde Asiye'nin fabrika görevlileri tarafından zorla dışarı atılma sahnesi dış çekim olarak verilir. Böyle bir eylem oyunda yoktur.

Oyunda 'Beşinci Konuşma' olarak adlandırılan yerde, Anlatıcı-Seniye ikilisini artık tamamen Selahattin-Seniye almıştır. Mezeci sahnesi öncesi karşılıklı konuşmalar devam eder. Ancak Asiye, bu sırada yolda yürümektedir. Dış çekim olarak sokakta çekilen bu sahnede, konuşmalar 'üst ses' olarak verilmektedir. Orada anlatılanlarla Asiye'nin eylemleri 'senkron' devam etmektedir. Bu 'görüntünün üzerine konuşma' sinema tekniği açısından oldukça işlevseldir ve anlatıya aynı zamanda zaman kazandırmaktadır. Mesajın iletimi için daha etkili olduğu söylenebilir. Mezeci-Asiye sahnesi aynı oyundaki gibi oynanır. Sadece son sahnesi oyundaki gibi değildir. Asiye'yi oynayan oyuncu rolden çıkar, yemek tepsisini Mezeci'nin kafasına geçirir.

Mezeci'yi oynayan oyuncunun role kendini fazla kaptırdığını düşünür. Burası oyunda yoktur.

Oyunda 'Birinci Final' olarak adlandırılan yer şarkılı kısımdır. İlk nakaratı Asiye, şarkı olarak değil, replik olarak söyler. O konuşurken, diğer kadınlardan biri, bir erkekle koreografik olarak dans ederek, sahneyi destekler. İkinci kısmı tüm kadınlar Seniye'ye karşı söyler. Metinde oldukça uzun olan şarkılı kısım, burada sadece bir kıta söylenir. Ardından sokak görüntüsü düşülür. Sahnenin bir ucundan Asiye'nin elinde bir bavulla geçişi görülür. Şarkı sözlerinin büyük bir kısmı Asiye tarafından replik olarak söylenir. Annesinin dilenmesinden oyun metninde söz edilirken, filmde doğrudan görüntüde vardır. Asiye, gider onu bulur. Şarkı sözünün son iki repliğini oyundan farklı olarak Selahattin söyler. Asiye, kostüm değiştirmiştir ve üzerinde hayat kadını giysisi vardır artık. Bu giysi değişimi de sinematografik anlatımı desteklemektedir. Ayrıca bazı sözlerde Asiye'ye boy çekim yapılması sadece onun görünmesini sağlar. Bu hem bizi genel çekimde filmi izleme sıkıcılığından kurtarır hem de sadece Asiye karakterine ait olan vurguyu onun özel görüntüsüyle; sadece onu izleyerek görürüz.

Metinde 'Yedinci Konuşma' olarak adlandırılan kısma geçilir. Selahattin-Seniye konuşmaktadır. Seniye'nin konuşması bittiğinde, sonraki sahnenin replikleri duyulur. Ancak görüntü hala Selahattin ve Seniye'nin üzerindedir. Bu şekilde yönetmen izleyiciyi sonraki sahneye hazırlar. Bu da sinemaya özgü bir teknik olarak görülebileceği gibi tiyatro sahnesinde uygulanabilir görünmemektedir.

Oyunda Yedinci Oyun olarak adlandırılan sahne canlandırılır. Patronun karşısına çıkan Zehra ve Asiye'nin sahnesinin mesajı metindeki gibidir. Metinde pazarlıkta 'iki bin' olarak geçen para birimi filmde 'iki yüzbin'dir. Bu da enflasyon karşısında Türk lirasının geçirdiği değişimi göstermektedir. Oyundan farklı olarak Patron'un sahnede iki hizmetçisi daha vardır. O konuşurken biri ayak tırnaklarına bakım yaparken, diğeri yemek servisini yapar. Bu da sahneyi görsel anlamda zenginleştiren bir unsurdur. Metinde onlar konuşurken araya giren Adam adlı bir müşteri vardır. Burası yönetmen tarafından akışı kestiği için kullanılmamıştır. Sahnenin bitimi doğrudan diğer sahneye bağlanır. Kesmenin ardından Zehra, kendi evinde Aracı'yla konuşmaktadır. Metinde bundan sonra 'Sekizinci Konuşma' vardır.

Burada yönetmen, bu sıraya uymayı tercih etmemiştir. Aracı'nın bazı uzun replikleri kısaltılmıştır.

Oyunda 'Dokuzuncu Konuşma' olarak adlandırılan kısma gelinir. Metinde bu kısım 'tek' mekandır. Filmde iki mekân olarak görülür. Genelev koridorunda başlayan konuşma bir çay bahçesinde devam eder. Bu da sinema sanatının 'sanat yönetimi' anlamında daha avantajlı olduğunu göstermektedir. Konuşma bittiğinde arkadan bir adam 'Ben de oynamak istiyorum' der. Selahattin de 'Altı yıl sonra gel' der. Sonraki sahnede altı ay sonrası oynanacaktır. Bu kısım oyunda yoktur. Film de görüldüğü gibi 'açık biçim\epik' unsurları kullanmıştır.

Metindeki 'Dokuzuncu Oyun' atlanmış, 'Onuncu Konuşma'ya gelinmiştir. Metindeki gibi devam eden bu sahneden sonra, oyunda 'Onuncu Oyun' olarak adlandırılan kısma gelinir. Metinde ev olarak adlandırılan sahne, filmde salaş bir meyhanede çekilmiştir. Aynı replikler akar. Metinde 'Sermayenin Türküsü' olarak adlandırılan yeri sadece Zehra söylemektedir. Filmde tüm kadınlar söyler. Onuncu sahnede Z. Müşteri, Zehra ve Asiye'nin bazı replikleri seyirciyi sıkmamak adına budanmıştır. Anlamsal olarak sahne, metindeki gibidir.

Oyunda 'On İkinci Konuşma' olarak adlandırılan sahneye geçiş yapılır. Burada bazı diyaloglar atılmıştır. Metinde 'On Birinci Oyun' olarak adlandırılan kısım canlandırılır. Taksi beklenmektedir. Filmde taksinin kendisini de görürüz. Taksiden inişe ayrı sahne açılmıştır. Bu da sinemanın görsel olanağını kullanması anlamına gelir. Metinde Dost'un Zehra'yı vurma sahnesi aynı sahnede gerçekleşmektedir. Filmde ise bu sahne sokakta gerçekleşir. Zehra, sokakta kaçacak yer bulamaz. Boş sokakta koşması gerginliği artırır. Dost, onu sokakta vurur. Metinde sahne 'Orospunun Sonu Türküsü' adı verilen şarkıyla bitmekte; Asiye, bu şarkıyı tek başına söylemektedir. Filmde ise Asiye, bu şarkıyı sokakta diğer kadınlarla beraber söyler. Ayrıca diğer kadınlar, şarkıyı söylerken Zehra'nın cesedini omuzlarına alarak tekrar geneleve taşırlar. Anlamsal olarak daha iyi bir noktaya hizmet ettiği söylenebilir. Zehra'ya bir 'sahiplenme' vurgusu eklemiştir ve mesaj derinleşmiştir.

Metinde 'On İkinci Konuşma ve Bir Sözsüz Oyun' olarak adlandırılan kısımda Selahattin-Seniye konuşması metindeki gibidir. Sadece atmosfer farklıdır. Onlar

konuşurken arkada keman çalanlar yanlarına gelir, sonra da oyunda görev alan tüm oyuncular. Buradan oyunun son sahnesi olan 'On İkinci Oyun'a geçilir. Son sahne metindeki gibi canlandırılır. Oyun Final şarkısıyla biterken burada Asiye, Final Şarkısı'nı replik olarak söylemeye başlar. Metinde olmayan ön önemli ayrıntı Asiye'nin Seniye gibi giyinmiş olmasıdır. Burada Asiye'nin de Seniye gibi artık 'mevki' sahibi olduğuna vurgu yapılmaktadır. 'Güç' eğretilemesi sanat yönetimi aracılığıyla aktarılmış olur. Asiye, ilk replikleri Seniye'nin yüzüne öfkeli bir şekilde söyler. Ardından Asiye, genelevdeki tüm kadınları dışarı attırır. İlk 'erk'ini gösterir. Bunlar metinde yoktur. Metinde 'Final Şarkısı' oldukça uzundur. Filmde ise bir kısmı aktarılır. Asiye, Seniye'ye bir 'dernek bağışı' makbuzu verir. Seniye imzadan 'mektubu yazan kişinin' Asiye olduğunu o anda öğrenir. Burası da metinde yoktur. Şarkının replik olarak söylenmesine devam edilir. Asiye, artık genelevi kapatacaktır, yerine turistik bir tesis kurulacaktır. Çevredeki dükkanların yıkılma sahnesi görünür. İçeri giren adam, Asiye'ye serzenişte bulunur. Dükkanları neden yıktırdığını sorar. İnsanlar bunlardan geçinmektedir. Asiye'yi insafsızlıkla suçlar. Korumaları tarafından dışarı çıkartılır. Asiye, *Koro gitmiş, oyun bitmiş,* der. Son sahnede Selahattin de oradan ayrılmaktadır. Yerlere saçılmış hayat kadını kıyafetleri görülür. Merdivenlere serilmiştir. Görsel açıdan mesajı güçlendirmektedir. Bu kısımların hiçbiri oyun metninde yoktur. Filmin başı gibi sonu da oyundan oldukça farklılık göstermektedir. Oyunda 'Son Deyiş' olarak adlandırılan kısım filmde canlandırılmaz. Film, elinde bavuluyla Selahattin' in genelevi terk etme sahnesiyle biter.

*Zengin Mutfağı – Metin ve olay örgüsünün karşılaştırması:*

*Zengin Mutfağı* oyunu ilk olarak 1977 yılında sahnelenmiştir, filmin çekildiği yıl ise 1988'dir. Bir başka deyişle, 12 Eylül 1980 Askeri darbesi öncesinde yazılan ve sahnelenen oyun, darbe sonrasındaki yeni dönemde sinemaya uyarlanmıştır.

Filmin başlangıcında, henüz jenerik akarken köpek sesleri duyulmaktadır. Oyunun başında köpek havlamaları olduğu bilgisi metinde yoktur. Aşçı'nın kişisel odasına doğru giden bir kamera hareketiyle film açılır. Pan hareketiyle birlikte bir evin bir odasında olduğumuzu anlarız. Oyun, tek mekânda geçmektedir. Film de genelde tek mekândadır. Filmde kullanılan Aşçı'nın odası oyunda yoktur. Toplanmış bavul, Aşçı'nın oradan ayrılacağını ve gitme hazırlığında olduğunu bize

anlatmaktadır. Oyunda böyle bir bilgi yoktur. Filmin genelinde oyun metnindeki bazı diyalogların kesildiğini ve hepsinin söylenmediğini görürüz. *Asiye Nasıl Kurtulur?* uyarlamasında da belirttiğimiz gibi uzun konuşmalar, sinemada seyirciyi sıkan bir unsurdur. Ayrıca uzun konuşmalar sinema aksiyonunun da kesilmesine yol açmaktadır.

Filmin ana mekânı oyundaki gibi mutfaktır. Filmde Aşçı, kendisi için özel köşe yapmıştır. Burada içki içer. Görüntü kesildiğinde burası ayrı bir sahne olarak verilir. Oyun metninde burasının ayrı bir köşe olduğuna dair bir bilgi yoktur. Kapıya açılan antre de sahne olarak çekilmiştir. Film tamamen, oyun metninin olay örgüsünde ilerlemektedir. Karakter konuşmaları ve mesaj da oyunla aynıdır. Sinemanın avantaj unsurlarından biri olan çekim teknikleri kendini gösterir. Bazı konuşmalarda karakterlerin omuz çekimlerine başvurulur. Kız'ın nişanlanmak için Aşçı'ya ısrar ettiği sahnede, Kız, Aşçı'yı diğer köşeden çekip mutfağa getirir. Oyunda parantez içi bilgi olarak radyodan sıkıyönetim ilan edildiği bilgisi verilirken filmde metnin tamamı aktarılır.

Aşçı, metinde 'Ön Oyun: İki' olarak adlandırılan kısımda anılarını seyirciye dönük anlatmaktadır. Filmde ise 'üst ses'ten konuşmaktadır. Sahne hareket halindedir. Mutfak işlerini yaparken, üst ses görüntünün üzerine konuşmaktadır. Yöntemin sinema tekniği anlamında işlevsel olduğu söylenebilir.

Oyunda sadece Selim'in gazeteye baktığı bilgisi vardır. Filmde Selim, gazeteyi okurken, kamera gazeteye odaklanır ve sadece o haberi görürüz. Haberde: 'Arananların Doğuya sızacağı haber alındı.' yazmaktadır. Görsel anlatım olanağı anlamında önemli bir sahnedir. İletişimde gazete de çok önemli bir aktarım öğesi olduğu için bunu 'görsel' olarak da görmek mesajın iletilmesi anlamında önemlidir.

Metinde 'Ön Oyun: 3' olarak adlandırılan kısımda Aşçı, tek başına, yüzü seyirciye dönük olarak anılarını anlatırken, filmde ise aksiyon hakimdir. Hareket devam ederken, diyaloglar 'üst ses' olarak verilmektedir. Kız, Selim'le ilgili evde kalması için izin istenirken sahnede tek başınadır. Bu sırada Selim'in baktığı gazeteye o da bakar. Bu eylem, oyunda yoktur. Kamera, gazeteye yakın plan çekim yapmıştır. Yönetmen, metinde bululan her parantez içi açıklamayı filmde aynen uygulamamıştır.

Bazı diyaloglar kesildiği gibi bazı yerlerde anlamsal eklemeler yapılmıştır. Filmde bu sıklıkla devam ettiği için genel bir yapı haline gelmiştir. Selim, yemek yerken Kız ve Aşçı, ona dikkatli bakmaktadır. Böyle bir açıklama metinde yoktur. Bunlar, anlamı pekiştirmek adına yönetmen adına tercih edilmiştir.

Metinde 'Ön Oyun: Dört' olarak adlandırılan kısımda, Aşçı'nın seyirciye konuşması vardır. Filmde, Aşçı yine 'üst ses'ten konuşur. Görüntüde Selim'in yatıya kalma hazırlığını görürüz. Kız, ona kilerde yer yapmaktadır. Selim, pijama giymiştir. Tüm bu eylemler olurken 'üst ses'ten Aşçı'nın diyalogları duyulmaya devam eder. Selim'in evden ayrılışı filmde canlandırılır. Oyunda ise sadece sözü geçer. Bu da anlatımın vurgusunu görsel anlamda güçlendirmektedir. Ayrıca Aşçı'yı bu sahnede pijamalı da görürüz. Bu da sürekli onu aynı kostümle izleme klişesini ortadan kaldırır. 'Üst ses' arada bir susar ve görüntüde sözsüz oyunu izleriz. Sözsüz oyunda Kız, Aşçı'ya üzüntülü bir şekilde sarılmaktadır. Bunlar metinde yoktur. Selim'in dönüşü de canlandırılır. Selim, dönmüştür ve saçı, tavrı, bakışları değişmiştir. Bu ayrıntılar metinde yoktur. Üst ses konuşmaya devam ederken Selim'in geçen zaman içindeki kendine güvenli ve itici tavrı canlandırılır. Yemeklerden izin istemeden yemesi, Kız'ın kırdığı vazoyu toplamaya yardım etmemesi ve filmde 'köşe' olarak kullanılan yere gidip kendi oturması ve kibirli bir şekilde onlara bakması canlandırılır. Aşçı, 'üst ses' den bilgilendirme yaparken, seyirci olarak da bizim de bu canlandırmaları görmemiz sahnenin genel dramaturgisi anlamında doyurucu bir mesaj oluşturmaktadır.

Birinci Perdenin Sonu'nda metinde yine Aşçı'nın anlatımı vardır. Sadece köpeği zehirleyeceği planı vardır. Filmde ise farklı mekânda; kendi odasındadır. Eti hazırlaması, içine zehri atması canlandırılır. Ardından metinde 'İkinci Perde' olarak adlandırılan kısma direk bağlanır.

Oyunda 'Ön Oyun: Beş' olarak adlandırılan kısma gelinir. Aşçı'nın replikleri 'üst ses'ten duyulur. Görüntüde canlandırmalar vardır. Selim'in Seyfi'nin yanına gelip, okuduğu kitaba kuşkuyla baktığını görürüz. Selim'in itici bir şekilde yemek yeme sahnelerini görürüz. Yönetmen, Selim karakterinde özellikle olumsuz bir algı yaratmak istemiştir. 'Üst ses' konuşmaya devam ederken Aşçı'yı kendi odasında da

görürüz. Metinde 270. sayfaya denk gelen bu kısım, filmde 57.00'ıncı dakika olarak karşılık bulmuştur.

Oyunda 'Beşinci Oyun' olarak adlandırılan kısma gelinir. Aşçı'nın yeni köpeğe biftek hazırlarken söylediği replik 'Ben kime hizmet ediyorum?' oyunda köpeği kastederek söylenmiştir. Filmde ise Selim'in kaldığı kilere gelir. Yorgan ve çarşaflarını toplarken söyler bu repliği. Burada kast ettiği kişi Selim'dir. Selim'in Kız'dan kuşkulandıktan sonra hesaplaşma sahnesi, kilerde olur ancak bunu görmeyiz. Görüntünün üzerine replikler akar. Uyarlamada genel olarak görülen, metindeki bazı sert küfürlerin yumuşatılmasıdır. Burada asal amaç, sinemanın tiyatroya göre daha geniş kitlelere ulaşabileceği varsayılarak bir 'otosansür' uygulamaktır. Selim, kilerde üstünü değiştirmiştir. Konuşurken asker postalına benzer bir ayakkabı giydiği vurgulanır. Alttan da yine askeri andıran yeşil bir pantolon giymiştir. Yönetmen Selim'deki 'militarist' vurguyu güçlendirmek için böyle bir görselliğe yönelmiştir. Bunlar, metinde bulunmamaktadır. Aşçıyla Kız'ın konuşması filmde özel olarak oluşturulan kilerde gerçekleşir.

Aşçı, zaman kazanmak için Selim'le yalandan bir güreş yapar. Selim, durumu anlayamaz. Bu aksiyon, oyun metninde yoktur. Oyunda 'Altıncı Oyun' olarak adlandırılan son sahneye geçiş yapılır. Aşçı köşededir. Konuşmaz. Üst Ses replikleri söylemeye başlar. Konuşmanın bir kısmında Aşçı'yı kilerde görürüz. Sonrasında yine mutfakta yemek yapmaktadır. Son replikler aynı oyun metnindeki gibidir. Son replikleri söylerken Aşçı, montunu giymiş ve bavulunu hazırlamış haldedir. Oyun metniyle aynı replikle film biter.

Metinlerarasılık ve uyarlama başlıklarında bir örnek de tiyatrodan vermek gerekirse İstanbul Büyükşehir Belediye Şehir Tiyatroları'nda 2012 yılında sahnelenmiş olan Zengin Mutfağı oyunu böyle bir farklılaşma için örnek gösterilebilir. Aslı Öngören'in yönettiği oyun, oyun metnine sadık kalmıştık ve tematik anlamda da oyunun dramaturgisinin ötesine geçmemiştir. Tiyatro sahnesinin alan sınırlılığı olduğu için sadece lokal ışıklar anlatıma destek olabilmiştir. Metin bir evin mutfağında geçmektedir ve oyunda da sahnenin tamamı mutfak alanı ve üst kata çıkan merdivenle sınırlandırılmıştır. Seyirci tek bir noktadan, sabit bir şekilde tüm sahneye yayılmış olan mutfak dekorunu görmektedir. Sahnenin en sol kısmında oyunda canlı olarak

müzik çalan müzisyenlerin lokal ışıkla aydınlatılması söz konusudur.Sadece küçük bir alanda aydınlatılan müzisyenlere ışık yansıltıldığında tüm sahne karartılmaktadır. Başka bir lokal ışık Aşçı karakterinin üzerinde kullanılmıştır. Aşçı yine seyirciye bakarak ve ona anlatır gibi konuşmaktadır ve anlatımı bittikten sonra olayların geşişimini görmek için tüm sahne aydınlatılır. Böylece seyirci Aşçı'nın oluşturduğu merak unsurunu izlemeye başlar. Sinema filminden farklı olarak Aşçı, seyirciye bakarak konuşurken arada herhangi bir araç yoktur. Hatta konuşurken, seyirciden onay almak ister gibi bir diyalog da vardı. 'Öyle değil mi?' diyerek seyirciye soru sorar. Seyirciyle canlı ve interaktif bir ilişki içinde olur. Bu tiyatro anlatısının farklılığıdır. Aşçı'nın evin himetçisi olan kızla Selim'i nişanlaması ve ardından hepsinin donması sahne hareketliliği olarak görülmektedir. Aşçı yine sonrasını anlatmaya devam eder. Selim ve Kız'ın üzerinlerinde yanmış olan lokal ışık fark edilir. Seyirciye bakarak şarkı söylerler. Bu kısımlar metinde yoktur. Elbette ki bu saydığımız teknik çözümler sinematografiyle karşılaştırıldığında oldukça kısır kalmaktadır. Sahne içinde yapılabilecek teknik çeşitlilik oldukça sınırlıdır. Bu oyunda da en fazla lokal ışıklarla bu çözülmeye çalışılmıştır.

### 4.4.2. Zaman ve Mekânın Kullanımı

Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde gerçek zaman ve filmsel zaman ilişkisi Atıf Yılmaz'ın filmi kadar 'uzun yıllara' yayılmamaktadır. Seyirci diğer filmdeki kadar uzun yılların geçtiği izlenimine kapılmamaktadır. Asiye'nin çocukluğu değil, direk okul yıllarından başlayan film ilk gerçek zamanla bağlantısını Asiye'nin okuldan ayrılmasıyla başlatır. Filmsel zamanın en etkili kullanıldığı sahne Asiye'nin ve ilişkide olduğu Yeğen karakterinin hapishanedeki sahneleridir. Hapiste geçirdikleri süre tek bir plan ve az bir mizansenle seyirciye aktarılır. Orada geçirdikleri zaman gerçek zamanla kıyaslandığında çok daha kısadır. Asiye'nin kaçtığı ve kovalandığı sahne mekân çeşitliliğiyle desteklenmiştir. Bu kaçış ve kovalamaca sahneleri hızlı sahne değişimiyle aktarılmıştır. Böylece gerçek zamanda daha uzun bir sürece yayılan eylem, filmsel zamanda daha kısa bir zaman olarak aktarılmaktadır. Genel olarak gerçek zamanda en azından dört-beş yıla yayılabilecek olay örgüsü filmsel zamanla iki saatlik bir süreçle anlatılmıştır.

*Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filmi izlediğimiz filmler arasında en çok mekân kullanılan filmdir. Öyküyü anlatırken farklı mekânlar, filmsel anlatımın amacına uygun olarak kullanılmıştır. Farklı mekânlar, filmin öyküsüne hizmet etme amacıyla birbirini takip eder.

Bu anlamda Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi filmsel zamanın avantajlarını kullanır. Örneğin Asiye'nin geneleve ilk geliş sürecindeki zaman aralığını görüntü, dans ve sokak eylemleri etkenleriyle destekler. Genelevin içinde konuşma sahnesine gelindiğinde konuşmanın 'zaten' başlamış olduğunu fark ederiz. Tiyatro oyununda bu ara zaman genellikle canlandırılır. Burada aradaki zaman geçişini seyirci beklemek zorunda kalmaz. Özellikle filmin sonuna doğru Seniye Gümüşçü'nün yerine Asiye'nin geçtiği yer direkt zaman atlaması olarak verilir. Seyirci geçen zaman içerisinde (filmde izlenilmeyen zaman ve mekânlarda) Asiye'nin 'yeni müdire' haline geldiğini görür. Asiye, görünüş olarak yaşlandırılmaz ancak olaylar ve mekânlar sürekli değiştiği için geçen yıllar seyirciye yansıtılmış olur. Film yaklaşık iki saat sürmektedir. Ancak genelev görevlisi Selahattin'in filmin sonunda bavulunu toplayıp genelevden ayrılma sahnesi aslında çok daha uzun zamanın geçtiği hissini seyirciye verir. Bu da gerçek zamanla filmsel zamanın aynı olmadığının göstergesidir. Tüm film boyunca Asiye büyümüş, başından olaylar geçmiş ve en sonunda genelevin patronu olmuştur. Gerçek zamanla bu durum aşağı yukarı yirmi yıllık bir döneme yayılabilir. Filmsel zamanla iki saati geçmemektedir.

Tiyatro oyununda kullanılacak zaman-mekân ilişkisi doğal olarak sinemada daha geniş bir çerçevede hareket edecektir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) oyun metninde olay örgüsünde zaman atlamaları vardır. Asiye'nin çocukluğunun canlandırılması, ardından büyümesi ve sonunda genelevin başında patron olması zaman süreci gerçek hayattaki zaman süreci gibi değildir. Ancak seyirci bunu 'o anda' izler. Bundan dolayı filmdeki illüzyonun sağlanması canlı tiyatro oyununda daha zor görünmektedir. Tiyatro oyununda zaman ve mekân ilişkisi değişkendir. Dramatik değil, epik bir yapıda ilerlediği için sahneler önce anlatılır, sonra canlandırılır.

*Zengin Mutfağı* filmi, gerçek zaman ve filmsel zaman denkleminde filmin girişi bu anlamda 'başa baş' ilerlemektedir. Aşçı'nın mutfakta diğer karakterle yaşadığı diyaloglar gerçek zamanla aynıdır. Bu aynılık kısa bir süre devam eder.

Sonra Aşçı'nın sahnesine kesme yaparız. Aşçı tek başına seyirciye bakarak konuşur. Bu epik teknikle filmsel zaman devreye girer. Aşçı, olayların öncesini anlatır. Sonra tekrar mutfağa kesme yapıldığında aradan 'zaman' geçmiştir. Biz bu zaman geçişinin farkında olarak filmi izlemeye devam ederiz. Filmsel zamanla gerçek zamanın en önemli farklılıklarından biri Selim karakterinin değişimidir. Evin sahibiyle konuşmuştur ve biz bu konuşmayı görmeyiz. Aşçı yine aynı epik teknikle bel çekimle, seyirciye bakarak anlatmaktadır. Öncesinde oldukça uysal olan Selim, artık agresifleşmiştir. Gerçek zamanlı ilerleseydi evin sahibiyle görüşmesini de izlememiz gerekirdi. Bunu görmeyiz. Selim'de faşizan eğilimler başlamıştırr. Bunun nedeni ev sahibiyle seyircinin tanık olmadığı görüşmesidir. Burada yönetmen filmsel zamanı ekonomik kullanıp bizi asıl ilgilenmemiz konu üzerine yönlendirir. Böylece zaman kaybı ve sıkıcılıktan kurtulmuş olur.

Aşçı'nın araya girip seyirciyle konuşması epik anlatımdır. Filmin sonunda dışarıda olan olaylar da Aşçı'nın ağzından aktarılır. Filmsel zamanın kullanımında Aşçı önemli bir unsurdur filmde.

*Zengin Mutfağı* filmindeki gerçek mekân-filmsel mekân ilişkisiyle ilgili mekânın (yani mutfağın) gerçek hayattaki anlamının dışına çıkması ilk etapta söylenebilir. Sadece yemek yapılan bir yer değil, aksiyonun tamamının geçtiği alandır. Mekân, kamera açılarıyla bazı kısımlara ve sahnelere ayrılabilmiştir. Buraya yapılan yakın ve uzak çekimlerle mekân kullanılmıştır. Yönetmen, aynı zamanda filmin geçtiği mutfak mekanına 'zenginlik' vurgusunu da plastik anlamda yüklemiştir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) gerçek mekân olarak büyükçe bir evi andıran bir binayı, genelev mekânı olarak filmsel mekân haline getirir. Bunu da yakın çekimlerle oluşturur. Gerçek mekânla filmsel mekân arasında en büyük farklılık diyebileceğimiz bir konu ise, Atıf Yılmaz'ın genelev alanını 'oyun içinde oyun' mantığı içinde kullanmasıdır. Epik anlatıyı kullanarak burasını bir oyun alanı haline getirir.

### 4.4.3. Mizansen: Sahne ve Ekran/Perde

Dramatik bir ürün olan film, sekans, sahne ve planlardan meydana gelir. Bir sekansın kesintisiz olarak akan belli bir zaman, tek bir mekân içinde gerçekleşen parçasına ise 'sahne' adı verilir. Sekanslar ve sahneler, dramaturjik eylemlerin tek tek film üzerine yapılmış çekimlerinden oluşmaktadır. Plan en küçük sinema birimidir. Planlar eklenerek sahneyi ve sahneleri oluşturur. Bir sahnenin kaç plandan oluşması gerektiği konusunda standart bir kural yoktur. Bir plandan ya da onlarca plandan oluşabilir. Sahnelerin bir araya getirilmesiyle de sekanslar oluşur. Anlamsal olarak bir bütünlük sağlayan sahneler de sekansı oluşturur. Bir film tek bir sekanstan da onlarca sekanstan da oluşabilir. (Yıldız, 2014).

Deküpe edilerek planlar halinde çekilmiş ve sonra kurgulanmış olan görüntülerin kesintisiz bir biçimde gösterilmesiyle, konu, zaman ve mekân perdede yeniden canlandırılır.

Sinemada 'çerçeveleme' kavramı önemlidir. Çerçeveleme her şeyden önce bir tercihin, düşüncenin ve bakış açısının ürünüdür. Film biçeminin asal parçalarından biridir. En temel tanımla, eldeki malzemeyi, görüntüyü dikdörtgen çerçevenin içine yerleştirmekte edinilen yoldur. O çerçevenin sınırları içerisinde yer alan nesnelerin, canlıların öneminin yanı sıra; bazen de bu çerçevenin dışında kalan, görünmesi engellenin de önemi vardır. Anlam buna bağlı olarak değişebilir. Bu da sinemacının çevresine, dünyasına, olaylara nasıl ve nereden baktığı konusuyla ilgilidir. Çerçevenin içine giren görüntü ve eylemler buna göre şekillenir. Bu aynı zamanda filmin ideolojisinin yapılanmasında da belirleyicidir (Güçhan, 1999). Mizansenler bu çerçevelenmiş alana göre düzenlenir. Tiyatroda tüm sahne esas alınırken sinemada esas alınan alan kameranın gördüğü kadardır.

Tiyatroda sahne ya da perde bitene kadar sağlanan bütünlük kavramına mizansen adı verilir. Sinemada ise bu mizansenler her bir plan için tek tek düzenlenir. Tiyatrodaki gibi kesintisiz bir akış söz konusu değildir. Filmdeki anlatının planlara bölünmesi sinemanın tiyatroya göre en önemli üstünlüğüdür. Çünkü eylemin ya da durumun her bir parçası kendi başına bir bütün olarak ele alınmakta; bu her bir parça sinematografik unsurlar (kamera açısı, çekim ölçeği, kamera hareketi, kompozisyonu,

aydınlatması, vb.) açısından hem bağımsız olarak var olmakta hem de bu planların kurguda bir araya getirilmesi yeni bir dinamik ve akışkanlık sağlamaktadır. Planlar yaratılmak istenen etkiye göre düzenlendiği için seyirci anlatıyı yönetmenin gözüyle görmektedir.

Oyuncular ve eylemleri tiyatroda sahne ile sınırlıyken; sinemada sınır kameranın gördüğü kadardır. Bu anlamda mizansen kavramıyla ilgili filmlerden örnek vermek gerekirse *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) Nejat Saydam, Asiye ve Yeğen ilişkisine metinde olduğundan daha ayrıntılı değinmiştir. İkisinin yakınlaşmaları yakın çekimlerle verilirken, dış çekimlerle de desteklenmiştir. Birlikte yürüdükleri yolda yürürken duygusal birliktelikleri işlenirken, birden kesmeyle sinemada film izledikleri sahneye geçilir. Bu sahneler arka arkaya verilerek bir mizansen birliği oluşturulur. Bu kadar sık sahnenin çekilip, sonra kurguda birleştirilip peş peşe verilmesi sinemanın tiyatroya göre bariz bir üstünlüğü olarak görülmektedir. Tiyatro sahnesinde sadece tek bir ev atmosferi ve dekoru içinde bu mizansen sağlanabilmektedir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde genelevin olduğu mahalle ve sokak farklı çekimlerle gösterilir. Satılıcılar, dilenciler, çalgıcılar v.b. unsurlar peş peşe gösterilir. Filmde kullanılan dansçılar da sokakta dans etmeye başlar. Sokakta dans eden dansçıların figürleri filmle anlam olarak birbirini tamamlamaktadır. Bu kalabalık atmosfer ve peş peşe gelen sahneler burada bir mizansen oluşturur ve seyirci burada, genelevin olduğu mahallenin sosyo-kültürel yapısı hakkında bilgi sahibi olur. Bunun devamında bu algılarla filmi izlemeye devam eder.

Başar Sabuncu' nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filminde filmin girişinde evin dışardan görünümü, sokak lambası havlama sesleri eşliğinde verilir. Ardından Aşçı'nın kameraya bakarak konuşmasına geçilir. Aşçı' nın zaten ilk diyaloglaro zengin bir evin mutfağının aşçısı olduğudur. Buradaki mizansende bu vurgulanır. Yani bu diyaloglardan önce orasının zengin bir ev olduğu peş peşe gelen görüntülerle desteklenir. Bütüncül bir algı oluşur. O zengin evinin aşçısıdır.

### 4.4.4. Aktarım Araçları: Oyunculuk ve Teknoloji Kullanımı

Sinemada oyuncu her plan için tek tek değerlendirilen (oynatılan) bir unsurdur. Bu anlamda 'kesintili' değerlendirilen bir süreçtir. Oyuncu, kameraya oynar. Tiyatroda olduğu gibi canlı bir şekilde seyirciye oynamaz. O an için ilişki içinde olduğu nesne kameradır. Kamerayla oyuncunun en yakınına kadar geldiğimiz için (yüz çekimi gibi) daha etkili bir oyunculuk türü ortaya çıkar. Tiyatroda oyuncu aynı zamanda sesini en arka sıradaki seyirciye de duyurmak zorunda olduğu için bazen diyaframını da kullanmak zorunda kalmaktadır. Böylece ortaya daha yapay bir ses ve oyunculuk çıkabilmektedir. Kamera karşısında oyuncunun böyle bir zorunluluğu yoktur. Sesi teknik aletlerle kayda alınabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında sinemada daha 'gerçek' olan bir oyunculuk formunun beklendiği görülmektedir. Bazı oyunculuklar, oyunun türüne göre de farklılıklar gösterebilmektedir. Bu teatral anlatımın kendi gerçekliği içerisinde anlamlı olsa da sinema gerçekliği içinde anlamlı olamayabilir. Bunlar oyunculuk sanatı anlamında farklı deneyimler demektir. Tiyatro sahnesinde başarılı bir oyuncu olmak, sinemada da başarılı bir oyuncu olunacağı anlamına gelmeyebilir. Kameradan korkma adı verilen bir durum bile söz konusudur. Kameraya karşı oynamak daha farklı bir konsantrasyonu gerektirir. Tiyatroda olağan olan bir sahne oyunculuğu, kamera önünde abartılı bulunabilir. Bu farklılıklara karşın, tiyatro ve sinema oyunculuğunun eğitimleri temelde farklı değildir. Temel bir oyunculuk eğitimi alındıktan sonra, sahne ya da kamera önünde başarılı bir sürecin oluşması deneyimle şekillenmektedir.

Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde daha çok iç aksiyonun önde olduğu bir oyunculuk tercih edilmiştir. Baş çekimlerinin sıklıkla yapılması ve bu çekimlerde yüzdeki mimik ayrıntısının üzerinde özellikle durulması filmin geneline yayılmış bir durumdur. Tiyatro metnini okuduğumuzda belli bir standartta algıladığımız tüm karakterler filme aktarıldığında oyuncunun yorumuyla farklılık göstermektedir. Filmin geneline yayılan oyunculuk anlayışında karakterlerin özelliklerinin oyuncuların yorumlarında var olduğu görülmektedir. Tiyatroyla karşılaştırıldığında oldukça fazla yakın çekim ve pan hareketinin filmde kullanıldığı görülmektedir. Bu durum da oyunculuğun daha inandırıcı bir şekilde aktarılmasına yardımcı olmaktadır. Filmin melodramatik havasından kaynaklı yer yer

oyunculukların abartılı biçimlerine rastlanmaktadır. Oyun metninde böyle bir kıyaslama yoktur.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi metne daha sadık olması dolayısıyla oyunculukların da daha üst aşamaya taşınması olanağını sağlamıştır. Tiyatro sahnesinde oyuncuların eylemleri zaten mekân nedeniyle sınırlı olduğundan varyasyonları da sınırlı olmaktadır. Sinemada karakterlerin yönetmen tarafından yorumlanması da anlatıyı farklılaştırmaktadır. Örneğin Atıf Yılmaz, metindeki görevliyi eşcinsel bir karakter olarak yorumlayarak filmde anlatıya farklı bir boyut kazandırmıştır. Cinsel sorgulama alanı açmıştır. Metinde görevlinin böyle bir özelliği yoktur. Asiye karakteri oyunculuk anlamında filmde daha baskın bir şekilde yorumlanmıştır.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* (1988) filmi metindeki verileri referans alan bir oyunculuk anlayışıyla çekilmiştir. Aşçı karakterinin baskın özelliği metindeki gibi filmde de vardır. Metinde sadece repliklerin yardımıyla çıkarsanabilecek ilişkiler filmde yakın çekim sahnelerle başarılı bir şekilde verilmiştir. Aşçı'nın yöresel özellikleri filmde daha çok sivriltmiştir. Bu anlamda kullandığı şive daha belirgindir. Aşçı'ya yapılan yakın çekimler ve ona göre oluşturulan bir sahne alanı sayesinde oyunculuk özellikleri daha çok ortaya çıkmıştır. Böyle bir avantaj tiyatro oyununda söz konusu değildir.

Oyunculuk başlığında uyarlanan üç filmde de farklı oyunculuk tarzlarının ön planda olduğu görülmektedir. Tiyatro oyununda belli bir açıyla izlediğimiz oyuncular sinema uyarlamasında kamera açıları, kamera hareketleri ve ölçekler sayesinde çok farklı konumlandırmalarda olabilmiştir. Tiyatro canlı bir aksiyonla ilerlerken; sinemada 'kayıtlı olanın' önümüzde var olduğu bir süreç vardır. Burada çok önemli bir faktör olarak "kurgu" devreye girmiştir ve anlatıyla oynama olanağımız oluşmuştur. Bu durum oyunculuk konumlandırmasını da etkilemiştir.

Teknoloji başlığında ise ilk söylenmesi gereken sinemanın zaten teknolojik bir sanat olduğudur. Dramatik anlatı artık tiyatro sahnesinden ayrılıp, sinema salonlarına gelmiştir. Oradan da evlerdeki ekranlara kadar ulaşan bir teknoloji yolculuğu olmuştur (Evren, 1998: 7).

Sinemanın teknolojiyle olan ilişkisinde ışık kullanımı da önemli bir yerde durmaktadır. Brown'a göre ışıklandırmanın sonsuz şekli vardır. Tek ve doğru bir ışık kullanımının varlığından söz etmek çok olası değildir. Işıklandırma sahnede derinlik ve üç boyutluluk yaratabilir. Örneğin bir sahnede bir oyuncu yumuşak ve ana ışıkta aydınlatılmış olursa bu, sığ ve derinlikten yoksun bir anlatım olabilir. Bu da bu anlamda gerçekçi görünmeyebilir. Diğer yandan bir kontur (arkadan gelen) ışığın eklenmesi, dekordaki ışığın yakılması, pencereden vuran ışık, koridorun aydınlatılması v.b. ışık etmenleri anlatıyı üç boyutlu ve daha gerçekçi hale getirebilir (Brown, 2014: 103).

Tiyatroda ise ışık sınırlıdır. Blain Brown, *Sinematografi Kuram Ve Uygulama* kitabında sinemada ışıkla ilgili, "Işıklandırma sahnede derinlik ve üç boyutluluk yaratabilir" demektedir. Bir karede oyuncu yumuşak ve ana ışıkla aydınlatılmış olduğunda sahne derinlikten yoksun görünebilir. Bir kontur (arkadan gelen) ışığın eklenmesi, dekordaki lambanın yakılması, pencereden gelen ışık, koridorun aydınlatılması gibi etmenler anlatıyı zenginleştirir (Brown, 2014: 107).

Bir filmim yaratıcı öğelerinin dışında kalan, ekip, araç-gereç, donanım, stüdyo, ulaşım, barınma, yemek v.s. giderler filmin bütçesel başlıkları olduğu kadar teknolojik başlıklarıdır aynı zamanda. Kullanılan araç gereçlerin kalitesi de filmin yapım kalitesini etkilemektedir. (Fener, 2014).

Sinema teknolojiye dayalı bir sanat iken tiyatro sanatı sokakta, hiçbir teknik unsura ihtiyaç duymadan temsil edilebilir. Sahnede oyuncu kendini tek başına dekorsuz ve kostümsüz de var edebilir. Sinemada bu çok güçlü bir ifade olmaz. Sinema, teknolojiyle gerçekleştirilen bir sanattır. Sinemada teknolojinin araya girmesi adeta bir zorunluluktur. Tiyatro anlatısında özellikle epik tiyatro gibi türlerde oyuncunun 'anlatı'sı ön plandadır. Bu nedenle plastik unsurlar geri plandadır. Çünkü izleyici tiyatrodaki gibi sahnenin birebir tanığı değildir, araya aktarıcı bir düzenek girmektedir: kamera ve gösterim aygıtı/ortamı. Dolayısıyla sinemanın sadece oyuncunun eylemi ve sözleri üzerinden ilerlemesi çok olası değildir. Sinemanın ürününü seyirciye aktarabilmesi için de yine teknolojiye ihtiyacı vardır. Bu sadece sinema perdesi değil; aynı zamanda bilgisayar ekranı, projeksiyonlar, kişisel dijital oynatıcılar v.b. gereçlerdir. Teknolojisinin bu anlamda sinemaya sağladığı olanaklar

var. Ancak aynı zamanda bu kısıtlılık da getirmektedir. Bu teknolojik altyapı için finansal kaynağa ihtiyaç vardır. Bu finansal kaynak bulunamadığında anlatı zayıflayabilmektedir. Teknolojiye ulaşabilmenin nihayetinde yüksek bir maliyeti söz konusudur. Bu anlamda tiyatro seyircisi teknolojinin peşinde değildir.

Sonuçta tüm sanat dalları toplumun felfesesi, kültürü, ekonomisiyle olduğu kadar teknolojisiyle de şekillenir. Bu teknolojik değişimler o sanatın anlatında kimi zaman değişikliğe neden olabilir. Ancak sanatsal istekler, teknoloji aracılığıyle dile getirilmezse kendilerini güncellemeleri kolay olmaz. Bu şekilde seyirciye de doğru bir kanaldan ulaşamazlar. İşte bu sinema sanatı bu başlığı başarılı bir şekilde gerçekleştirebilmektedir. Sinema sanatının endüstri çağına katkısı önemlidir. Sinema filmi, ses kaydı, görüntü araçları, fotoğraf v.b. teknolojik unsurlarla yakın ilişki içindedir ve böyle de olmalıdır. Bunların katkılarını anlayabilmek için de bu teknoojik unsurlarla ilgili yeterli bilgi sahibi olmak gerekmektedir. Buradan çıkan sonuç şu ki film yapımı için teknolojik süreçlerle ilişki içinde olmak ve film çekim tekniklerindeki yeniliklerden de haberdar olmak gerekmektedir. (Monaco, 2001: 62).

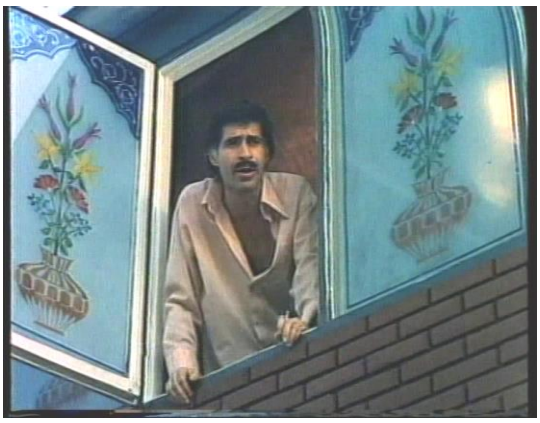
### 4.4.5. Kurgu

Daha önce de belirttiğimiz gibi, film, plan plan çekilir; bu parçalar daha sonra kurgu aşamasında istenilen sıra ve sürede yeniden bir araya getirilir. Bir anlamda yapı ‘yeniden’ kurulmaktadır.

*Asiye Nasıl Kurtulur*?’un tiyatro metni epik tiyatro metnidir. Oyun her ne kadar episodik yapıda yazılmış olsa da seyirci doğal olarak süreci sahnede canlı olarak izlemektedir. Tek bir başlık ve tek bir doğal akışla oyunu takip eder. Araya parçalı bir sahne girecek olsa bile o anda canlı olarak yapılacağı için seyirci algısı çok değişmeyecektir. Bu anlamda karşılaştırıldığında özellikle *Asiye Nasıl Kurtulur?* uyarlamaları sinemadaki kurgu üstünlüğünü belirgin biçimde ortaya koyar. Tiyatro sahnesinde en fazla arkada iki oda kullanılabilirken sinema uyarlamalarında ise çok odalı bir genel çekimde genelev atmosferi daha etkili bir şekilde yansıtılabilmektedir

Nejat Saydam’ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde mekân değişimi sıklıkla kullanılmıştır. Kurgu olanağı sayesinde bu farklı mekanlar anlatıyı

zenginleştirmekte ve anlatının akıcılığını sağlamaktadır. Uyarlandığı tiyatro metninde oldukça sınırlı olan mekân değişimi, daha etkili kullanılmıştır. Metnin uyarlamada oldukça değişikliğe uğradığını daha önce belirtmiştik. Değişikliğe uğrayan ve sonrasında esere dahil edilen mekanlar için de ayrı sahneler yazmak ve kurgu ile bir araya getirmek gerekmiştir. Asiye'nin evi, Okul, Müdire'nin evi, fabrika, pavyon, mahkeme filmin kullanıldığı asal mekânlardır. Mekân değişimleri senaryonun gidişatına paralel olarak doğrusal değişim göstermiştir. Hikayedeki olay örgüsü mekânın değişmesinde başat rol oynamıştır. Örneğin Asiye'nin kaçtığı ve kendine sığınacak bir yer aradığı sahnenin ardından hemen Müdire'nin evine geçiş yapılmıştır. Bu şekilde mekân değişimleri anlamsal olarak da birbirini tamamlamıştır.





Yukarıdaki iki görsel *Asiye Nasıl Kurtulur? (1986)* filminin peş peşe gelen iki planına aittir. Camdan bakan adam, sokakta dans eden kadına ve çalgıcılara bakmaktadır. Tiyatro sahnesinde gerçekleştiremeyeceğimiz bir çözümdür bu. Her şeyden önce çekim bir dış mekânda, sokakta gerçekleşmektedir. Tiyatroda sadece 'benzetebileceğimiz' sokağın filmde direkt olarak kendisi vardır. Kurgu sayesinde de sinemada anlık bir mekân değişimi mümkün olmaktadır. Bu yöntem incelediğimiz filmlerin -her film gibi- uyguladığı ve anlatımını görsel olarak zenginleştirdiği bir olanaktır. Tiyatro sahnesinde her şeyden önce bu kadar 'hızlı' bir mekân değişimi asla söz konusu olamamaktadır. Sinemada kurgu bize bu olanağı sağlamaktadır.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filminde öncelikle bir dış çekim gerçekleştirilmiştir. Gece yapılan bu dış çekimde genel plan kullanılmıştır. Sonrasında kurgu sayesinde evin içine doğrudan geçiş yapılır. Kamera pan hareketiyle Aşçı'nın odasına gelir. Pan hareketiyle beraber biz de seyirci olarak eylemi takip ederiz. Filmin

uyarlandığı oyun metni tek mekânda geçmektedir. Mutfak dışında bir mekân değişimi yoktur. Filmde ise mekân değişimi filmin başında gerçekleştirilir. Aşçı, kameraya bakarak konuşur ve anılarını anlatmaya başlar. Anılarını anlatmaya başlamasıyla birlikte birden dış çekime geçilir. Burada zaman gündüzdür. Evin dışardan genel çekimi yapılır. Kamera yine pan yapar. Yakın çekimde bir lamba vardır ve bu lamba yanar. Pan devam eder ve evin kapısını çeker. Bu mekân değişimleri evin dış görünümünü ve zenginliğini göstermek içindir.

Görüldüğü gibi kurgu sayesinde bazı mekanlar/sahneler eklenebilmiş ya da çıkarılabilmiştir. Bu da anlatımın zenginleşmesi anlamında önemli bir avantaj olarak görünmektedir. Çekimler sırasında aynı planın defalarca çekilerek en iyi oyunun alınabilmesi sağlandığından kurguda farklı çekimlerden en uygun olanını seçmek, planın süresini yeniden kararlaştırmak, plan sıralamalarını yeniden yapmak kurgunun sağladığı avantajlardır.

Kurgu aşaması çekim dışındaki görsel düzenlemeler için de olanaklar sağlamaktadır. Yazıların, grafiklerin planlar arasında geçiş efektlerinin kullanılması bu olanaklardan bazılarıdır. Kurguda bir başka avantaj sesin de yeniden kurgulanabilmesi, çekim dışındaki ses unsurlarının filmin anlatısına eklenebilmesidir. Bu olanaklar tiyatroda daha az ve daha etkisiz biçimde kullanılmaktadır.

### 4.4.6. Gözün Konumu: Gören Seyirciden Gösterilen Seyirciye

Sinemada kameranın direkt olarak seyircinin ‘gözü’ konumuna geldiğini daha önce belirtmiştik. Burada kameranın pozisyonunun, yani gördüğü bütünlüğün seyircinin gözünün yerine geçtiğini anlatmak istiyoruz. Kamera hareketi, sinematografik anlatımın asal öğelerinden biridir. Bob Foss’a göre iki tür temel kamera hareketi vardır: Birincisi, kameranın hareket halinde olan bir nesneyi izlemesidir. İkincisinde ise kamera hareketleri ‘Olaylar Düzlemi’nde olanlara bağlı değildir. Bir başka deyişle, ikinci kamera hareketinde daha çok ‘yönetmen yorumu’ devreye girmektedir. Birinci tür tamamen dramatik eylemi aktarma üzerine kuruludur. Bu iki kamera hareketinin farklılığını Bob Foss şu şekilde açıklar:

> Bir adam oturduğu iskemleden kalkar ve pencereye doğru yürür. Kamera da kendisini izler. İkinci türün ise anlamlı bir işlevi vardır. Değişik nesneler ya da

> olaylar arasında tematik bir bağlantı ya da ilinti kurulur. Kamera, dans etmekte olan çiftten, köşede tek başına olan kıza çevrinir. Bu ikinci örnekte, kameranın hareketi amaçlı biçimde dikkati çekmek üzere yapılmıştır ve kamera hareketlinin, hareket etmekte olan nesneyi izleyerek gizlendiği durumdan farklıdır. Tematik kamera hareketleriyle yönetmen, hikâyeyi kendisinin anlatmakta olduğunu bize hatırlatmaktadır (Foss, 2012: 38).

Kamera, filme hareket kazandırdığı gibi, kendisi de hareketli bir objedir ve bu hareketliliği sayesinde kendisine ait öznel bir özelliğini kullanır. James Monaco'ya göre bir yönetmenin izleyicinin bakış açısı üzerindeki denetimi, sinemayla tiyatro arasındaki en önemli farklardan biridir (Monaco, 2001: 95).

Kamera açısı kameranın durduğu yeri ifade eder. Yani olaya nereden baktığını gösterir; göz hizasından, alt açıdan ya da üst açıdan v.b. Ayrıca kamera baktığı olgunun ne kadarını çerçeve içine alarak seyirciye gösterecektir? Örneğin 'genel plan' tüm sahneyi kapsayan bir ölçektir. Sahnenin tümünü kucaklayarak, ayrıntıya girmez. Eğer senaryoda sözü edilen bir kırsal alansa, burada büyük bir panaromik görüntü kastediliyordur. Bir 'bağ evi odası' v.b. gibi bir detay belirtildiğinde daha lokal bir çekim alanı düşünülmelidir. Ancak o odanın genel açıdan çekimi yapılacaksa, bu da 'genel plan' olarak değerlendirilebilir (Brown, 2014:17).

Nejat Saydam'n yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filmi genellikle sözünü ettiğimiz birinci tür kamera hareketine bağlı olarak ilerlemektedir. Aynı zamanda genel plan çekim kullanılarak surlar ve ormanlık alan gösterilmiştir. Genelde öykünün dramaturgisine uygun bir kamera yorumu görünmektedir. Filmin girişinin açık alan seçilmesi ve kameranın pan hareketiyle görüntüyü devam ettirmesi gibi durumlar filmin geneline yayılmış görünmektedir. Çarşı, pazar ve semt çekimlerinde genel çekimler kullanılmıştır. Buralarda hikâyenin ayrıntılarına girilmesi gibi bir gereksinim yoktur. Asiye karakterinin annesinin hayat kadını olduğunun anlaşıldığı sahneden itibaren sıklıkla yakın çekim kullanılmaya başlanmıştır. Asiye'nin okuduğu okul, okuldan çıkan öğrenciler, genel planla aktarılırken; Asiye'nin Müdire'yle olan konuşmaları boy çekimden verilmiştir. Asiye ve Yeğen sahneleri duygusallık barındırdığından dolayı sıklıkla yakın çekime başvurulmuştur. Yüz çekimi burada bireysel duyguları pekiştirme anlamında önemlidir. Sadece mekanları genel anlamda tanıtma dışında filmin genelinde bel, göğüs ve yüz çekim ölçekleri kullanılmıştır.

Filmin 07.00 dakikasında genel plan vardır. Oldukça sakin ve durağan bir sokak atmosferinde Asiye yürümektedir. Döküpe edilen sahnede biraz sonra olacak olanlarla tezat bir açı hakimdir. Biraz sonra bir kavga sahnesi yaşanacaktır. Genel çekimde 'huzurlu' bir atmosfer yaratılır. Genel planda kesme olmaksızın Asiye, yürümeye devam eder. Asiye, burada siluet olarak görünmektedir. Boy plandan görmeye devam ederiz. Olaylar yavaş yavaş tırmandığı için kamera ölçek ölçek yaklaşmaktadır. 07.22'de kamera pan yapmaktadır. Kesme yapmadan durumları ilişkilendirmektedir. Dramatik gerilim arttıkça yakın ölçekler de arttırılmıştır. Resimler karaktere yaklaştırılmaktadır.

Sonrasında *point of view* tekniğiyle (karakterin bakış açısı) Asiye'nin bakış açısından sahneyi görürüz. Asiye, eve gelmiştir ve annesini başka bir adamla yatakta yakalamıştır. Onları kapı aralığından izler. Böylece ilk kez annesinin bir hayat kadını olduğuna tanık olur. Bu gelişmelerin tamamını Asiye'nin bakış açısından izleriz. Bu da seyircinin karakterle özdeşleşmesini kolaylaştırır. Genel açıdan izlediğimiz bir tiyatro oyununda böyle bir açı mümkün değildir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde de girişte genel plan kullanılmıştır. Tiyatro metninde direk genelev odasından başlayan sahne filmde genel plan sayesinde zengin anlatıma kavuşmuştur. Öyle ki genelevi dışarıdan tümüyle görme imkânı sağlanmıştır. Devamında boy planda genelev hizmetlisinin yürüyüşü verilmiştir. Evin içine kesilen açıda hizmetlinin hareketleri pan hareketiyle takip edilmiştir. Çekim ölçeklerinin filmin genelinde bel plan ağırlıklı olduğu söylenebilir. Asiye'nin olaylar karşısındaki duygu durumunun değişimini aktarmak açısından da yakın yüz çekimleri tercih edilmiştir. Müdire'nin evine sığınması dış çekimde verilmiştir. Bel plandan Asiye ve Müdire kadrajdadır. Dışarıdan kapı görülmektedir. Asiye, Müdire'nin göğsünde ağlamaya başlamasıyla kamera *zoom-in* yaparak yakın-baş çekimi ölçeğine kadar yaklaşır. Birden kesmeyle genel plana geçilir. Asiye'nin okulunda, arkadaşlarının içeri girmesini genel planda görülür. Ardından sınıfta Müdire, tahtaya bir şeyler yazmaktadır. Kamera, pan çekim yaparak sahneyi sağa doğru açar. Asiye'ye *zoom-in* yaparak ölçekte yüz ayrıntısına kadar gelir. Genel plana geçildiğinde Asiye ve Müdire koridorda yürümekted, kameraya doğru

gelmektedirler. Asiye'nin bel çekimden bayılmanı anı verilir. Bayılmasıyla yüz çekimle yüzünü görülür.

Genelev sahnesinde, genelev patroniçesinin önce bel çekimi verilip, sonrasında pan hareketiyle takibi yapılmıştır. Patroniçe, genelev görevlisinin kendilerini sabahın erken saatinde uyandırmasına sinirlenmiştir. Bunun hesabını sormak için yakasına yapışır. Burada 'kesme' yapmadan akış devam eder. Böylece aynı plan içinde eylem anlatılmış olur. Eylemin sonunda 'diz çekim'e gelinir. Çünkü iki karakteri de daha geniş plandan alma zorunluluğu vardır. Bunlar sinemanın tiyatroya göre avantajları olarak görünmektedir.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filmi genelde tek mekân olma özelliğinden dolayı, duyguları ifade etmek için yakın ölçekli çekimlere çok sık başvurmuştur. Birebir tepkiler bu teknik sayesinde daha net anlaşılabilmiştir. Mutfağın olduğu konak genel planda dış çekimde bir kez gösterilmiştir ve böylece seyircinin zihnine orasının müstakil bir evin mutfağı olduğu bilgisi yerleştirilmiştir. Aşçı'ya özel bir oda oluşturularak, seyirciyle konuştuğu sahneler burada çekilmiştir. Burada hem boy hem baş çekimi kullanılmıştır. Özel çekimde gazete çekimi önemlidir. Kamera sadece gazeteye odaklanmıştır ve seyirci oradan bilgilendirilir.

*Zengin Mutfağı* filminde, oyundaki gibi Aşçı, süreci anlatmaya başlar. O anda birkaç 'dış çekim'le orasının bir ev olduğu vurgusu yapılır. Görsel anlamda eserin daha zenginleştiğini söyleyebiliriz. Kız'ın ayrı bir odada ütü yapması da oyunu tek mekân 'hapisliği'nden kurtaran başka bir etkendir. Ütü yapılan odaya Aşçı da gelmektedir. Bazı replikleri orada söylemektedir. Sinemanın olanağı sayesinde bazı diyaloglar hareket sırasında görüntünün üzerinde seslendirilmektedir. Karakterlere yakın plan yapılması filmi sürekli aynı açıdan izlememize engel olmuş olur. Sürekli genel plandan izlenen bir film kuşkusuz seyirci için yorucu bir süreç olacaktır.

*Zengin Mutfağı* filminde kamera çoğunlukla mutfak içindedir. Mutfaktaki kişilerin hareketleri pan tekniğiyle kısa takiplerle verilmiştir.

Bakış açısı, bir anlatı içinde anlatıyı meydana getiren olayların deneyimlendiği perspektiftir. Bunun iki yolu vardır: Birincisi, okuyucu ya da seyircinin olayları hangi

duygusal ya da yorumsal anlamda değerlendireceğidir. İkincisi ise seyircinin olaylarla ilgili tanıklık etme ve buna bağlı olarak bilgilenme sürecinin nereye kadar gidebileceği; yani sınırlarıyla ilgilidir. Bu anlamda karakterin 'gözünden' yapılan çekimler de bu anlamda önemlidir. Karakterin 'bakış açısı'yla yapılan çekim anlatımı 'öznel' hale getirmektedir. Özellikle ana karakterin bakış açısıyla yapılan çekimler filmin dramaturgisi anlamında da önemlidir (Ünal, 2008: 125).

Bakış açısı görsel anlatımın ana unsurlarından biridir. Sahneyi 'x kişisinin bakış açısından görmek' olarak tanımlanabilir. Yani o kamera o kişinin 'gördüğü gibi' sahneyi bize iletir. Bu anlamda kamera, izleyicinin algılaması olur. Bu anlamda kamera sahneyi nasıl çekerse, izleyici de öyle tanımlar sahneyi. O sırada seyirci, karakter neyi görüyorsa aynısını görür. Genelden özele gelmiş olur. Bir başka tanımlamayla anlatmak gerekirse, izleyici karakterin beynine girer ve onunla birlikte algısal olarak hareket etmeye başlar (Brown, 2014: 10).

Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur? (*1973) filminde bakış açısına Asiye karakterinin kendisi oturtulmuştur. Film melodramatik bir atmosferde ilerlerken; karakter, bizim gözümüzde 'kurban' boyutuna oturtulmuştur. Biz karakteri o 'edilgenliği' çerçevesinde değerlendiririz. Özellikle Asiye'nin gözünden yapılan sert *zoom-out* çekimleri olayların dehşetini bize Asiye'nin gözünden aktarmaktadır. Bu bakış açısı filmin dramaturgik okumasıyla doğru orantılıdır. Örneğin filmin sonlarına doğru Asiye, habersiz bir şekilde eğlenirken polislerin basmasıyla beraber, Asiye'nin gözünden uzun bir bakış izleriz. Bu, trajik müzikle de aynı anda desteklenir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde bakış açısında seyirci 1973 versiyonundakine göre daha 'aktif' kılınmıştır ve seyirci sorgulamanın içinde alınmıştır. 'Tartışmalı' sahnelere sahip olan filmde, seyirci 'pasif' değil, 'aktif' konumda kullanılmıştır. Bu da 'epik' anlayışın bir yansımasıdır. Nejat Saydam'ın filmi tamamen 'melodramatik' düzlemde ilerlerken; Atıf Yılmaz'ın filmi 'epik' ve eleştirel perspektifte ilerlemektedir. Atıf Yılmaz'ın filminde toplumcu-gerçekçi öğeler çok daha fazladır.

Teknik anlamda bakış açısının *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde de kullanıldığını görmekteyiz. Genelev hizmetlisi Selahattin'in omuz çekiminden

‘amors’ genelev kadınlarının tümü görülür. Burada megafonla onlara bağırmaktadır ve seyirci kadrajda hem megafonu hem de kadınları Selahattin’in omzunun üzerinden görmektedir. Burada Selahattin’in alaycı bakış açısı da yansıtılmaktadır.

Başar Sabuncu’nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filmi tamamen Aşçı’nın bakış açısından ilerler ve film bu eksenden çıkmaz. Zaten dramatik öykü Aşçı’nın anıları üzerine kurulmuştur.

Nejat Saydam’ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur*? (1973) filminde ölçek kullanımında detay yüz çekimleri sıklıkla kullanılmıştır. Tüm kadrajı kaplayacak şekilde Asiye’nin ağlama sahneleri baş çekimi olarak verilmiştir. Tiyatroda uygulaması mümkün olamayan bu açıyla birlikte Asiye’nin anlık duygularını seyirci çok daha kolay anlayabilmektedir. Asiye’nin annesiyle beraber yürüdüğü filmin girişi genel planla devam ederken, Asiye’lerin evindeki sahnede ölçek direk yüz çekimlerine odaklanmıştır. Asiye’nin annesinin fahişe olduğunu anlamasıyla birlikte yüzü tüm kadraja yayılan bir ölçekle gösterilmiştir. Sonrasında ağlamasıyla bu desteklenmiştir. Annesinin yüzünün yakından çekimi ve utanması; ardından birlikte olduğu adamın yüzünün yakın ölçek çekimi sahneyi tamamlamaktadır. Anne, Asiye’ye yakalanmıştır. Ölçek kullanımı yüz çekimi anlamında genel olarak Asiye karakteriyle özdeşleşmektedir. Filmin final sahnesi de bu şekilde sona erer. Mahkemede suçunu itiraf ederken Asiye’nin sadece yüz çekimini görürüz. Burada vakur bir duruş sergiler. Hakimi görmeden sadece Asiye’nin ekranın ortasına denk gelen yüzündeki tepkiyi görmemiz filmin finali açısından önemlidir.

Başar Sabuncu’nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filminde boy çekim de sıklıkla kullanılmıştır. Aşçı’nın takvim yapraklarından sayfa kopardığı sahnede çekim ölçeği tamamen takvim yaprağının koparılışını detay olarak ekrana yansıtır. Çünkü takvim ayrıntısı film için önemlidir. Belli bir tarihi olan takvim yaprağına *zoom-in* yapılır ve ekranın tamamına yayılır. Bu sırada Aşçı, üst sesten konuşarak takvimin neden önemli olduğunu anlatmaktadır. Tiyatro sahnesinde genel plandan izlenebilen konular, burada ayrıntılandırılmıştır.

Tiyatroda klasik anlatıyı baz aldığımızda oyunun akışında belli bir ‘kesme’ olmadığını görürüz. Sinemada ise araya bir ‘araç’ girmektedir. Bu araç aynı zamanda

bize bir duruş noktası açısı kazandırdığı için filme farklı noktalardan bakabilmemizi sağlar. Bu anlamda duruş noktası filme bakış açımızı zenginleştirir. Tiyatroda izleyici ile oyuncu arasında sabit bir mesafe vardır. Bu mesafeden seyirci, oyuncuyu (doğal olarak) belli bir büyüklük ve hacimle algılamaktadır. Sinemada ise oyuncu seyirciye kamera marifetiyle yaklaştırılıp, uzaklaştırılır. Boyutu büyültülüp, küçültülebilir.

Sinemada bu anlamda mesafeyi azaltabiliriz. Bunlar da sinemanın tiyatroda olmayan anlatım olanaklarıdır. Tiyatro seyircisi sadece sahne düzeni içinde vardır ve sabit bir noktadan bakmaya ayarlanmıştır. Sahnede var olanı, o anda görür. Sinema seyircisi bunun dışına çıkabilir. Tiyatro sinemaya göre daha oyuncu merkezli bir yapı göstermektedir.

Duruş noktası, sesi algılama biçimimizi de belirleyebilir. Ses, tiyatroda daha çok diyaloga dayalı bir yapıyla ilerler. Örneğin sahnede bir vapur düdüğü duyduğumuzda, biz oyuncuların bir vapurda olduğunu algılarız. Sinemada bunu görüntüyle de destekleme olanağı vardır. Aynı zamanda tiyatroda oyuncunun kendi sesinden daha yüksek bir ses kullanması gerektiği ortadadır. Sinema çekiminde böyle bir zorunluluk bulunmamaktadır. Sinema bu anlamda farklı sesleri bir araya getirebilmektedir. Sinemada sahnenin içinde zamanı hemen değiştirebilme gibi bir olanak da vardır. Tiyatro sahnesinde bu kısmen zor görünmektedir. Tiyatro ‘canlı’ bir performans olduğu için ‘kurgu’ içermez. Sinemada ise kurguda istenilen sahneler/planlar atılabilir. Tiyatro canlı performans olduğu için çizgisel bir algıyla ilerlerken; sinema çizgisel akmak zorunda değildir. Kurgu bu anlamda sinemaya ‘zamanla oynama’ şansı vermektedir. Tiyatro bu anlamda daha çok *linear* bir algıda ilerlemektedir.

Tiyatro anlatısında epik anlatının sinemaya göre daha işlevsel olduğunu söylemek gerekir. Her oyun birebir canlı oynandığı için seyircinin canlı tepkilerini görmek oyuncu açısından önemlidir. Her temsilde tiyatro oyununda değişiklik olabilir. Sinemada ise değişmez. Oyuncunun seyirciyle kurduğu canlı diyalogla; oyuncunun kameraya bakıp konuşması aynı etkide değildir.

Sinema bu anlamda bizim gözümüz haline gelir ve ‘göz’ümüzü yönetir. Bizim gözümüzü eylemin odak noktasında tutar. Biz de seyirci olarak duruş noktasından bu eylemin içinde var oluruz.

### 4.4.7. Dönemsel ve Kişisel Özellikler

Bu başlıkta oyunların yazıldığı ve oynandığı; filmlerin çekildiği ve vizyona girdiği dönemler ile yönetmenlerin filmlerine yaklaşımları irdelenecektir. Özellikle ‘Auteur Yönetmen’ başlığıyla değerlendirmeye alınacak bu başlıkta üç filmin de benzer ve ayrıksı yönleri sorgulanacaktır.

Vasıf Öngören’in yazdığı *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyunu 1966-1968 yılları arasında yazılmıştır. O dönemde de var olan sanatta ‘özgürlükçü’ anlayışını savunan nüveler taşımaktadır.

Dönemsel siyasal, ekonomik, kültürel, sanatsal etkenlerin filmlerin genel yapısında kendini hissettirdiği görülmektedir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filmi, Türkiye’deki yetmişli yıllarda hâkim olan ‘melodram’ havasını yansıtmaktadır. Burada amaç oyunun eleştirel boyutundan ziyade, seyircilerin duygularına yönelmektir. Dönemsel özellik olarak o dönemin yıldız oyuncusu Türkan Şoray, Asiye rolünde oynamaktadır. Dönemin melodram havasına uygun bir şekilde filmin gişeye dönük olarak çekildiği görülmektedir. Yetmişli yıllar aynı zamanda politik sinemanın da güçlenmeye başladığı yıllardır. Bir başka deyişle sinema sektöründe melodramlar-politik filmler ayrımı belirginleşmeye başlamıştır. Nejat Saydam’ın filmi Yeşilçam gişe filmlerinin devamı niteliğindedir.

Atıf Yılmaz’ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi ise Nejat Saydam’ın yönettiği versiyondaki gibi melodram havasında geçmez. 1980’li yıllardaki serbest piyasa ekonomisine geçişin, Türkiye’nin dışarıya açılmasının izleri görülmektedir. Örneğin oyun metninde olmayan sözsüz bir Arap müşteri rolü vardır. Dönemin bir özelliği olarak Arap müşteri karakterinin filme dahil edildiği ileri sürülebilir. Oyun metninin yazıldığı yıllarda ‘Türkiye’deki Araplaşma’ süreci henüz başlamamıştır. (Akşin, Boratav, Tangör, 2008: 88). Turgut Özal dönemiyle beraber başlayan Arapların Türkiye’ye yerleşmesi o yıllardaki filmlerde özellikle

kullanılmıştır. Filmin çekildiği tarihte (1986) bu filmde de küçük bir figür olarak Araplar kullanılmıştır. Pek çok dönem filminde Arapların İstanbul'dan ev alması sıklıkla işlenmiştir. Film bu anlamda esere 'güncelleme' yapmıştır ve mesajın eleştirelliği genişlemiştir. Bu anlamda sinemanın, tiyatroyla ilişkisinde güncelleme kavramı ortaya çıkmıştır. Mesaj zenginleşmiştir.

*Zengin Mutfağı* filminde (1988) belirgin bir dönemsel özellik göze çarpmamaktadır. Filmin tamamının iç mekânda geçmesi, oyunun konusunun yetmişli yıllar Türkiye'si olması filmin çekildiği dönemle ilgili dönemsel özellik anlamında karşılaştırma yapılmasını zorlaştırmaktadır.

Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur*? (1973) filmi, 'metne sadık' bir uyarlama olarak görülmemektedir. Oyun metninin 'eleştirel' yapısı filme yansımamış, sadece birkaç replik düzeyinde temsil edilmiş ve bu da mesajın oldukça cılız aktarılmasına neden olmuştur. Filmin çekildiği tarih, oyunun yazıldığı tarihe yakındır. Buna rağmen, filmde çok farklı bir anlayış egemendir. Vasıf Öngören'in yazdığı asal metin, Brechtyen bir çizgide ilerleyen ve 'açık biçim' özellikleri taşıyan bir metindir. Seyirciyle direk teması olan ve oyundaki olayları seyirciyle 'tartışmayı' hedefleyen bir yapıdadır. Film ise 1973 yılında çekilmesine rağmen 'toplumsal' boyuttan çok 'bireysel' boyutta ilerlemiş, hatta 'melodram'a kayan bir yapı göstermiştir. Öyle ki 1970'li yıllar Türkiye'nin oldukça 'politize' olduğu bir dönemdir. Bu dönemde sanatla siyasetin iç içe olmasını savunan pek çok görüş mevcuttur. Aslına bakılırsa tiyatro metni de biraz bu enerjiyle yazılmış gibi görünmektedir. Türkiye'de siyasi yapının karmaşıklığının çok keskin olduğu bir dönemde, toplumsal içerik barındıran bir meseleyi yönetmen, 'daha duygusal' ele almayı tercih etmiştir. Böyle olunca metnin önermesinde bulunan 'Asiye nasıl kurtulur?' sorusunun yanıtının arandığını görememekteyiz. Film, sinema sanatının görsel avantajlarını kullanmıştır ancak metnin eleştirel boyutlarını oldukça sınırlandırıp, mesajın gücünü düşürmüştür. Türkiye'de toplumsal içerikli sinemanın daha güçlü olduğu bir dönemde bu eserin, aynı toplumsal sorumluluk bilinciyle çekilmesi beklenebilir. Aynı zamanda bu yıllarda melodram türünün de güçlü olduğunu varsayarsak, film, tür olarak daha çok 'döneminin popüler kültürüne' yaklaşmış gibi görünmektedir.

Oyun metninin ‘eğlendirerek gösterme’ gibi bir amacı da vardır. Asiye’nin içinde bulunduğu durum ‘kısım-kısım’ yani ‘episodik’ bir yapıyla gösterilir. Ara oyunlar ve şarkılı kısımlarla, aynı zamanda okuyucunun oyunu ‘gülerek’ de algılaması istenir. Bu Brechtyen tekniğin bir uzantısıdır. Brecht de bir mesaj verilirken onun aynı zamanda ‘eğlendirerek’ verilmesini ister. Böylece didaktik yapı bir parça kırılmış olabilir. Film, böyle bir izlekten gitmez. Duygusal dramın o ağır dünyasından uzaklaşmaz.

Nejat Saydam’ın versiyonunda Türkan Şoray’ın ve Zehra’yı oynayan oyuncunun oyunculuk anlayışında sürekli ‘bir güçsüzlük’ sezilmektedir. Oysa tiyatro metninde ise bir ‘mücadeleyi’ anlatılmaktadır aynı zamanda. Oyunda da filmde de Zehra açık ve net olarak ‘kimsenin isteyerek hayat kadını olmayacağını’ ifade etmektedir. Oyun metni, Asiye’nin neden hayat kadını olmak zorunda olduğuyla da ilgilenir; bu uğurda verdiği mücadeleyle de. Bunun için Asiye dik durmalıdır. Her şeye rağmen hayat mücadelesine devam eden bir kadın görmek, eserin mesajı için daha anlamlıdır.

Filmde ‘aşk’ hikayesine bu kadar yer vermek metnin değil yönetmenin tercihidir. Uyarlanan eser, asal kaynak metninden çok uzaklaşmaktadır böylece. Oyun metni bu sömürü düzeni devam ettiği sürece Asiye’lerin ve Asiye’liğin devam edeceğini net bir şekilde vurgulamaktadır. Hatta Asiye, güçlü durarak metinde en sonunda kendisi de güçlü bir kadına dönüşmüştür. Ezen-Ezilen ilişkisi bu şekilde sorgulanmıştır. Saydam’ın filminde ise Asiye’nin bir mücadelesine tanık olmuyoruz. Asiye oradan oraya sürüklenen daha ‘edilgen’ bir karakter olarak karşımızdadır. Böyle olunca da ‘Asiyelik nedir? Asiye olmak nedir?’ mesajlarıyla karşılaşmak çok olası görünmemektedir.

Filmin uyarlama olması bu anlamda filmi ‘klasik Yeşilçam melodram filmleri’ kategorisinden uzaklaştırmamaktadır. Bir ‘uyarlama’nın ne olursa olsun asal metne ‘bir dereceye kadar da’ olsa ‘sadık’ kalması gerekliliği unutulmamalıdır. Bu anlamda ‘uyarlama’nın kaynak metne karşı bir ‘sorumluluğu’ bulunmaktadır. Bu anlamda film, kaynak metninden biçimsel olduğu kadar anlamsal olarak da oldukça uzak görünmektedir. Yönetmen Nejat Saydam’ın reji anlayışında ‘metne sadakat’ kaygısı sezilmemektedir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi ise metne Nejat Saydam'ın filmine göre çok daha sadık görünmektedir. Ayrıca yönetmenlik anlayışı olarak sinemanın sanatsal kodları daha belirgindir. Yönetmenin daha çok 'anlam' üzerinde durduğu sezilmektedir.

Film, temel başlık olarak toplumsal-bireysel-cinsel kodlamalarla yürümesine karşın, dişil özelliklerinin yanında erkek egemen- ya da egemen olamayan- kültüre ilişkin sorgulamaları da ister istemez beraberinde taşır.

Filmin başından itibaren eşcinsel hizmetlinin, kadınlarla giriştiği kavga, bu sorgulamanın ilk açılımlarından biridir. Eşcinsel karakter, kendi anaerkil saldırganlığını diğer kadınların erilliği üzerinde saptar. Öyle ki fahişe karakterlerde genellikle gözlemlenen, sayıca fazla erkekle beraber olduklarından dolayı davranışlarındaki belli erkekleşmelerdir. Yani hepsi birer erkek figür olarak kendilerini resmederler. Fahişe figürü –ki oyunda da belli ölçülerde figür özelliğindedir– erkek egemen biçimin özelliklerine kilitlenir. Öyle ki cinselliği –satın alınan cinselliği– elinde bulundurmuştur ve cinsellik-iktidar paralelinde bir genişleme sağlamıştır. 'Güç bende' diyebilecek bir erginliğe erişmiştir.

Girişte eşcinselle fahişelerin atışmaları erkek bedeninin içindeki kadınla; erkekleşen kadının karşılıklı atışmasıdır. Ancak amaç karşısındakini mağlup etmek değildir. Vasıf Öngören, eseriyle toplumu bir genelev eğretilemesiyle ele alır. Bunun için Genet'in yaptığı gibi toplumu bir geneleve benzetmiştir diyemeyiz. Bu yüzden 'eğretileme' yerinde bir yorumlama olabilir.

Küfürlü konuşmalar, karşılıklı atışmalar ve genelevin genelde yaşadığı iç huzursuzluk baştan itibaren kendini hissettirir. Burada kadın kimliği daha baskındır. Geneleve gelecek ziyaretçi/kurtarıcı başat öğe olamaz filmde ama denge unsuru olmayı başarır. Filmin 'epik' özelliklerinin 'didaktik' kısmını temsil eder. Toplum vicdanıdır. Çünkü sürekli, genellemelerle örülü önerilerde bulunur. 'Asiye nasıl kurtulur?' sorularına verdiği yanıtlar da toplum vicdanının genellemeleridir. Asiye adında biri 'Fuhuşla Mücadele Derneği'ne bir mektup göndermiştir. Bunun üzerine derneğin Müdiresi buradadır. Müdire, illegal birlikte olmayla 'devlet' gücünün kesiştiği ilk noktadır. Yazarın da özellikle tercihi devlet gücünün bir karakterle

beraber somutlaştırarak vermektir. Devlet gücü, soğukkanlı bir adalet peşindedir. Erkek egemen külte baskı unsuru açısından, devlet erki kadındır. Burada ilk olarak otorite sahibi kadınla, 'cinsel otorite sahibi kadın' karşı karşıya gelir. İki kadın modeli, Türkiye coğrafyası üzerindeki farklı iki kadın modelinin karşılığıdır. Yazara göre ezilen kadın, cinsiyeti kadın olan değildir sadece. Gerçek anlamda bir sınıf kadınıyla, erkeğiyle ezilmektedir.

Asiye'nin başına gelenler, canlandırma yöntemiyle karşımızda olmaya başlayınca, aynı yapı, yapı bozumu olarak karşımızda durur. Aynı yapıyı aynı yerinden kırarız. Dramatik öykü yerini başka bir öyküye bırakırken, biçim de kendini yeni bir biçim olarak var eder. *Asiye Nasıl Kurtulur?* bugüne kadarki sorgulanan 'kadın' hallerinin yanında 'erkek' duruşuyla var olmaya başlar. Asiye, egemen patron rolleriyle 'erkek' cinsiyetine yaklaşır.

Asiye'nin annesinin hayat kadını olması ve bundan dolayı kendisinin de yaftalanması karşısında, savunma gücü gider. Yani 'tercih' özelliğini kaybederek zorunluluk haline gelir. İlk olarak annesiyle pazarlığı yansılanır. Asiye için ilk 'erkek' figürü annedir. Annenin koşut tuttuğu zorunluluk, bir 'güç' imgesidir. Toplum değer yargılarına göre Asiye'nin namuslu bir hayatta çalışmak için mücadele etmesi de egemen 'erkek' ahlak anlayışının uzantısıdır. Çünkü kadınlar için ahlaklı ya da ahlaksız olabilecek bir şeye karar veren erkektir. Erkek namus anlayışına göre çalıştığı 'ahlaklı' işyerinde Besim Usta tarafından uğradığı taciz, oradan kovulmasına neden olacaktır. Patron da Besim Usta niteliğindeki bir işçiye sahip olmadığı için, daha niteliksiz ve sayıca fazla olan Asiye gibi bir işçisini yitirmeyi göze alacaktır. Çünkü bu onun için işçi-işveren konumunun karşılığıdır.

Burada yapıt, Brechtyen özellikleri taşımaya başlar. Brecht, oyunculuk tekniğinde 'gestus' kavramından söz eder. Epik oyunculukta gestus, toplumsal davranı yoluyla ruhbilimsel, bilinçaltı, soyut olan, metafizik olandan ziyade; akılsal, bilinçli ve tarihsel olanın ön plana çıkarılmasıdır. Gestus terimi oyuncuda tarihsel- toplumsal olanın ön plana çıkarılması anlamını karşılar. Bunun için oyuncunun kendi oynadığı rolle, sonra kendisiyle; en sonunda da sahneyle ve kendi arasında bir uzaklık yarabilmesi gerekmektedir. Brecht bunu 'yabacılaştırma' olarak tanımlar. Oyuncu bu uzaklığı sağlayabilmesi için; yani yabancılaştırmayı oluşturabilmesi için geçmiş

zaman kipine, üçünü kişi zamirine ve açıklamalı konuşmaya gereksinim duymaktadır. Filmde bu sıklıkla kullanılmaktadır. Böylece seyirci de eserin içine katılmış olabilecektir. Seyirci bu şekilde tarihselliği yakalayabilecek, eleştirip değerkendirebilecek ve sürekli bir arama-bulma sürecine girecektir. Böylece eseri yeniden üretecektir (Çalışlar, 1993:60).Toplumsal bir sorun da patron modeli 'gestus' oluşturmuştur. Burada 'erkek' figüründen uzaklaşıp Patron gustosuna uzanırız. Patron, cinsiyetsiz bir şekilde 'acımasızlık' örneği oluşturur. Egemen kapitalist düzende mutlaka ki patrondan yana çıkanlar olacaktır. Daha sıradan olan, daha ucuz olacağı için 'daha aşağıda' olan işçi modeli daha 'harcanabilir' düzeydedir. Asiye, yapıtın ana ekseninde olduğu için yönetmen Atıf Yılmaz yorumunda tam anlamıyla karşısına almıştır patronu. Brecht' in yabancılatırma yöntemi *Zengin Mutfağı* ve Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmlerinde kullanılmıştır. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde ise Brechtyen özelliklere rastlanmamaktadır. Asiye Nasıl Kurtulur? (1986)'da klasik anlatı sık sık kesilerek, oyuncular rolden çıkmaktadır. Gerçek hayattaki kimlikleri ve sesleriyle konuştukları da olur. Yabancılaştırma etkisinin amacı da budur. Seyircide bir yadıtgatma duygusu yaratılır. Böylece seyirci karaktere belli bir mesafeden bakmış. Dramatik anlatıda daha çok karakterle özdeşleşme hedeflenmektedir. Burada yönetmen, bu tekniği kullanarak seyirciyi tartışmanın içine aktif olarak çekmek istemektedir. Film episodik yapıda ilerler ve seyirciler sık sık rolden çıkarlar. Anlatıcı vardır ve Anlatıcı karakteri sırası geldiğinde oyuncuları yeni sahneye kendisi yönlendirir. Bunların hepsi epik tekniğin içinde girmektedir. *Zengin Mutfağı* filminde Aşçı'nın seyirciye (yani kameraya) bakarak konuşması ve olayların sürecini anlatması direkt olarak Brechtyen tekniktir. Burada olaylar canlandırılmaz, anlatılır. Bu anlamda Aşçı, film için anlatıcı rolüne girmiş olur. Bu da Brehtyen anlatıda yabancılaştırma kavramının karşılığıdır. Filmde klasik anlatının dışına çıkan tek karakter Aşçı'dır. Diğer oyun kişileri klasik anlatı formunun dışına çıkarak, rollerinin dışına çıkmaz. Herhangi bir yabancılaştırma unsuruna başvurmaz.

Karnı acıkınca bakkalda hırsızlık yapmaya kalkar. Burada 'erkek' modeli en kaba haliyle görüntülenir. Yani nefsine hakim olamayan, tecavüzcü, fırsatçı… Burada karnını doyurma karşılığında bakkalın ilişki teklifini kabul etmiştir. Asiye için teklif

edilenler zorunlu hale gelmeye başlamıştır. Sosyal şartların onu buna zorladığı fikrine bizi sıkıştırmak için yazar, tüm ekonomik şartları asal karakterin aleyhine çevirir.

Bir öğretmenin evine sığınmasıyla olay farklı bir sorgulamaya dönüşür. Gidecek yeri olmayan Asiye'nin sığınmacı psikolojisiyle öğretmen onun için 'baba' figürünün karşılığı olur. Baba modeli yapıt için de Asiye karakteri için de yeni bir sorunsaldır. Baba, sahip çıkan, koruyan bir konumlandırmadır. Erkek kodlamaların en 'insancıl' işlendiği noktadır burası. Buradan hareketle, öğretmenle yasak aşkı, erkek konumlandırmayı tekrar eleştirel olan noktaya çevirir. Öğretmen, nişanlısına karşı Asiye'yi tercih etse de Asiye, vakur bir tutum takınmayı seçer. Görece anlamda ahlak anlayışını gösterir.

Asiye'yi fahişe yapan süreçler genelde toplumsal koşulların sıkıştırması olduğu için bir ülke eğretilemesi olduğu ileri sürülebilir. Genelevin odaları, toplumun değişik katmanlarını simgeler. Burada kadın, işçi; genelevin kendisi de işveren konumundadır. 'Patron'u görmediğimizden dolayı, seyirci genelde ezilmiş sınıfla haşır-neşirdir.

Erkek egemen kültürün Asiye üzerindeki etkisi sonuna kadar devam eder. Evlenmesi, çalışması, para kazanması, kendini ifade etmesi sosyal normların 'erkek' diskurları sonucunda oluşabilmiştir. Eşcinsel, kadın fahişeler içindeki erkek bedenine hapsolan kadının karşılığıdır. İrade ve erk cinsiyet anlamında belki onda değil ama kadınlar üzerinde böyle bir etkisi var. Aynı zamanda 'Anlatıcı' rolüne girerek kendi gestusunu oluşturur. Öğretmen, güven kavramıyla karşımızdadır. Ama aynı zamanda toplumsal reflekslerin 'sağduyu' karşılığıdır. Devlet erkinin cinsiyet üzerindeki karşılığıdır Asiye'ye göre.

Tacizde bulunan Besim Usta, orta sınıfı temsil eder. Kolay yoldan para kazanmak isteyen, avantacı, kurnaz esnaf gibi bir modeldir. Onu kovmak isteyen müdür, toplum sağduyusudur. Tacizde bulunan bir adamı fabrikada tutmamak gerekir. Fabrikatör baba ise, işverenden yana duran sömürücü ideolojinin yansımasıdır. Erkek rolüyle karşımızda değildir. Yönetici rolüyle karşımızdadır.

Sonuç olarak bu filmde Atıf Yılmaz'ın yönetmenlik anlayışının 'toplumcu-gerçekçi' çizgide olduğunu ve bunu da cinsel kimliklerle de desteklediğini görebilmekteyiz.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* (1988) filmi, incelediğimiz üç uyarlama film içinde metne en çok 'sadık' olanıdır. Hatta metinden filme aktarımda senaryo anlamında da çok değişiklik yoktur. Yönetmen Başar Sabuncu bu anlamda oyun metnini senaryoya aktarırken değişikliğe gitmeyi tercih etmemiştir. Sadece belli yerlerde küçük eksiltmeler görülmektedir. Bu anlamda söylemini anlatmak için mevcut metni senaryo anlamında yeterli görmüştür.

Başar Sabuncu, filminde aynı metinde olduğu gibi toplumcu-gerçekçi öğelerin ortaya çıkmasına özen göstermiştir. Tek mekânda geçmesine rağmen, sürekli 'evin dışından' getirilen bilgilere özen göstermiştir. Anlamsal olarak filmin eleştirel boyutunun azalmasına izin vermemiştir. Karikatürize yorumladığı Aşçı karakterinde bile bu eleştirelliğin azalmasına izin vermemiştir. Oyunun ve filmin geçtiği döneme (1971) uygun bir atmosfer yaratmıştır.

Fransızca 'yazar' kavramından türetilen auteur yönetmen yaklaşımı, yönetmenin filmin her aşamasına, bütününe hakim olması şeklinde tanımlanabilir. Yönetmen, burada filmin bütününe hakimdir. Auteur yönetmenler belli bir sinemasal vizyona sahiptir ve filmlerinde üretimlerini ortaya çıkaran temalara, türsel içeriklere, görsel stillere ve geliştirilmeye yatkın olmakla birlikte anlatıların temel yapılarında tekrarlanan motiflere yer verirler. Yani her yönetmen auteur değildir. Auteur yönetmen filmleri genelinde sergilediği içeriğe ve biçimin tekrar eden özelliğine, 'kendi imzası' gibi bir anlam yüklemektedir. Örneğin seyirciler onun bir filminin daha ilk sahnelerini gördüklerinde 'Hitchcock' filmine geldiklerini anlarlar. Yani Auteur senaryoyu mekanik şekilde 'aktaran' kişi değildir. Tersine kendi görüşü ve tarzı çerçevesinde senaryonun ötesinde olan kişidir (Kabadayı, 2013).

Bu belirlemeye göre, incelediğimiz filmler arasında Auteur Yönetmen başlığına en uygun reji anlayışının Atıf Yılmaz'da olduğu görünmektedir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* metnini senaryonun aktarımı olarak değil, yorumlayarak seyircinin önüne getirmiştir. Atıf Yılmaz, uzun diyalogları tercih etmemiştir. Zaten diyalogların ve

uzun sahnelerin yer yer eksiltildiğini senaryo karşılaştırması başlığında belirtmiştik. Bu anlamda Atıf Yılmaz kendi tarzını ortaya koyarak auteur yönetmen başlığında en çok değerlendirebileceğimiz yönetmendir. Yönetmenliğinin son yıllarında kadın sorunsalına daha çok eğilmiş olması Atıf Yılmaz'ın Öngören'in dört tane oyunu içinde niçin *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununu seçmiş olmasının mantıksal açıklamasıdır. Bu oyun Öngören'in kadın sorununu öne çıkaran oyunudur. Bu anlamda tarzı olan bir yönetmendir. 1986 tarihli *Asiye Nasıl Kurtulur?* filminde Atıf Yılmaz, duygulardan ziyade durumlar üzerinde durmuştur. Şehir görüntüsü kullanmayı çok tercih etmemiştir. Dış çekimleri daha çok genelev atmosferinin hemen dışındaki sokak ve dükkanlarla sınırlandırmıştır. Oysa Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminin daha ilk girişindeki sur görüntülerinden itibaren öykünün geçtiği mekânın İstanbul olduğu düşüncesine seyirci kapılmaktadır.

Nejat Saydam *Asiye Nasıl Kurtulur? (1973)* filminde Atıf Yılmaz'a oranla orijinal metinden daha çok uzaklaşmıştır. Alternatif sahneler eklemiştir. Üstelik oyunun epik yapısına karşılık filmde hiçbir epik sahne görülmez. Filmin anlatı yapısı klasik anlatıdır . Ancak tüm bunları bir auteur yönetmenlik anlayışı içinde değerlendirmemiz güçtür. Saydam'ın filme bir bakış açısı ve yönetmenlik tarzı kattığını söyleyemeyiz. Dönemin duygusal dram anlayışına yakın olarak daha popülist bir çizgide ilerlediği görünmektedir. Nejat Saydam filminde, Atıf Yılmaz'a göre daha çok diyalog yapısına önem vermiştir. Duygusal sahneler daha çok olduğu için baş çekim daha sık kullanılmıştır. Duygular ve duygular arasındaki geçişlere yer verilmiştir. Metne 'sadakat' konusunda Atıf Yılmaz kadar dikkat etmemiştir. Senaryo karşılaştırmasında da değindiğimiz gibi filmin geneli neredeyse bir uyarlamadan çıkıp 'esinlenme' yoluyla 'bağımsız' bir filme yaklaşmıştır. Nejat Saydam İstanbul, çarşı, pazar görüntülerini kullanarak filmin İstanbul'da geçtiğini özellikle vurgulamak istemiştir. Oyun metninde böyle bir bilgi yoktur. Burada 'büyük şehir' vurgusu da vardır. Nejat Saydam 'büyük şehir' İstanbul'un da kötü tarafını ortaya koymuştur. Taşra daha masum ve bozulmamıştır yönetmene göre. Bunun için filme Asiye'nin Anadolu'da bir köy okuluna gitme motivasyonunu eklemiştir. Sahne hareketliliğinden ziyade mizansenin üzerinde durduğu görünmektedir.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* (1988) filmi ise sürekli vurgulandığı gibi metne oldukça yakın bir anlayışla sahnelendiği için, uyarlamanın özel bir niteliği yoktur. Yönetmen hem biçim hem de metnin söylemi anlamında Öngören'in metinden neredeyse hiç uzaklaşmamıştır. Bu elbette ki yönetmene bir eleştiri değildir. Auteur yönetmen başlığında Atıf Yılmaz kadar değerlendirememiş olmamızın ana nedeni senaryoyu çok öte bir noktaya taşıma gayreti göstermemesidir. Metindeki yapıyı yeterli gördüğü için filminde senaryoyu farklı ya da üst boyuta taşıma gerekliliği hissetmemiştir.

Sabuncu'nun filminde ilk göze çarpan diğer iki yönetmenden çok daha fazla diyalogu ön planda tutmasıdır. Karakterin olaylar ve durumlar hakkında yorum yapmasına izin vermiştir. Bunları *flash-back* ya da sahneyi canlandırma gibi yöntemlerle kesmeyi tercih etmemiştir. Aralarında karakteri konuşturma konusunda en çok Başar Sabuncu'nun öne çıktığını görmekteyiz. Kamera hareketleri daha çok karakterin eylemleri üzerindedir.

Sabuncu seyirciyi etkileme konusu sözünü ettiğimiz başlıklar içinde en öznel olanı gibi görünmektedir. Tezin konusu yazılı metinden filmlere yapılan uyarlama olduğu için okunan metinden daha ziyade izlenen görselin seyircide daha yüksek bir etki ve daha kılcı kalıcı bir durum yaratabileceği görünmektedir. Yazılı metinde okuyucu ister istemez aksiyonu zihninde görselleştirir. Bu durum tamamen kişinin hayal gücüyle sınırlı bir durumdur. Bu sınırlılık kişinin okuma alışkanlıkları ve genel kültür bilgisi gibi durumlara göre de değişkenlik gösterebilmektedir.

Uyarlanan filmlere bakıldığında da seyirciyi etkileme konusunun seyircinin seyir alışkanlıklarıyla ilgili olduğu görünmektedir. Duygusal ve bilişsel beklentiler bu etkileme ve etkilenme süreçlerini etkilemiştir. Üç film içerisinde en popüler kategoride olan Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filmi seyirciye etkileme başlığında 'beğeni' düzeyinde daha üstte olduğu söylenebilir.

# BÖLÜM 5. SONUÇ

Sinema anlatısıyla tiyatro anlatısını her şeyden önce kronolojik olarak karşılaştırdığımızda sinema çok daha 'genç' bir sanattır; tiyatronun yazılı metin tarihi olarak yaklaşık 2.500 yıllık bir geçmişi bulunmaktadır. Bu büyük zaman farkına rağmen, sinema sanatı çok hızlı gelişmiş; kendini çok çabuk bir şekilde güncellemiş ve tiyatrodan uyarlama anlamında da yararlanmıştır.

Çalışmada tiyatro sanatının 'canlı' olması ve 'anlık' tepkilerle kendini var etmesi süreci değerlendirilirken; sinemanın 'kayıtlı olan' üzerinden hareket etmesine vurgu yapılmıştır. Tiyatro anlatısının ve sinema anlatısının temel bileşenleri sırayla anlatılıp, bununla ilgili genel bir bilgilendirme sağlanmıştır. Tiyatrodan sinemaya uyarlama anlayışı dünya ve Türk sinemasından örneklerle desteklenmiştir. Sinemada teknolojik unsurlar yıldan yıla ilerledikçe, tiyatrodan uyarlama çalışmalarının daha gelişmiş olduğu görülmüştür.

Bu anlamda Vasıf Öngören'in iki oyunu örnekleme dahil edilmiştir. İki oyun içerisinde Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* metni sinematografi anlamında daha zengindir; sinemanın teknik olanakları bu filmde diğer filmlere kıyasla çok daha belirgin bir biçimde gözlenmektedir.

Çalışmada, tiyatro oyunları detaylı bilgilendirme amacıyla genel bir karşılaştırmayla değerlendirilmiş, daha sonra sinematografik unsurlar açısından karşılaştırılmıştır. Bu karşılaştırmadan çıkan sonuçlar şöyle sıralanabilir:

Herhangi bir eser farklı sanat formlarına uyarlanarak seyirciye iletilebilir. Bu uyarlamalardan farklı mesajlar çıkabilir. Burada aktarım özellikleri devrededir. Tiyatronun ve sinemanın farklı anlatım özellikleri mevcuttur. Tiyatroda tek bir noktada sabit duran seyirci, sahneyi genel açıyla takip ederken, sinema kamera avantajını kullanarak pek çok farklı açı ve ölçek kullanabilir. Sinemanın 'kayıtlı' olması ve tekrar izlenebilmesi de kitleselleşmesi anlamında önemli bir avantajdır.

Kayıtlı tiyatro oyunlarının bugün için böyle bir gücü olduğunu söyleyemeyiz. Seyirci tiyatroyu daha çok 'canlı sahnede' tüketme yolunu tercih etmektedir.

Örneklemimizde yer alan eserler de iki farklı sanatta, iki ayrı biçimde seyirciye ulaştırılmıştır. Burada 'yönetmen yorumu' daha belirgin biçimde devreye girerek, eserin içeriğini ve mesajını değiştirmiştir. Toplumsal eleştiri olarak yazılan *Asiye Nasıl Kurtulur?* tiyatro metni Nejat Saydam'ın yönettiği filmde tamamen melodrama dönüşmüş; toplumsal eleştiri boyutunu kaybetmiştir. Bu da eserin farklı sanatçılar tarafından uyarlamalarda farklı yorumlanabileceği gerçeğini ortaya koymaktadır. Bu anlamda bu tez, temel sav olarak uyarlama çalışmaları için 'metindeki mesajın' korunması gerektiğini ileri sürmektedir. Çünkü farklı yorumlar, metnin iletisine ciddi anlamda zarar verme potansiyeli ve riski taşımaktadır.

Bu tez aynı zamanda tiyatro ve sinema sanatının 'uyarlama' başlığında birbirine ne kadar yakın olduğunu da ortaya koymaktadır. İki sanatın da temel özelliklerinin birbirine entegre olması zor olmamıştır. Sonuç olarak sinemanın anlatım olanaklarının tiyatroya göre çok daha fazla olduğunu görmekteyiz.

Tez çalışmasında tiyatro oyunlarının sinema filmine uyarlanırken nelerin değiştiğini irdelemek amacıyla bir model önerisi geliştirilmiştir. Bu model önerisinde "Metin-Tekst ve Senaryo", "Zaman ve Mekân Kullanımı", "Mizansen: Sahne, Ekran, Perde", "Aktarım Araçları: Oyunculuk ve Teknoloji Kullanımı", "Kurgu", "Gözün Konumu: Gören Seyirciden Gösterilen Seyirciye", "Dönemsel ve Kişisel Özellikler" kriterler olarak belirlenmiştir.

Bu başlıklar şöyle özetlenebilir:

• *Metin-Tekst ve Senaryo*: Uyarlama yapılan iki sanat arasında anlatıyı oluşturan içeriğin değiştiği görülmüştür. Oyun yazarı tarafından tamamen sahne olanaklarına göre yazılan tiyatro metni, sinema filmine dönüştürüldüğünde (metne ne kadar sadık kalınsa da) doğal olarak değişime uğramaktadır. Tiyatro metni (tekst) tiyatro sahnesinin olanaklarına göre yazılmaktadır. Filme uyarlandığında sinema sanatının olanakları devreye girmektedir. Bu anlamda bakıldığında *Asiye Nasıl Kurtulur*? metni hem anlamsal hem biçimsel değişimlere uğramıştır. *Asiye Nasıl*

*Kurtulur?* oyun metninin filme uyarlanma sürecinde metinsel değişiklikler belirgindir. 1970'li yıllarda tiyatro seyircisinin karşısına çıkan *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyunu döneminde belli bir başarı elde ettiği için sinema yapımcılarının dikkatini çekmiştir. Bu anlamda her yazılan tiyatro oyununun filme çekilmeye aday olamayacağı ortadadır. Bu anlamda belli bir başarı yakalaması beklenmektedir. Bu başarı, eserin belli bir kalitede olduğunun ve yönetmen için belli bir seyircisi olduğunun göstergesidir.

Bu metinsel yolculuk, sonuçta medyalararası bir ilişkidir ve bir medya unsuru başka bir medya unsuruna dönüşmüştür. *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununun ilk uyarlaması 1973 yılında Nejat Saydam tarafından yapılmıştır. Sinema filmi senaryosu Sefa Önal tarafından yazılmıştır. Sinema metninin başka bir kişi tarafından yazılmış olması bile, sinemanın dilinin daha farklı bir yerde olduğunun göstergesidir. Eğer öyle olmasaydı o yıllarda hayatta olan Vasıf Öngören'den sinema için oyunu senaryolaştırması istenebilirdi. Bunun yerine sinema senaryosu yazma deneyimi fazla olan Sefa Önal tercih edilmiştir. Nejat Saydam'ın filminin uyarlama anlamında metne çok sadık olmadığını çalışmada belirtmiştir. Bu uyarlamanın metnin mesajını büyük ölçüde değiştirdiği belirgin bir durumdur. Sinema uyarlaması teknik anlamda eseri zenginleştirip, görselliğini güçlendirmiştir. Ancak, toplumsal eleştiriyi merkezine alan metin, melodram formuna dönüştürülerek duygusal boyut öne çıkartılmıştır. Döneminin sinema filmlerinde başat yaklaşım melodramdır; Nejat Saydam'ın da bu yaklaşımın etkisinde kaldığı görülmektedir. Bu durum, bir uyarlamanın sınırlarının ne olduğu konusunu sorgulamayı gerektirmektedir.

- Yönetmen veya senarist, asal yapıtı istediği gibi uyarlayabilir mi?
- Bunun için kendisinde sınırsız yetkiler var mıdır?
- Uyarladığı asal yapıta karşı yükümlülüğü yok mudur?
- Varsa bunun sınırları nasıl belirlenebilir?

Bu uyarlama hakkında yazarın herhangi bir ifadesi olmadığı için bunu anlamamız çok olası değildir. Ancak Vasıf Öngören'in filmin çekilmesine izin vermiş olması, herhangi bir itirazının olmadığı sonucunu doğurmaktadır. Filmin başlangıcının ve bitişinin orijinal metinden tamamen farklı olması, oyunda hiç olmayan sahnelerin kullanılması, oyunun temasına aykırı olan kişilerin ve olay örgüsünün olması, oyunun

özünden sapan diyalogların yazılması ana öyküden bizi farklı bir öyküye yönlendirmektedir. Günümüzde çoğu eser sahibinin bu kadar 'değişikliğe' izin vermediğini belirtmek gerekir. Bu anlamda sanatçının uyarlamaya bakış açısı da önemlidir. Başka bir forma dönüşse de sonuçta kaynak alınan eser başka bir eserdir.

Metin karşılaştırması açısından bakıldığında iki uyarlamada da *Asiye Nasıl Kurtulur*? metninin epeyce değiştiği görülmüştür. Tezin belli kısımlarında metinlerle, filmler arasındaki farklılıklar ayrıntılı şekilde açıklanmıştır. Metnin değişmesinin ana metnin mesajını değiştirip değiştirmediği önemli bir durumdur.

- Bu anlamda eserin mesajı değişikliğe uğramış mıdır?
- Değişen mesaj, daha önemli bir hale gelmiş midir?
- Mesaj çeşitlenmiş midir?

Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) uyarlamasında oyunda olmayan temaların da filme eklendiği; ancak filmin, uyarlanan oyunun boyutunu yükseltemediği görülmektedir. Daha çok 'dönemine benzetme' şeklinde ele alınan bir uyarlama olduğu ileri sürülebilir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi ise önceki uyarlamaya göre metne daha sadık bir yapıda çekilmiştir. Metindeki uzun repliklerin bir kısmı filmde kısaltılmıştır. Bu da seyirciyi sürekli benzer sözleri duyma sıkıcılığından kurtarmıştır. Uzun repliklerin geçerliliği tiyatro sahnesinde daha etkinken, filmde filmi ağırlaştıran etkenlerden biri olabilmektedir. Bu anlamda bu uyarlamada uzun repliklerin kısaltılması filme olumlu katkı sağlamıştır. Teknoloji kullanımı ve dans sahneleri filmi zenginleştirmiştir. Filmin girişinde animasyon kullanılması, bazı sahnelerin şarkılı ve danslı bir şekilde aktarılması metni didaktik olma riskinden kurtarmıştır. Oyun metninin tartıştığı toplumsal boyutun korunduğu görülmektedir. Metne daha sadık bir uyarlama olmasına rağmen, bu uyarlama Atıf Yılmaz'ın yönetmenlik anlayışını da yansıtmaktadır. Metnin girişi ve finali asal metin gibi değildir. Buna rağmen oyunla aynı mesajı taşıyan bir film ortaya çıkmıştır. Bu anlamda Atıf Yılmaz'ın yönettiği versiyonu daha başarılı bir uyarlama olarak değerlendirebiliriz.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* incelenen filmler arasında tiyatro metnine en sadık kalan uyarlamadır. Bu nedenle eserin mesajı filmde de seyirciye net bir şekilde aktarılmıştır. Bu uyarlama bize, bir oyunun filme dönüşürken metninin/dramatik yapısının mutlaka değişmesi gerekmediğini göstermektedir. Oyun yazarının kurduğu yapı da senaryo anlamında birebir filme yansıtılabilmiştir.

• *Zaman ve Mekânın Kullanımı*: İncelenen üç filmde de sinemanın filmsel mekân ve filmsel zaman olanaklarından yararlanılmıştır. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur*? (1973) filminde oyun metnine göre 'daha kısa' bir zaman dilimi yansıtılmaktadır. Oyun metninde Asiye'nin okul çağından yetişkinlik çağına kadar olan zaman dilimi epik anlatımla gösterilmektedir. Filmde ise Asiye'nin genç kızlık ve yetişkinlik arasındaki çok kısa bir zaman dilimi vardır. Filmsel zaman sinemanın asal öğelerinden bir olduğu için doğal olarak filmsel anlatımda bu olanak kullanılmıştır. Ancak bu anlamda dağınık bir okumanın da ortaya çıktığı görülmektedir. Örneğin Yeğen karakteriyle Asiye'nin yaşadığı ilişkinin hapishane boyutu da gösterilmiştir. İkisinin hapishane süreci filmde gösterilir. Oyun metninde olmayan bu sahneler, filmde eklektik durmaktadır. Zaman kullanımı konusunda bu uyarlama, metin konusunda olduğu gibi zaman konusunda orijinal metinle aynı izlekte gitmemiştir. Zaman kullanımının tiyatro yapıtını çok zenginleştirdiğini söyleyemeyiz.

Mekân kullanımı konusunda ise oldukça zengin bir filmdir. Oyun metninde olmayan pek çok mekân kullanılmıştır. Mekân kullanımı zaten tiyatronun doğası gereği sınırlıdır. Filmde ise mekân kullanımı çok boyutludur. Bu uyarlama, olay örgüsünde de yeni olaylar ortaya çıkardığı için (metinde olmayan) mekân kullanımında çeşitliliğe gitmek durumunda kalmıştır. Mekân kullanımı bu uyarlama için başarılıdır. Ancak bunu bağımsız bir film olarak değerlendirirsek bu okuma geçerli olur. Mekân kullanımı çeşitli de olsa mesajın iletimi anlamında güçsüz bir uyarlama olduğu ortadadır.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?*'da ise zaman ve mekân kullanımı eserin mesajını destekler niteliktedir. Zaman kullanımı metindeki gibidir. Mekân kullanımı çeşitlidir. Oyunda olmayan pek çok sahne söz konusu olduğu için öyküye yeni mekanlar katılmıştır. Mekânlar estetik bütünlük içinde

değerlendirilmiştir. Mekân çeşitliliği anlatımı zenginleştirmiş, oyunun verdiği mesajı değiştirmemiştir.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filminde zaman ve mekân kullanımı tiyatro metine çok benzemektedir. Zaman kullanımı tamamen metindekiyle aynıdır. Mekân kullanımında bazı alternatif mekanlar oluşturulmuştur. Orijinal metinde olmayan Aşçı'nın odası, kiler, mutfağın bir köşesi gibi mekanlar anlatıyı zenginleştirmiştir. Zaman ve mekân kullanımı eserin mesajıyla doğru orantılıdır.

• *Mizansen: Sahne, Ekran, Perde*: Bu kriter teknik bir değerlendirme olduğu için sinematografiyle ilgilidir. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filminde sahne mizanseni anlamında görsellik daha fazla kullanılmıştır. Genelev, pavyon, çarşı-pazar, ev, okul gibi gerçekçi mekânların yanında mekân görüntüsü anlamında İstanbul surları da kullanılmıştır. Bu çeşitlilik görsel kompozisyon anlamında etkilidir. Asiye karakterini tiyatroda tek bir açıdan ve ölçekten izleme zorunluluğu duygu durumlarını da aynı açıdan hissetme zorunluluğu yaratmaktadır.

Nejat Saydam'ın uyarlamasında Asiye karakterine çok fazla baş çekimi (yakın plan) yapılmıştır. Böylece seyircinin karakterdeki anlık duyguları ve duygu değişimlerini görme şansı daha fazla olmuştur. Duygu aktarımı konusunda bu uyarlamanın oyun metnini daha üst noktaya taşıdığı ileri sürülebilir. Mesajı iletme konusunda başarılı bulmadığımız bu 'melodram', duygu aktarımı ve yakın çekim baz alındığında tutarlı görünmektedir. Yönetmen, melodram etkilerini de çoğaltmak için yakın çekimlere başvurmuştur. Özellikle Asiye'nin annesinin hayat kadını olduğunu öğrendiği sahnede gözündeki yaşlar kademeli olarak artmaktadır. Kamera da bunu sırasıyla yansıtmaktadır. Bu sahne için önemli bir mizansendir. Tiyatro sahnesinde ağlama eylemini baş çekimden görme şansımız yoktur. Özellikle ana karakterin duygu durumları için bu yakın çekimler önemlidir. Asiye'nin ilişkide olduğu Yeğen karakteri için de yakın çekimler kullanılmıştır. Hapishanedeki duygusunu verme adına baş çekimden bir hapishane görüntüsü verilir. Bu Yeğen karakteri için sadece baş çekim yeterliyken; Asiye'nin hapishane görüntüsü için boy çekimler de kullanılmıştır. Bunlar sinemaya özgü avantajlardır. Girişte görüntüye eşlik eden müzikle birlikte kameranın pan hareketiyle sadece İstanbul surlarını göstermesi öykünün İstanbul'da

geçtiğini anlatmak için yeterli olmuştur. Aynı zamanda estetik bir görsel olarak filme katkı sağlamıştır. Doğal olarak tiyatro sahnesinde böyle bir imkân bulunmamaktadır. Polislerin baskın yaptığı ve Asiye'nin yakalandığı sahnede, kadrajın uzun süre Asiye'nin yüzünde baş çekimde kalması da durumla ilgilidir. Burada Asiye'nin içinde bulunduğu durumun çaresizliği vurgulanmaktadır. Asiye'nin tepkilerinin ve duygularının çok önemli olması yönetmeni çok sayıda baş çekimi kullanmaya yöneltmiş olabilir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminin başlangıcı da yine görsellik açısından zengindir. Genelev genel plan görünmektedir. Tiyatro sahnesinde böyle bir olanağı olmadığı için seyirci direkt oyunun geçeceği mekanla karşı karşıya kalmaktadır. Sinemada hem bu görseli gösterip hem de ardından kesmeyle başka bir sahneye geçme olanağı olduğu için Atıf Yılmaz, sinemanın bu avantajını kullanmıştır. Genelev görevlisi Selahattin'in yürüyüşü gösterilip geneleve girişi yansıtılır. Hemen kesme yapılarak içerisinin bir genelev olduğu duygusu seyirciye hissettirilir. Nejat Saydam'ın filmi kadar olmasa da Atıf Yılmaz da baş çekimler kullanmıştır. Atıf Yılmaz, duygulardan çok durumlara odaklanmıştır. Atıf Yılmaz'ın yorumunun eseri bir üst katmana çıkarttığı söylenebilir.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filmi de yine ev görseliyle başlar. Evin tanıtımı açısından önemlidir. Bu da sinemanın avantajıdır. Tek mekânda geçmesine rağmen, yine de görselle desteklenen bir film olmuştur. Özellikle evin içindeki yakın çekimlerle bu yansıtılmıştır. Bu da bu anlamda uyarlamanın başarısı olarak görünmektedir. Takvim yaprağındaki tarihin görünmesi önemli bir ayrıntıdır. Burada yakın çekim kullanılmıştır. Tiyatro sahnesinde gerçekleştirilmesi çok zor bir eylemdir bu.

• *Aktarım Aracı: Oyunculuk ve Teknolojinin Kullanımı:* Tiyatro oyunculuğu ve sinema oyunculuğunun farklarına dair bilgilendirmelerde bulunmuştuk. Tiyatro canlı ve kesintisiz bir süreçle ilerlerken, sinema filmi kesintili bir süreçle ilerler. Sahneler kısım kısım çekilir ve sonra bunlar filmin mantığına göre kurguda birleştirilir. Doğal olarak oyunculuk yorumları da bu anlamda farklılık gösterebilir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* ve *Zengin Mutfağı* tiyatro oyunlarını sahnede canlandıran oyuncular, oyunun başından sonuna kadar kesintisiz olarak sahnededirler. Oysa sinema

çekiminde sahneler oyun metnin sırasına göre baştan sona doğru aynı düzende çekilmeyebilir. Çekim planına göre sonraki sahne ertesi gün ya da başka bir gün çekilebilir. Bu anlamda bir kesintililik durumu vardır. Tüm bu etmenler oyunculuk yorumunu etkilemektedir.

Oyunculuk yorumu anlamında üç uyarlama da birbirinden farklı özellikler göstermektedir. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* uyarlaması melodram başlığında da belirttiğimiz gibi asal metinden uzaklaşarak melodram türünde çekilmiştir. Melodram türünde sıklıkla görülen keskin 'iyi' ve 'kötü' karakter çatışması oyunculuklarda kendini göstermiştir. İyi 'çok iyi'; kötü ise 'çok kötü' şekilde yorumlanmıştır. Melodramın toplumsal eleştiriden ziyade bireysel duygulara daha çok önem vermesinden dolayı Asiye karakterinin daha çok duygusal gel-gitlerine tanık olmaktadır. Saydam'ın filminde Asiye rolünü yorumlayan oyuncunun çok fazla ağlama sahnesine tanık oluruz; ancak Yılmaz'ın uyarlamasında Asiye'nin ağlama sahnesi yoktur. Oyunculuk yorumları yer yer abartılı; genelde duygusal yoğunluğu aktarma üzerine kurgulanmıştır. Hatta asal mesleği fahişelik olan Asiye'nin annesi Zehra'nın yorumunda bile oyuncu rolü fahişe olarak yorumlamamaktadır. Duygu geçişleri ve sahneler müzikle desteklendiği için oyunculuklar da melodramın o ağır atmosferi çerçevesinde şekillenmiştir. Tiyatro sahnesinde bu kadar duygu yoğunluğunu, bu kadar yakından (sinematografi sayesinde oluşan yakınlık) görebilme ve hissedebilme olanağımız yoktur.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde, reji metnin eleştirel boyutuyla paralel ilerlediği içim Asiye ve diğer karakterler daha eleştirel boyutta bir oyunculuk sergilemişlerdir. Nejat Saydam uyarlamasıyla karşılaştırıldığında daha 'tiyatroya yakın' bir anlayış olduğu görülmektedir. Asiye karakteri, sık sık rolden çıkar ve seyirciye aslında bunun bir film-kurmaca olduğunu hissettirir. Asiye'nin oynayan oyuncu yorumunda Asiye'yi duygularının altında ezilen bir kişi olarak yorumlamamıştır. Tersine düzenin insanı bu hale getirdiğinin altını çizmiştir. Bu da metinle paralel giden bir anlayıştır. Oyunculuklarda yer yer komedi unsurlarına yer verilmiştir. Epik tiyatronun 'eğlendirerek gösterme' unsuru filmde kullanılmıştır. Bu da direkt olarak oyunculuğu etkilemiştir. Örneğin Asiye'nin bakkal dükkanında hırsızlık yapması ve yakalanması daha gerçekçi bir oyunculukla

verilirken; Nejat Saydam versiyonunda oldukça ajite edilerek aktarılmıştır. Burada Asiye, bakkala yakalanır. Bakkal da kendisiyle birlikte olması karşılığında istediği kadar yiyebileceğini söylemektedir. Bundan sonraki sahnede Asiye rolünü oynayan Müjde Ar, rolden çıkarak kendisi olur ve sahneyi bitirir. Filmin set ekibi oyun olarak sahneye dahil olur ve bunun aslında bir oyun olduğu vurgulanır. Tiyatroda oyuncu sahnede sesini arka sıralara duyurabilmek için gerektiğinde daha yüksek bir seviyede kullanması gerekebilir. Bu oyunun tiyatro sahnesinde gerçekleşmesi durumunda böyle bir olasılık yüksektir. Ancak film versiyonunda buna gerek yok. Kamera ve ses alma teknikleri sayesinde oyuncu kendi sesini kullanabilmektedir. Bu avantajın en iyi kullanıldığı uyarlama bu üçü içinde Atıf Yılmaz versiyonu olduğu görülmektedir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) uyarlamasının aslında türler arasında 'bocalayan' bir yapıda olduğunu söylememiz gerekir. Biçim olarak episosik yapıda olmasına rağmen tam olarak 'epik' tanımlamasını yapamamaktayız. Bu da oyunculuk yorumunu etkilemektedir. Filmde oyunculuk yer yer melodram formuna kaymaktadır. Böylece ortaya daha melez bir anlatım çıkmaktadır. Bu uyarlamanın Nejat Saydam versiyonundan etkilendiğini söylememiz güçtür. Ancak hiçbir şekilde melodrama başvurmadığını da söyleyemeyiz. Bu ilişki bazı ikili sahnelerde ortaya çıkmaktadır. Özellikle bu uyarlamada Yeğen-Asiye sahnelerinde bu melodramatik etki ortaya çıkmaktadır. Yeğen'in Asiye'yle evlenme hayalleri kurması Asiye'nin Yeğen'in evli olduğunu bilmemesi, Asiye için sonuçta büyük bir yıkımla sonuçlanmıştır. Bu yıkım, oyunculuk formu olarak oldukça acıklı bir şekilde yorumlanmıştır. Melodram anlatısında aile kavramı önemlidir. Aile boyutunu bozacak her unsur olumsuzdur. Bu noktada Asiye, henüz fahişelik mesleğine başlamamıştır. Fahişelik mesleğine başlamasıyla birlikte zaten Müjde Ar'ın Asiye rolündeki oyunculuk yorumu da tamamen değişmiştir. Yeğen'in oynayan oyuncunun da yorumu tamamen bu sahnede melodramatik niteliktedir. Karısı, Asiye'yle birlikteyken onları yakaladığında, karısını sevmediğini açık ve net dile getirir. Ona göre aslolan sevgidir. Bu sevgiye karısında bulamamıştır. Bu sevgiyi Asiye'de bulmuştur. Bu sahnede yüksek vurguyla ve bağırarak oynar. Burada duygunun özellikle sivriltilmesini ister. Yüksek duygunun abartılarak oynanması da melodramatiktir. Ancak sahne, yine aile birlikteliğinin bozulmaması önermesiyle biter. Asiye, kendini feda ederek evden ayrılır. Yeğen kendisine yalan söylemiştir ona göre. Melodramlarda kendini feda eden

kadın modeline sıklıkla rastlanmaktadır. Asiye' nin de burada yaptığı fedakarlıktır. Kendisinden dolayı bir aile yuvasının yıkılmasını istememektedir. Üstelik bu konuda hayattaki tek dayanağı Yeğen'in halası olan Müdire'yi kaybetmiştir. Müdire, Yeğen'i Asiye'nin yoldan çıkardığını savunur. Bu sahnede tam olarak bir melodram filmi izlemeye başlarız. Bu uyarlamanın türler arasında savrulan bir melez yapıda olduğu savunma gerekçemiz budur. Melodramatik unsurlar en güçlü olarak bu sahnede kendini gösterir. Kadının iffetsizliği ortaya çıktığı anda tüm acıma duyguları sona erer. Atıf Yılmaz, tam olarak bir melodram filmi de çekmemiştir ancak film melodramatik unsurlardan kurtulamamıştır.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* filminde oyunculuk anlayışı metinle paralel gitmiştir. Oyuncular metnin temsil ettiği değerlerle aynı düzeyde bir oyunculuk sergilemiştir. Aşçı'yı yorumlayan oyuncu Şener Şen'in karaktere şive katması dışında metinde anlayışın dışına çıkılmamıştır. Oyunculuklar gerçekçi ve inandırıcı çizgide ilerlemiştir. Oyunculuklar, metnin eleştirelliğini yansıtacak biçimde kullanılmıştır. Aşçı'nın olayları anlattığı sahneler epik teknikle verilmiştir ve bu kısımlarda Aşçı, seyircilere konuşmuştur. Bu anlamda oyunculuk sorumluluğu diğer karakterlerden daha fazladır. Tiyatro sahnesinde bu eseri genel plandan izleyeceğimiz için oyunculukla ilgili detaylı veri almamız olası değildir. Örneğin Aşçı'yı bu kadar yakın plandan izleme şansımız yok. Genel planın içinde en fazla lokal ışık altında izleyebiliriz. Burada kamera, ayrıntısına girerek bize aktarabildiği için oyunculukla ilgili daha detaylı bilgi edinebiliyoruz.

Teknoloji kullanımı anlamında filmlerin farklı yorumları olmuştur. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur? (1973)* filminde açılışta dış çekim kullanılmıştır. Gün ışığından yararlanılan çekimde Asiye ve annesinin yaşadığı mahalle atmosferi anlatılır. Bu ışık kullanımı filme dinginlik duygusu vermektedir. Pazar sahnesinde de gün ışığından yararlanılmıştır. Asiye'nin evi ve fabrika sahnelerinde donuk bir ışık hakimdir. Okul bahçesinde yine gün ışığından yararlanılırken; Asiye'nin özellikle okulda geçirdiği 'mutlu' zaman daha canlı bir ışıkla yansıtılmıştır. Burada Asiye'nin içinde bulunduğu durumun olumlu süreci yansıtılmıştır. Asiye'nin kovalandığı ve inşaatta sıkıştırıldığı sahnede koyu ışık hakimdir. Asiye'nin diğer erkeklerle beraber bulunduğu pavyon sahnesinde oldukça

farklı ışıklandırma tekniği kullanılmıştır. Kırmızı ve mor ağırlıklı renkler direk cinsellik çağrışımını andırmaktadır. Sahnede de bu anlamda Asiye'den yararlanmak isteyen Sami karakterinin replikleri vardır. Pavyon ortamındaki çok karışık renklerdeki ışıklandırma filmin 'eleştirel' boyutuna da hizmet etmektedir.

*Zengin Mutfağı* filminde yarı-karanlık bir atmosfer vardır. Lokal ışık bazen Aşçı'da kullanılmıştır.

Teknolojik gelişimle birlikte sinema anlatım olanakları da zenginleşmiştir. Bu tezde ele aldığımız üç film farklı tarihlerde çekilmiştir ve çekim tekniği farklılıkları filmlerin yapısında hissedilmektedir. Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi 1986 tarihlidir. Başar Sabuncu'nun *Zengin Mutfağı* ise 1988 tarihlidir. Aralarında zaman farkı çok fazla olmadığı için bu iki filmin teknolojik farklılıkları fark edilir boyutta değildir. Ancak 1986 tarihli *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmiyle, 1973 tarihli Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi teknolojik gelişme özellikleri anlamında farklılıklar göstermiştir. Öncelikle daha kaliteli bir renk ekranda kendini hissettirmektedir. Kamera hareketlerinin daha düzenli olduğu 1986 versiyonu filmde kendini belli etmektedir. 1973 versiyonlu filmde yapılan pan hareketleri ve kameranın kişileri takip ettiği sahnelerde oldukça ağır, aksayan bir yapı varken, 1986 versiyonlu filmde bu geçişin oldukça net olduğu görülmektedir. 1986'da kameraların daha net ve temiz görüntü aldığı hemen anlaşılmaktadır. Bununla birlikte 1986 versiyonlu filmde ses kayıt özelliklerinin daha net olduğu görülmektedir. Sesler daha iyi ortamlarda alındığı için 1986 versiyonlu filmde sesler daha temiz aktarılmaktadır. Bu teknolojik unsurlar bile kendi başına filmin aktarımının kalitesini etkilemektedir.

Animasyon ve çizgi film tekniği sinema anlatısının tiyatro anlatısına karşı bariz avantajlarından biri olarak görülmektedir. İncelediğimiz filmler içinde sadece *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminin girişinde animasyon yöntemine başvurulmuştur. Filmin girişinde tiyatro perdesi animasyon olarak gösterilerek filmin tiyatrodan uyarlama olmasına vurgu yapılmıştır. Animasyon devam ederken Asiye karakterinin de çizgi filmi yapılmıştır ve etrafında dans eden adamlar canlandırılır. Asiye ürkek tavırlar gösterir. Adamlar ise onun etrafında agresif bir edayla dans eder. Yönetmen burada da filmin mesajına ilişkin bilgiler vermektedir. Animasyon devam ederken filmde görev alanların adları da verilmektedir.

• *Kurgu:* Önerilen modelde bir diğer kriter olan kurgu sinematografik anlatımın asal öğelerinden biridir. Sinemanın kurgu üstünlüğü tiyatro eserlerine 'boyut' kazandırmıştır. Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi çok fazla dış çekim ve aksiyona sahiptir. Bunlar kurguda birleştirilerek ortaya yeni bir anlatım olanağı doğmuştur. İçerik açısından olmasa bile biçimsel olarak eser zenginlik kazanmıştır. Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* filmi ise kurgu avantajını ustaca kullanmasına rağmen önceki versiyonu kadar dış çekim ve aksiyona yer vermemiştir. Daha çok iç çekimlerle bunu gerçekleştirmiştir. Yapı zaten episodiktir ve film bu episodik yapıyı devam ettirmiştir. Kurgunun hem filmi zenginleştirdiği hem de mesajı güçlendirdiği söylenebilir. Asiye'nin başına gelenler filmde art arda ama farklı zaman dilimleri şeklinde verilmiştir. Sonrasında bu parçalı yapı kurguda ustaca birleştirildiğinden filmde akıcı bir anlatım oluşmuştur. Kurgunun yine sinematografik anlatım anahtarlarından biri olduğu *Zengin Mutfağı* filminde Aşçı'nın bel çekimden verilen özel sahneleriyle, anlattığı olayların canlandırılması kurguyla birleştirilmiştir ve bu anlamda bir akıcılık sağlanmıştır. Bu filmde de bu anlamda bir üst dile çıkıldığı söylenebilir.

Kurgu aşaması eserde vurgu yapılacak olan noktaların öne çıkartılmasını sağladığı için seyircinin neleri görmesi konusunda da ciddi bir yönlendirme işlevi üstlenmektedir.

• *Gözün konumu; Gören Seyirciden Gösterilen Seyirciye:* Bu başlık altında üç filmin değerlendirmesi için aynı şeyi söyleyebiliriz: Kamera ve kurgunun birlikte düşünülerek anlatının seyircinin gözüne göre düzenlenmesi seyirciyi "ne görmesi gerektiği" konusunda yönlendirmektedir. Tiyatroda seyircinin gözü daha özgür ancak buna mukabil daha sınırlı bir görme yeteneğine sahiptir. Sahne ile seyirci arasındaki mesafe bu zorluğu daha da artırmaktadır. Tiyatro seyircisinin bu bağlamda daha genel ve sınırlı bir görme biçimine sahip olduğunu söyleyebiliriz. Sinema seyircisi ise en küçük detaya kadar görme şansı elde etmektedir. Yönetmenin bakışı çerçevesinde olan biten seyircinin gözünün önüne getirilmektedir. Olan biteni tiyatro seyircisi gibi sabit bir açıdan seyretme zorunluluğu ortadan kalkmıştır. Alt, üst, yan açılar tiyatro seyircisinin erişemeyeceği olanaklardır. Önemli bir unsur da, "öznel bakış" olanağıdır.

Tiyatro izleyicisi sadece kendi nesnel bakışıyla oyunu izlerken sinema seyircisi ise filmdeki karakterin gözünden görme şansına da sahiptir.

Bu anlamda bu üç uyarlamada yönetmenler ne 'göstermek' istemiştir? Öncelikle sinemanın tiyatroya göre oluşan avantajlarından yararlanılmıştır. Örneğin Nejat Saydam'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) uyarlamasında da 'karakterin bakış açısı' tekniği kullanılmıştır. Filmde Asiye karakterinin gözünden (bakış açısından) kimi yerlerde filmi izleriz. Annesinin fahişe olduğunu öğrendiği sahneyi Asiye'nin bakış açısından izleriz. Filmin müziği de burada acılı bir duygudadır. Bunun Asiye'nin bakış açısıyla izlememizle; tiyatroda genel plandan izlememiz aynı şey değildir. Bir kere burada karakterle özdeşleşiriz ve Asiye bizim 'gözümüz' haline gelir. Asiye'nin yaşadığı mahallenin fakirliğini de görüntülerle görebilmekteyiz. Böylece olayları 'Asiye'nin penceresinden' izleriz. Bu uyarlamada kişinin bakış açısı sıklıkla gösterilmiştir. Yönetmen en güçlü olarak bunu 'göstermek' istemiştir.

Atıf Yılmaz'ın yönettiği *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde, yönetmen yine bizi tiyatronun tek mekân ya da az mekân sınırlılığından kurtararak mekanları çeşitlendirmiştir. Sık mekan değişimleri vardır ve bu tiyatro sahnesinde çok zordur. Eşcinsel görevli Selahattin'in bireysel sahneleri mevcuttur ve seyirci onun durumunu da sorgular. Bu kadar detaya girme şansı (başta teknolojik anlamda) tiyatro sahnesinde olası değildir. Atıf Yılmaz, genelev atmosferini ayrıntılı olarak filme aktarmıştır. Bu anlamda Asiye'nin yaşadığı koşulları 'göstermek' istemiştir.

Başar Sabuncu'nun yönettiği *Zengin Mutfağı* metnin ana ekseni olan mutfak atmosferine yoğunlaşmıştır. Başar Sabuncu öncelikle evin zenginliğini 'gösterme' adına tüm evin dış görünüşünü filmin başında vermiştir. Böyle bir görselin sinevizyonda tiyatro sahnesine yansıtılması dahi aynı etkiyi vermez. Filmde bu görsel gösterilir ve ardından kamerayla beraber evin içine 'gireriz'. Yönetmenin bize gösterdiği bu ev ve ardından evin zengin mutfağı seyircinin özdeşleşmesi için önemlidir. Başar Sabuncu, filmde pek çok detaya vurgu yaparak seyirciye olaylarla ilgili bilgi vermiştir. Örneğin gazete haberinin yakın çekimi bunlardan biridir. Bunu özellikle göstererek seyirciyi bilgilendirmek istemiştir. Bu, tiyatro sahnesinde olası değildir. Gazete uzaktan gösterilse dahi, seyirci ayrıntıya göremez. Gazetenin ekranda tüm ölçeği kaplaması çok daha etkili bir anlatımdır. Başar Sabuncu tarihleri de

‘göstermek’ istemiştir filmde. Gazete haberinin tarihi kadar ekrandaki takvimin tarihini de yakın plan göstermiştir. Bu tarihi vurgulamak istemiştir. Duvardaki küçücük takvim sayfasının tiyatro sahnesinde bu kadar ayrıntılı aktarılabilmesi doğal olarak olası değildir.

• *Dönemsel ve Kişisel Özellikler:* Filmlerin dönemsel özellikleri uyarlamayı etkilemiştir. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1973) filmi döneminin ticari sinemasının temel yaklaşımı olan melodram özelliklerini taşımasından dolayı oyunun mesajı zayıflatılmıştır. Bu anlamda yönetmenin kişisel özelliklerinin çok ortaya çıkmasına izin vermemiştir. Diğer *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) uyarlaması diğer uyarlama gibi melodramlaştırılmamış, metne sadık kalan bir uyarlama olmuştur. Bu anlamda mesajı da sağlıklı ve net bir şekilde aktarabilmiştir. Yönetmenin kişisel özellikleri ise filmde kendini göstermiştir. Atıf Yılmaz’ın en önemli kişisel özelliklerinden biri son dönemlerindeki filmlerinde ‘kadın’ temasını sıklıkla kullanmasıdır. *Asiye Nasıl Kurtulur?* (1986) filminde de bunu sıklıkla kullanmıştır. İçinde bulunduğu tüm zor şartlara (hatta hayat kadını olmasına) rağmen Asiye’nin zavallı ve yenilmiş olarak yorumlamıştır. Bu anlamda bir kadın hakları savunusu da getirmiştir. Kadınların içinde bulunduğu toplumsal koşulları eleştirmiş, seyirciyi bununla yüzleştirmiştir. Film aynı zamanda Atıf Yılmaz’ın kadın haklarına nasıl baktığının da bir göstergesidir. Örneğin Atıf Yılmaz filmin sonunda Asiye’ye Müdire’nin giysisinin aynısını giydirerek onun yerine geçmesini sağlar. ‘Yeni Asiye’ son derece despot bir yönetim sergiler ve zamanında kendisine yapılanların aynısını yapmaya başlar. Bu yorum, metnin de mesajıyla paraleldir. Ancak metinden daha fazla bunu vurgulayarak Asiye’yi güçlü bir figür olarak gösterir. Egemenlik kadının da eline geçebilmektedir bu anlamda. Sadece filmin sonu bile Atıf Yılmaz’ın yönetmenlik anlayışında kadının konumunu nerede gördüğünü anlatmaktadır. Nejat Saydam versiyonunda ise Asiye cinayet işleyerek hapse girmektedir. Yani kadınlar toplumsal yapıya paralel biçimde yine edilgen durumdadır.

*Zengin Mutfağı* filminde dönemsel özellikler kullanılmamıştır. Metin tamamen yazıldığı döneme ilişkin içerik ve bakışla aktarılmıştır. Bu anlamda senaryonun oyun metniyle aynı düzeyde kaldığını ve üst dile çıkarmadığını söyleyebiliriz. Metne oldukça yakın bir reji anlayışıyla filmin çekilmesi, yönetmenin kişisel özelliklerinin

filmin üzerindeki etkisini sorgulamamızı zorlaştırmaktadır. Ancak verilen mesajın oyundaki gibi net olduğu ortadadır. Uyarlamalarda bir yönetmen asal metni elbette ki değiştirmek ya da dönüştürmek zorunda değildir. Oyun metnini sinemaya aktarırken yeterli görmüş olabilir. Bu, uyarlama mantığıyla ters düşen bir anlayış değildir. Bu anlamda önerdiğimiz modele göre başarılı bir uyarlamadır.

Sonuç olarak iki tiyatro oyunu uyarlandığı üç filmle karşılaştırıldığında metinlerarası bir ilişkinin varlığı görülmektedir. Bir sanat formu, başka bir sanat formuna dönüştürülmüştür. Sinema, tiyatroya göre anlatım olanakları çok daha fazla olan bir sanattır ve yönetmenler bu anlatım olanaklarını filmlerinde kullanmışlardır. Yapıtların özüne ilişkin yapılan ekleme-çıkarmalar bütün uyarlamalarda olduğu gibi tartışma götürmektedir. Çalışma kapsamında ortaya koymaya çalışılan model, başka uyarlama örneklerinde uygulanabildiği ve geliştirilebildiği takdirde bu tartışmalar hem daha azalabilir hem de iki medya arasındaki farkların kaçınılmazlığının altı çizilebilir.

# KAYNAKLAR


Abisel, N. (1994). *Türk Sineması Üzerine Yazılar*, Ankara, İmge Kitabevi Yayınları.

Abisel, N. (1999). *Popüler Sinema ve Türler,* İstanbul, Alan Yayıncılık.

Adanır, O. (2012). *Sinemada Anlam ve Anlatım*, İstanbul, Say Yayınları.

Akbulut, H. (2008). *Kadına Melodram Yakışır Türk Melodram Sinemasında Kadın İmgeleri*, Bağlam Yayıncılık, İstanbul.

Akbulut, H. (2012). *Yeşilçam'dan Yeni Türk Sinemasına Melodramatik İmgelem*, Hayalperest Yayınları, İstanbul.

Akşin, S., Boratav, K., ve Tanör, B. (2008). *Türkiye Tarihi 5 Bugünkü Türkiye 1980-2003,* İstanbul, Cem Yayınevi.

Akemoğlu, A., ve Sakallı, C. (2016). Sinecine Sinema Araştırmaları Dergisi, *Bir Medyalarasılık Kategorisi Olarak Medya Değişimi: Gölgesizler Romanındaki Üst Kurmaca Düzleminin Filme Aktarımı*, 63-81, (7).

Akşin, S., Boratav, K., Hilav, S., Katoğlu, Koçak, C., M., Ödekan, A., ve Özdemir, H. (2008). *Türkiye Tarihi Çağdaş Türkiye 1908-1980,* İstanbul, Cem Yayınevi.

And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu,* İnkılap Kitabevi Yayınları, Ankara.

Andrew, J. D. (2000). *Sinema Kuramları*, (Çev. İbrahim Şener). İzdüşüm Yayınları, İstanbul.

Arıkan, Y. (1998). *Uygulamalı Tiyatro Eğitimi 1*, Arıkan Yayınları, İstanbul.

Aristotales. (2009). *Poetika*, (Çev. İsmail Tunalı). Remzi Kitabevi, İstanbul.

Aslanyürek, S. (1998). *Senaryo Kuramı*, Pan Yayıncılık, İstanbul.

Bailly, A. (2006). *Bizans İmparatorluğu Tarihi*, (Çev. Haluk Şaman). Noktakitap Yayınları, İstanbul.

Başgüney, H. (2015). *Yazarlar Çağı Türkiye'de 1960 ile 1980 arasında Edebi Üretim Ve Politika*, Yazılama Yayınları, İstanbul.

Bazin, A. (2000). *Sinema Nedir?*, (Çev. İbrahim Şener). İzdüşüm Yayınları, İstanbul.

Belkıs, Ö. (2003). *Kalemden Sahneye 1946'dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler*, YGS Yayınları, İstanbul.

Biryıldız, E. (2002). *Sinemada Akımlar*, Beta Basım Yayım, İstanbul.

Brown, B. (2014). *Sinematografi Kuram Ve Uygulama*, (Çev. Selçuk Taylaner). Hil Yayınları, İstanbul.

Boussignac, P., ve Thoss, M. (2010). *Yeni Başlayanlar İçin Brecht*, (Çev. Tuvana Gülcan). Habitus Yayınları, İstanbul.

Brecht, B. (1997). *Epik Tiyatro*, (Çev. Kamuran Şipal). Cem Yayınevi, İstanbul.

Brecht, B. (2007). *Günlükler 1*, (Çev. Nafer Ermiş). İthaki Yayınları, İstanbul.

Brecht, B. (1992). *Toplu Oyunları 1*, (Çev. Aziz Çalışlar, Yücel Erten). Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

Brockett, O. (2000). *Tiyatro Tarihi*, (Çev. S.Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S.B. Öndül, B. Güçbilmez). Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

Büker, S. (1985). *Sinemada Anlam Yaratma,* Anadolu Üniversitesi Basımevi, Eskişehir.

Ceram, C. W. (2007). *Sinemanın Arkeolojisi,* (Çev. Hasan Aydın). Agorakitaplığı Yayınları, İstanbul.

Chıon, M. (1992). *Bir Senaryo Yazmak*, (Çev. Nedret Tanyolaç). Afa Yayıncılık, İstanbul.

Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*, Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Davis, R. (2015). *Diyalog Yazmak Radyo TV Ve Sinema İçin*, (Çev. Gonca Gülbey). Altıkırkbeş Yayınları, İstanbul.

Demir, Y. (1994). Filmde Zaman Ve Mekan Bilimsel Araştırma Dizisi, '*Filmde Zaman Ve Mekan Üzerine,* 94-2, (1).

Demir, Y. (1994). Filmde Zaman Ve Mekan Bilimsel Araştırma Dizisi, *'Film Niçin Zaman Ve Mekan Sanatıdır?'*, 94-2, (11).

Diderot, D. (2007). *Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler,* (Çev. Sabri Esat Siyavuşgil). Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Dmytryk, E. (1995). *Sinemada Oyunculuk*, (Çev.Levent Cinemre). Afa Yayıncılık, İstanbul.

Dort, B. (1979). Oyun Aylık Tiyatro Dergisi, '*Tiyatroda Siyasal Eğilim',* 9, (4).

Egri, L. (2012). *Piyes Yazma Sanatı*, (Çev. Suat Taşer). Agorakitaplığı Yayınları, İstanbul.

Erus, Z. Ç. (2005). *Amerikan ve Türk Sinemalarında Uyarlamalar Karşılaştırmalı Bir Bakış*, Es Yayınları, İstanbul.

Essin, M. (1999). *Absürd Tiyatro*, (Çev. Güler Siper). Dost Kitabevi Yayınevi, Ankara.

Euripides. (2001). *Bakkhalar,* (Çev. Güngör Dilmen). Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

Evren, B. (1998). *Eski İstanbul Sinemaları: Düş Şatoları*, Milliyet Yayınları, İstanbul.

Fener, S. (2014). *İngilizceden Türkçeye Açıklamalı Sinema Televizyon Video Terimleri Sözlüğü,* Yitikülke Yayınları, İstanbul.

Foss, B. (2012). *Sinema Ve Televizyonda Anlatım Teknikleri Ve Dramaturgi,* (Çev. Mustafa F. Gerçeker). Hayalperest Yayınevi, İstanbul.

Fuat, M. (1961). *Tiyatro Tarihi,* Varlık Yayınları, İstanbul.

Göktaş, E. (2004). *Vasıf Öngören'in Tiyatro Dünyası*, Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Güçbilmez, B. (2006). *Zaman, Zemin, Zuhür Gerçekçi Türk Tiyatrosunda Minyatür Kurgusu,* Deniz Yayınları, Ankara.

Güçhan, G. (1999). *Tür Sineması, Görüntü ve İdeoloji*, T.C. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

Gülüş, İ. (2006). Sinemda Görsel Zaman ve Mekan Kurgusu, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). (2006). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Güngör, N. (2018). *İletişime Giriş,* Siyasal Kitabevi, Ankara.

Güngör, Ş. (1994). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi. *Kurgu,* 55, (8-9).

Gürmen, P. (2002). Popüler Sinema Dergisi Sinema. *Metot Sahibi Yönetmen: Elia Kazan,* 91 (98-99).

Herodas. (2007). *Mimoslar, Humanitas Yunan ve Latin Klasikleri*, (Çev. Erdal Alova). Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro,* (Çev. Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman). Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

Jacobs, L. (1994). Filmde Zaman ve Mekan Bilimsel Araştırma Dizisi, '*Zaman Ve Mekanın Anlatımı',* 94-2, (35).

Kabadayı, L. (2018). *Film Eleştirisi Kuramsal Çerçeve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Kafa, S. (2019). Aziz Nesin'in Sinemaya Uyarlanan Seçili Eserlerinin Göstergelerarasılık Bağlamında İncelenmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). (2019). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.

Kelsey, G. (2001). *Televizyon Yazarlığı*, (Çev. Bahar Öcal Düzgören). Yapıkredi Yayınları, İstanbul.

King, S. (2020). *Yazma Sanatı,* (Gökçe Yavaş). Altın kitaplar, İstanbul.

Kıran, A. E. ve Kıran, Z. (2000). *Yazınsal Okuma Süreçleri: Yazınbilim, Göstergebilim Yoluyla Metin Çözümleme*. Seçkin, Ankara.

Kodallı, A. (2018). Vasıf Öngören'in 'Asiye Nasıl Kurtulur?' Adlı Oyun Metninin Atıf Yılmaz Yönetmenliğindeki Sinema Uyarlamasının İncelenmesi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, (2018). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Korukçu, M. M. (2013). *Geçmişten Günümüze Tiyatro Ve Erotizm,* Kodeks Yayınevi, İstanbul.

Korukçu, M. M. (2016). *Oyun Analizi,* Mitosboyut Yayınevi, İstanbul.

Kott, J. (1999). *Çağdaşımız Shakespeare,* (Çev. Teoman Güney). Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Krauze, A., ve Spencer, L. (2012). *Aydınlanma,* (Çev. Erhan Kibaroğlu). NTV Yayınları, İstanbul.

Lawson, H. J. (1994). Filmde Zaman ve Mekan Bilimsel Araştırma Dizisi, '*Zaman Ve Mekan',* 94-2, (19).

Mattelart, A., ve Mattelart, M. (1998). MATTELARD, Michélé, *İletişim Kuramları Tarihi*, (Merih Zıllıoğlu). İletişim Yayınları, İstanbul.

Mascelli, V. J. (2014). *Sinemanın 5 Temel Öğesi*, (Çev. Hakan Gür). İmge Kitabevi Yayınları, Ankara.

Mcgibbon, G. R. (2014). Seeing Double: The Process of Script Adaptation Between Theatre and Cinema (Yayımlanmamış doktora tezi, (2014). Victoria University, Australia.

Mckee, R. (2007). *Story*, (Çev. Nuray Yılmaz, Ertan Yılmaz, Fatih Kınalı). Plato Film Yayınları, İstanbul.

Meyerhold, E. (1993). Agon Tiyatro. *Devrim ve Tiyatro*, (Çev. Ali Berktay). 163, (10).

Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur?,* (Çev. Ertan Yılmaz). Oğlak Yayınları, İstanbul.

Morgan, F. (1994). *Blöfçünün Rehberi Tiyatro*, (Çev. Nazlı Tuğba Korkut). Afa Yayıncılık, İstanbul.

Mükerrem, Z. (2012). *Sinematografi Üzerine Düşünceler Kuram ve Uygulamalar*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Nutku, H. (2001). *Oyun Sanatbilimi Dramaturgi*, Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Nutku, Ö. (2018). *Atatürk Ve Cumhuriyet Tiyatrosu,* Kaynak Yayınları, Ankara.

Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2*, Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul.

Nutku, Ö. (1991). *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, İzmir.

Oktuğ, M. (2008). *Sinemada Anlatı: Senaryo*, Galataakademik Yayınları, İstanbul.

Onaran, A. Ş. (2013). *Muhsin Ertuğrul'un Sineması*, Agora Kitaplığı, İstanbul.

Öngören, M. T. (1966). *Senaryo ve Yapım*, Alan Yayıncılık, İstanbul.

Öngören, V. (1991). *Vasıf Öngören Bütün Oyunları*, Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Özçetin, B. (2018). *Kitle İletişim Kuramları*, İletişim Yayınları, İstanbul.

Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi,* İmge Kitabevi Yayınları, İstanbul.

Özüaydın, N. U. (2011). *Stanislawksi Sistemi Ve Metod Oyunculuğu,* Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Parkinson, D. (2015). *Sinemayı Değiştiren 100 Fikir*, (Çev. Yeşim Burul). Literatür Yayınları, İstanbul.

Pavis, P. (1990). *Sahneleme Kültürler Kavşağında Tiyatro,* Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

Plautus. (2004). *Palavracı Asker,* (Çev. Metin Balay). Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.

Pudovkin, V. (1966). *Sinemanın Temel İlkeleri*, (Çev. Nijat Özön). Bilge Yayınevi, Ankara.

Rudlin, J. (2000). *Commedia Dell'arte Oyuncunun El Kitabı*, (Çev. Ezgi İpekli). Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Sert, S. (2021). "Bazıları Sıcak Sever*", Kafkaokur Fikir, Sanat ve Edebiyat Dergisi*, 57, (14).

Sevinçli, E. (1960). *Muhsin Ertuğrul ve Tiyatrosu*, Arba Yayınları, İstanbul.

Şener, S. (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

Tönel, A. (2013). *Tek Başına Tiyatro*, Kodeks Yayınevi, İstanbul.

Tuncay, M. (2010). *Sahneye Bakmak,* Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Tuncay, M. (2014). *Ortaçağ Tiyatrosu,* Mitosboyut Yayınları, İstanbul.

Tuncay, M. (1992). *Ortaçağ Tiyatrosunda Dinsel Oyunlar Ve Everyman İbret Oyunu,* Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir.

Tello, N., ve Ravassi, A. (2011). *Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Tarihi,* (Çev. Deniz Eyüce). Habitus Yayınları, İstanbul.

Usluata, A. (1994). *İletişim*, İletişim Yayınları, İstanbul.

Ünal, Y. (2008). *Dram Sanatı ve Sinema Anlatım Olanakları ve Sınırlılıklar,* Hayalet Kitap Yayınları, İstanbul.

Vernant, J.-P., Naquet, P. V. (2012). *Eski Yunan'da Mit ve Tragedya,* (Çev. Sevgi Tamgüç, Reşat Fuat Çam). Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Wiles, D. D. (2019). *Tiyatro Tarihi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Yeşil, H. B. (2010). Tiyatrodan Sinemaya Uyarlama: Shakespeare'in Macbeth Oyunundan Akira Kurosawa'nın Kanlı Taht Filmine Karşılaştırmalı Uyarlama Çalışma Yöntemi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), (2010). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Yıldız, S. (2014). *Sinema Dili Beyazperdeyi Yaratanlar*, Su Yayınları, İstanbul.

Zürcher, E. J. (2001). *Modernleşen Türkiye'nin Tarihi, İletişim Yayınları,* İstanbul.