T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI)
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

SHAKESPEARE OYUNLARINDAN UYARLANMIŞ POSTMODERN FİLMLERDE DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ebru Zübeyde AKLAR

KOCAELİ- 2016

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI)
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

SHAKESPEARE OYUNLARINDAN UYARLANMIŞ POSTMODERN FİLMLERDE DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ebru Zübeyde AKLAR

Danışman: Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ

KOCAELİ- 2016

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) BİLİM DALI

SHAKESPEARE OYUNLARINDAN UYARLANMIŞ POSTMODERN FİLMLERDE DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tezi Hazırlayan: Ebru Zübeyde AKLAR
Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 30.06.2016/13

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ

Jüri Üyesi: Doç. Süreyya TEMEL

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Mehmet ARSLANTEPE

(Jüri, Yüksek Lisans için en az üç, Doktora için en az 5 öğretim üyesi ile oluşur)

KOCAELİ, 2016

ÖZET

Sinemada sessiz dönemden itibaren filme alınmaya başlanan Shakespeare oyunları, dekor ve kostüm tasarımları ile her dönemin sanat anlayışına uygun biçimde önceleri klasik- gerçekçi olarak yorumlanmış, sonrasında modern sanat formlarında zamanın ruhunu yansıtmışlardır. 1980'li yıllardan itibaren sinemada şekillenen postmodern yaklaşımla birlikte Shakespeare oyunlarına da yeni bakış açılarıyla yaklaşılmış ve tasarım yorumları da buna göre farklılaşmıştır. Bu çalışmanın amacı Shakespeare oyunlarından uyarlanmış ve postmodern özellikler gösteren örnek filmler üzerinden tasarımın yoruma olan katkısını incelemektir.

Anahtar Kelimeler: Postmodernizm, sinema, dekor tasarımı, kostüm tasarımı, Shakespeare

ABSTRACT

Being interpreted on movies since the silent film era Shakespeare plays reflected the spirit of times by set and costume designs which are formed by the art movements and styles through decades. Postmodern approach which shaping the cinema as a new tendency since 1980s formed Shakespeare plays with new design aspects. The main aim of this study analyzing the contributions of set and costume designs and how they effected the meaning of films by examples of postmodern movies adapted from Shakespeare plays.

Key Words: Postmodernism, cinema, set design , costume design, Shakespeare

ÖNSÖZ

Shakespeare, oyunlarını yazmaya başladığı günden bu yana popülerliğini kaybetmeyen, her çağın ruhunda yankı bulabilen, eserleri tiyatro sahnelerinden TV ekranlarına ve sinema salonlarına uzanan ender yazarlardan biridir. Oyunları evrenselliğe ulaşan konuları ve temaları ile her dönemde sahne ve görüntü sanatlarında yorumlama açısından vazgeçilmez birer kaynak niteliğindedir.

Postmodernizmin sanatlar arası doğasında Shakespeare'in oyunları ve sinema sanatı bir çok yönden birbirlerini tamamlamaktadırlar. Yazarın oyunlarından uyarlanan ve postmodern özellikler gösteren filmlerin, dekor ve kostüm tasarımı bağlamında nasıl şekillendiği ve yoruma olan katkılarının araştırmaya değer olduğu düşüncesiyle başladığım çalışmamın hazırlık aşamasında ve sonrasında, yol gösterici kaynaklarımın çoğunluğuna ulaştığım Amsterdam yolculuğuma da vesile olan sayın hocam ve tez danışmanım Prof. Dr. Sema Göktaş'a, bu süreç boyunca verdikleri destekten dolayı Theater Rast'tan Şaban Ol ve Celil Toksöz'e, sevgili Mari Özkaya'ya ve değerli aileme teşekkür ederim.

EBRU AKLAR
KOCAELİ- 2016

İÇİNDEKİLER

ÖZET
ABSTRACT
ÖNSÖZ
İÇİNDEKİLER

GİRİŞ 1

1. BÖLÜM: SİNEMADA POSTMODERNİZM VE TASARIM.....9

1.1. SİNEMADA DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI 13

1.2. POSTMODERN FİLMLERİN ÖZELLİKLERİ 21

1.3. POSTMODERN FİLMLERDE TASARIM 24

2. BÖLÜM: OYUNLARIN FİLM UYARLAMALARININ İNCELENMESİ...33

2.1. ROMEO VE JULIET (WILLIAM SHAKESPEARE'S ROMEO + JULIET)...36
Yönetmen: Baz Luhrmann (1996)

2.1.1. Mekanlar/ Set Tasarımı ve Atmosfer/ Işık.....38
2.1.2. Kostüm Tasarımı.....50
2.1.3. Müzik ve Efektler.....67

2.2. TİTUS (TITUS) 72
Yönetmen: Julie Taymor (1999)

2.2.1. Mekanlar/ Set Tasarımı ve Atmosfer/ Işık.....75
2.2.2. Kostüm Tasarımı.....87
2.2.3. Müzik ve Efektler.....103

2.3. PROSPERO'NUN KİTAPLARI (PROSPERO'S BOOKS)----------106
Yönetmen: Peter Greenaway (1991)

2.3.1. Mekanlar/ Set Tasarımı ve Atmosfer/ Işık.....110
2.3.2. Kostüm Tasarımı.....127
2.3.3. Müzik ve Efektler.....142

SONUÇ 144

KAYNAKÇA 148

GİRİŞ

Modernizm, temelinde aklın aracılığıyla insanlığın daha iyiye doğru ilerlemesini kabul eden Aydınlanma düşüncesinin bir sonucu olarak gelişmiştir. Kısaca, Ortaçağ'ın din ve Tanrı merkezli düşünce ve toplumsal yapısının yerine aklı merkez alan Aydınlanma felsefesi, Modernizm'in ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Endüstri Devrimi'yle birlikte birçok yenilikle tanışan dünyada sanatçılar bu yeniliklerin gözlemcisi olmuşlar ve eserlerinde bu gözlemleri yansıtmışlardır. Ekonomik ve sosyal açıdan gelişen ve değişen yeni dünyayı anlatmak ve bu yeni dünyaya farklı ve yeni bakış açıları kazandırmak isteyen sanatçılar, birbiri ardına gelen ve birbirine karşı çıkan akımlarda, farklı biçimsel arayışlar ve teknikler deneyerek modern dünyanın farklı algılanış biçimlerini göstermeye çalışmışlardır. Modern düşüncenin gelişmesiyle, 19. yüzyılda kültürel ve sanatsal alanda şekillenen Modernizm'in içinde özgün olanı yaratmayı amaç edinmiş İzlenimcilik, Dışavurumculuk, Kübizm, Gelecekçilik, Dadaizm, Gerçeküstücülük gibi birbirine tepki olarak ortaya çıkmış birçok akım yer almaktadır.

1960'lı yıllarda sanat dünyasında Pop-Art ile birlikte bir kırılma yaşanmıştır. Bu döneme kadar olan, sanatın algılanması için yüksek bir kültür seviyesi gerekliliği düşüncesi sorgulanmış ve kitleler tarafından daha kolay anlaşılır, fotoğrafik, içeriğinde popüler kültüre ait imajlar barındıran yeni bir yönelişe girilmiştir. Günümüzde şiddetin arttığı, iletişimin azaldığı, dünyaya ve yaşama ait idealize edilmiş düşüncelerin yıkıldığı bir kaos ortamının içinde insan, kurmaca bir gerçekliğin içinde, olan biten karşısında bir seyirci konumundadır. Başlangıç tarihi tam olarak belirlenemeyen, Modernizm'in bir devamı mı yoksa yeni bir akım mı olduğu konusu tartışılan Postmodernizm'de geçmişe ait- geleneksel olanla, şimdiye ait- yeni olan bir araya getirilir. Melez bir yapıda olan Postmodern yapıtlar dünyadaki çoğulculuğun bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bu çoğulculuk, farklı kültürel ve etnik kökenden oluşan toplumsal yapının yansımasıdır. Dünya bir yandan küreselleşip uluslararası hale gelirken, diğer yandan da bu küreselleşme ulusal olanları etkileyerek yerelleşmenin önem kazanmasına yol açmaktadır. Bu anlamda Güzin Yamaner'in deyimiyle "postmodernin bütünleyiciliği" sayesinde

birbirine karşıt çeşitli kültür biçimleri, marjinal gruplar, yeni yeni oluşan kültürel diller postmodernin içinde yer alırlar (Yamaner, 2007: 19).

Özellikle II. Dünya Savaşı'ndan sonra yaşanan toplumsal travmalar, Soğuk Savaş, Marksizm'in başarısızlığa uğraması, yeni bir tüketim toplumunun ortaya çıkışı gibi etmenler Modernizm'in bilim ve akla dayalı olarak insanlığın daha güzel ve yaşanılır bir dünyaya ulaşacağı görüşünü geçersiz kılmış ve Modernizm'in 'büyük anlatılar' denilen ideallerini sona erdirmiştir. Fredric Jameson, Postmodernizm'i işlevi, kültürdeki yeni biçimsel özelliklerin doğuşunu -çoğu zaman örtmeceli biçimde modernleşme, sanayi sonrası ya da tüketim toplumu, medya ya da gösteri toplumu veya çokuluslu kapitalizm denilen- yeni bir toplumsal yaşamla ve yeni bir ekonomik düzenle ilişkilendirmek olan dönemleştirici bir kavram olarak ele alır (sosyolojik.wordpress.com/2009/12/17/postmodernizm-ve-tuketim-toplumu/2/, erişim tarihi : 6.02.2015). Norman Denzin'e göre, Postmodernizm olarak postmodern aynı zamanda dört şeydir:

Birincisi, II. Dünya Savaşı'ndan günümüze kadar olan tarihsel anların sırasını tarif eder. Bu tarihsel anlara, Vietnam Savaşı; 1970 ve 1980'lerin dünya çapındaki ekonomik durgunluğu; Avrupa ve Amerika'da muhafazakar politik yönelimlerin güçlü yükselişi; Sol'un bu yönetimlere karşı etkili hamle düzenlemede başarısızlığa uğraması; uluslararası işçi hareketinin çöküşü; cinsellik ve aile merkezli yeni ve muhafazakar sağlık ve ahlak politikalarının ortaya çıkması; Avrupa, Asya, Latin Amerika ve Güney Afrika'daki tek partili rejimler; Soğuk Savaş'ın bozulması ve Glasnost'un ortaya çıkışı; dünya çapında ırkçılığın yaygınlaşması dahildir. İkinci olarak, postmodern, yeni kültürel mantıkları, iletişimin yeni biçimlerini ve ekonomik ve kültürel sistemleri dünyaya tanıtan geç kapitalizmin çok uluslu biçimlerini anlatır. Üçüncü olarak, görsel sanatlarda, mimaride, sinemada, popüler müzikte bir hareketi ve klasik gerçekçi ve modernist biçimlere karşı gelen sosyal teoriyi tarif eder. Dördüncü olarak, postpositivist, yorumlayıcı ve eleştirel olan toplum hakkındaki kuramlar ve yazımın bir biçimini anlatır. Postmodern kuramlar, görsel toplumu, onun temsillerini, kültürel mantıklarını ve kişisel yanlışların yeni biçimlerini (AIDS, evsizlik, uyuşturucu bağımlılığı, aile ve toplumsal şiddet) ve mevcut çağın belirttiği toplumsal sorunları düşündürür (Denzin, 1991:9).

Modernizm'in insanı temel alan ve bireyselliği ön plana çıkaran dünya görüşü postmodern dönemde anlamını yitirmiştir. Jameson'ın deyimiyle "öznenin ölümü" ya da 'bireyin sonu' olan bu yeni dönemde, bir zamanların rekabetçi kapitalizmin klasik döneminde olduğu gibi çekirdek ailenin ve burjuvazinin egemen toplumsal sınıf olarak ortaya çıktığı çağdaki bireycilik anlayışı ve burjuva birey özneler yoktur. Bu duruma karşılık, Postyapısalcı denilebilecek daha radikal olan bir konuma göre;

"*...burjuva birey özne sadece geçmişe ait bir şey değil, fakat bir söylencedir de; böyle bir birey asla var olmamıştır; bu tipte özerk bireyler hiçbir zaman yaşamamıştır. Aksine, bu kurgu yalnızca, insanların bireysel öznelere 'sahip olmuş' ve biricik kişisel kimlikleri olan insanlar olduklarına inandırmaya çalışan felsefi ve kültürel bir gizemleştirmedir."* (sosyolojik.wordpress.com/2009/12/17/postmodernizm-ve-tuketim-toplumu/5/, erişim tarihi: 6.02.2015)

Bununla beraber Postmodernizm'de de bireycilikten bahsedilmektedir. Modernizm'in bireycilik anlayışından farklı olarak yapılanan bu yeni anlayışta kültürel kimlikler önem kazanmaktadır:

"*Sanayi sonrası toplumların bir özelliği olan post-modernizm, çağdaş toplumun giderek parçalanmasına, çoğulculaşmasına ve bireyci hale gelmesine işaret etmektedir. Ancak burada sözü edilen bireycilik, modernitenin yaratmış olduğu rasyonel, zamanı ve geleceğini kuran bireycilik değil, zamanı olduğu gibi yaşayan, kültürel kimliklerinden beslenen bir bireyciliktir. Çağdaş toplumların yaşamış olduğu bu parçalanma, bir yandan iş örgütlenmesi ve teknolojideki değişimle ilgilidir, bir yandan da ulus- devletin ve hakim ulusal kültürlerin çöküşüyle ilgilidir."* (Örs, 2009: 9)

Artık insan toplulukları kendi içlerine kapalı yaşamamaktadırlar. Özellikle televizyonun ve medyanın etkisiyle dünyada olup biteni anında görebilen, izleyebilen kitleler aynı zaman dilimi içerisinde dünyanın farklı gerçeklikleriyle yüz yüze gelebilmekteler. İşte bu zamanda ve mekanda yaşanan eşzamanlılıkla geçmiş ve

geleceğin şimdiki zamanda sunulması, gerçekliğe yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Bununla birlikte gerçeğin montajlanarak gösterilmesi ile de parçalanan bu gerçeklik anlayışında, gerçeklik bir üretim sonucu ortaya çıkmaktadır.

Postmodernizmin ekonomik oluşumlar serisinden daha fazlası olduğunu yazan Norman Denzin, postmodern toplumun sinematik, dramaturjik bir prodüksiyon olduğu sonucuna varır. Film ve televizyon, Amerikalıları ve mümkündür ki kameranın dokunduğu diğer toplumları videoya, görsel kültürlere dönüştürmüştür. Gerçeğin temsilleri güncel, yaşanmış deneyimlerin yerine geçmiştir. Denzin'e göre çağdaş yaşamın sinemalaştırılmasını izleyen üç anlatım şöyledir:

"*Birincisi, gerçeklik sahnelenen, toplumsal bir yapımdır. İkinci olarak, gerçek, şimdi, sahnelenen, sinematik- video eşdeğeri karşısında yargılanır. Üçüncü olarak, dramaturjik toplumun metaforu ya da 'tiyatro gibi yaşam' şimdi etkileşimsel gerçeklik haline gelmiştir. Dramaturjik metaforun tiyatral görünümleri 'yalnızca gündelik yaşama yayılmaz', onu üstlenir. Sanat yalnızca hayatı aynada göstermez, onu kurar ve yeniden üretir. Postmodern toplum, dramaturjik bir toplumdur."*
(Denzin, 1991: 10)

Baudrillard'a göre modern toplumda önemli olan hususlar postmodern toplumda içe doğru patlayarak önemini yitirmiştir. Yani toplum, sosyal değişme, sınıf gibi kavramları açıklayan toplumsal kuramlar geçerliliğini bu yüzyılda yitirmiştir. Çünkü bu kuramlar insanı muktedir saymaktadır. Oysaki postmodern toplumda insanlarda 'olağanüstü bir uyumluluk' söz konusudur. İnsanlar yığın halinde işaretlere uyumlu olarak yaşamaktadır. İnsanları bu şekilde sessiz bir yığın haline getiren mekanizma Baudrillard'a göre "Medya"dır. Yani her şey birbiri içine girmiş ve içe doğru patlama gerçekleşmiştir ve modernitedeki her şey postmodern dönemde anlamını yitirmiştir. Baudrillard, postmodern çağda 'kitle yığını' haline gelen toplumun gerçekle değil, gösteri ile ilgilendiği üzerinde durur (tll.ibu.edu.ba/assets/userfiles/tll/docs/POSTMODERNİZM.doc, erişim tarihi: 29.11.2014).

Norman Denzin, Baudrillard'ın postmodern anda simulacrum(taklit)'un doğru olduğuna hükmettiğini ve görüntüler ve işaretlerin, günlük hayatı oluşturan eşyalar ve objeleri temsil etmeye başladıklarını söyleyerek bunun her zaman olan bir durum olmadığına değinir. Batı kültürü, görüntü ve işaretlerin gerçekle olan ilişkisinin değiştiği, görüntünün tarihsel üç düzeniyle gelişmiştir. Simulacrum'un evreleri şunlardır:

1) Sahte/ Taklit, Rönesans'tan Endüstri Devrimi'ne kadar olan 'Klasik' dönemin baskın düzeni, Baudrillard'ın deyimiyle "işaretler basit gerçekliği yansıttı ve sonra bozdu, sanat hayatı taklit etti";

2) Yapım, röprodüksiyon yığınlarının çağında olduğu gibi işaretlerin, basit gerçekliğin yokluğunu gizlediği Endüstri Çağı'nın baskın düzeni;

3) Benzeme/ Taklit, işaretlerin gerçeklikle hiçbir ilişki taşımadığı 'yürürlükte, güncel olan evrenin düzeni'nin egemenliği. Simulacrum'un bu üçüncü evresinde gerçeğin tanımı, kendisine eşit bir yeniden üretimi mümkün kılan bir tanıma dönüşür... gerçek yalnızca yeniden üretilen değildir, ama daima halihazırda yeniden üretilmiş olandır. Baudrillard'ın deyimiyle "hipergerçek" (Denzin, 1991: 30).

Postmodern topluma bir imajlar ağı egemendir ve bunlar insan ve toplum yaşamı ile ilgili taklitlerdir. Fakat bu taklitler gerçeği yansıtmamaktadır. Bu yüzden bir 'hiperrealite'den bahsedilmektedir. Böyle taklitlerden ve kurgudan örülü bir toplumda doğru ve yanlışın ne olduğuna karar vermek olanaksızdır. Medya bu toplumsal düzenin odak noktasıdır. Ve insan bu simulacra ile örülü evrende gerçek ile taklit olanı birbirinden ayıramamaktadır. Simulacra evreni medya ve TV ile oluşturulmaktadır (tll.ibu.edu.ba/assets/userfiles/tll/docs/POSTMODERNİZM.doc, erişim tarihi: 29.11.2014).

Postmodernizm'i sinematik bir çağ olarak tanımlayan Norman Denzin, postmodernin kendisini kameranın gözünde akıp giden yansımalar yoluyla tanıdığını, röntgenci bir ikonik, postmodernin kendisi olduğunu yazar. Buna göre, kritik kültürel çalışmalar kendisini, bu çağı tanımlayan anlatımlara ve sinematik görüntülere yönlendirmelidir (Denzin, 1991: 155). Yine Norman Denzin'e göre postmodern gözden hiçbir şey kaçmaz. Ama bu röntgenci göz, görüşleri ve sesleriyle, gelecek adına geçmişi bırakma isteksizliğinde acımasızdır. Postmodern göz geleceğe

korkuyla bakar ve orada teknolojiyi, kontrol edilemeyen cinsel şiddeti, evrensel olarak bozulmuş politik sistemleri görür. Bu görüşe karşı koymak adına geçmişin nostaljisine ve fantezilere kaçarak güvenli bölgeler bulmak için girişimde bulunur (Denzin, 1991: 79).

Bu noktada Postmodernizm'in önemli özelliklerinden biri olan "pastiş" kavramıyla karşılaşırız. Güzin Yamaner, pastişi şöyle açıklar:

"*Pastiş, başka sanatçıların yapıtlarının tamamından ya da sadece bir kısmından sözcük grupları, örüntüler, imgeler, epizodlar... almak yoluyla gerçekleşir. Pastişte, iyi bilinen öğeler, duyarlı ve etkileyici bir biçim yaratmak amacıyla kullanılır ve bu sıkça kullanılan öğeleri yineleme ve yapay bir birleşime gitme yoluyla daha canlı bir etki bırakmaya çalışır.*" (Yamaner, 2007: 33)

Postmodern sanatın bir başka önemli kavramlarından biri de "parodi"dir. *Parodi, postmodernizmin içinde eylemsel bir olgu şeklinde var olmakta ve genelde alayı, taklidi içermektedir. Parodisi yapılan sanatsal biçimin orijinaliyle alay edilmekte ve mizah dolu bir şekilde taklidi yapılmaktadır* (Yamaner, 2007: 32).

Jameson'a göre hem pastiş hem de parodi, öykünme ya da diğer biçemlerin taklidi ile ilişkilidir. **Postmodernizm ve Tüketim Toplumu** (Postmodernism and Consumer Society- 1982) adlı yazısında "*Biçimsel yeniliğin artık olanaklı olmadığı bir dünyada geriye sadece ölü biçemlere öykünmek, maskelerle ve düşsel müzelerdeki biçemlerin sesleriyle konuşmak kalmaktadır*" diyen Jameson, modern edebiyatın parodi için zengin bir kaynak oluşturduğu üzerinde durur. Büyük modern yazarlar, eşsiz biçemleri icat etmişlerdir ve üretmişlerdir. Parodi, bu biçemlerin eşsizliğini kendi yararına kullanmakta ve özgün olanı gülünç kılan bir öykünme üretmek için onların tuhaflık ve ayrıksılıklarının üzerine atlamaktadır. Parodi gibi pastiş de özel ya da eşsiz bir biçeme öykünme, biçimsel bir maskenin takılması, ölü bir dil içinde konuşmadır (sosyolojik.wordpress.com/2009/12/17/postmodernizm-ve-tuketim-toplumu/9/,erişim tarihi: 6.02.2015). Parodi ve pastiş ile yapılan taklit etmede amaç kimi zaman eğlendirmek, kimi zaman da taklit edilen sanat eserini yererek ya da yücelterek eleştirmektir.

İmajlar, ikonlar, klişeler, kolajlar ve taklitlerin sanat üretiminde ön plana çıktığı "görüntüler çağı" olarak da adlandırılabilecek postmodern dönemde sanat yapıtları karma bir yapı sergilemektedir. Tüm dönemlerde dramatik sanatlarda yapımın bir parçası olarak seyirciye eser hakkında bilgi iletmede ve yorumun algılatılmasında dekor ve kostüm tasarımları başlıca unsurlardan olagelmişlerdir. Postmodern dönemde de gerçeğin taklitlerinin sunumunda ön plana çıkmaktadırlar.

Sahne ve görüntü sanatlarındaki çalışmaların yorumlanmasında izleyicinin rolü yadsınamaz derecede önemlidir. Bu rol, postmodern dönemde anlamın çoğalması bağlamında ele alındığında dönemin bir ikilemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatın daha fazla izleyiciyle buluşması, kolay anlaşılır olması için toplumların kültürel yaşamlarındaki geçmiş deneyimlerinden yararlanılarak oluşturulması önemlidir; ancak bununla birlikte yapıtın okunmasında izleyicinin kişisel bilgi birikimi de anlamın çoğaltılması için gereklidir.

Eserleriyle sahne ve görüntü sanatlarına her dönemde kaynaklık eden Shakespeare'in sanatı postmodern dönemde de ilgi görmektedir. Metinlerarası olarak nitelendirilen oyunları, güncel toplumsal sorunların yansıtılmasında önemli malzemelerdendir.

Bu çalışmanın amacı, Shakespeare oyunlarından uyarlanmış postmodern filmlerin dekor ve kostüm tasarımı bağlamında hangi postmodernist unsurlar taşıdığını, postmodernizm ile buluşan ve ayrılan yönlerini araştırmak ve irdelemektir. Postmodern filmlerde dekor ve kostüm tasarımlarının yorumla olan ilişkisini incelemek , gelecekte de sanat eserlerinde var olacak olan yorum konusu açısından önem taşımaktadır.

Birinci bölümün ana çerçevesini postmodernizmin sinemadaki yansıması ve bu bağlamda postmodern filmlerin özellikleri ile tiyatro ve sinemada tasarımın önemi konuları oluşturmaktadır. Bu bölümde ayrıca örnek iki film üzerinden araştırmaya baz oluşturacak unsurlar saptanmaya çalışılmıştır.

İkinci bölümde farklı disiplinlerden gelen üç ayrı yönetmenin Shakespeare'in oyunlarından uyarladıkları filmleri dekor, kostüm ve müzik açısından konuyla bağlantılı olarak analiz edilmeye çalışılmıştır.

1. BÖLÜM: SİNEMADA POSTMODERNİZM VE TASARIM

19. yüzyılın sonlarında, diğer sanat dalları uzun bir tarihsel sürecin devamında çeşitli yaklaşım ve yorumların etkisiyle modernizme ulaştığında sinemanın daha henüz yeni yeni ürünlerini vermeye ve bu ürünlerle sanat olma yolunda ilerlemeye başladığına dikkat çeken Esen Coşkun, sinemanın ortaya çıktığı dönemi ve ortamı şu şekilde değerlendirmektedir:

"*Sinemanın sanat olma yolunda ilerlediği ilk yıllar, 20. yüzyılın ilk yılları, dünyada her alanda ve tabii ki sanat alanında büyük değişimlerin yaşandığı, toplumsal sarsıntıların birbiri ardına geldiği yıllardı. Yeni yeni gelişmekte olan sinema kendini bir anda sanayileşmenin, ekonomik bunalımların, emperyalizmin, savaşların ve devrimlerin ortasında buldu. Tüm bu gelişmeler zaten çoktan sanat alanına yansımış, Modern Sanat toplumlardaki ve dolayısıyla da sanattaki büyük değişim isteğinin sonucu olarak ortaya çıkmıştı. Modern sanatın çeşitli akımları, geçmişin değerlerinin yadsınması ve yeni bir değerler sisteminin yaratılması çabasının ürünüydü ve yeni sanat sinema da ilk yıllarında Modern sanatın çeşitli akımlarının yörüngesine girdi. Onlarla birlikte toplumlardaki huzursuzlukları ve değişim isteğini dile getirmeye başladı. Bunun bir nedeni sinemanın kendi anlatım yöntemini yeni yeni geliştiriyor olmasıysa, bir diğeri ilk yıllarda sinemaya ilgi duyan ve bu sanatın olanaklarını araştıran sanatçıların aslında diğer sanat dallarından geliyor olmalarıydı."* (Coşkun, 2011: 9-10)

İlk yıllarında modern sanat akımlarının etkisinde ürünler veren sinema sanatında 1980'lerden itibaren günümüzde de postmodern sanat anlayışının kavramlarıyla oluşturulan örnekler görülebilmektedir. İspir ve Kaya, modern sanat anlayışının özgünlük ilkesinin yapıta sanat değeri katan özelliklerden birisi olarak değerlendirilmekte olduğunu yazarlar ve sinemada modern ve postmodern yaklaşımı şu sözlerle anlatırlar:

"*Modern ölçütler dikkate alındığında, sanatçının özgün bakış açısını yansıtmasının bir eserin sanat olarak değerlendirilmesi için gerekli şartlardan birisi olduğu görülmektedir. Diğer yandan modernizmin idealist yaklaşımı ve evrensellik*

anlayışının da modern sanata nüfuz ettiği ve sanatın geçmişten koparak modern sanata yeni ve ilerici olana yönelmesi şeklinde yön verdiği görülmektedir. Sinema her ne kadar resim ve heykel gibi sanatlarla tanımlanan modern sanat anlayışı kalıplarına doğası gereği tam olarak uymasa da bazı modern kaygılara sahip olmuştur. Postmodern yaklaşımda ise modern sanatın özgünlük ve geçmişe sırt çevirme anlayışı, nostalji ve pastişle cevap bulmuş, bu karşı duruş postmodern olarak tanımlanan diğer sanatlarda olduğu gibi sinemada da eklektik yapıyı oluşturan unsurlardan birisi olmuştur." (İspir ve Kaya, 2011: 84-85)

Estetik anlayış, öznellik kaygısı, idealist ve öncü yaklaşım, ardışık zamanlı anlatım biçimi, çözümleme ve doğruya ulaşma kaygıları gibi modernist kodların başlangıcından beri sinemada var olduğunu, bununla beraber literatürde sinemanın doğası gereği modernizmin sanat kalıplarına uymayan yanlarına da değinildiğini yazan İspir ve Kaya, sinemanın, modern anlayışın sanata temel olarak koyduğu saflık ilkesine dolaylı olarak soyut anlayışa karşı figürü kullanmasını ve böylece çoğulcu bir yapıya sahip olmasını örnek olarak gösterirler ve sinemada kurgunun varlığının modern anlayışın sadelik, saflık ilkelerini ortadan kaldıran bir unsur olarak değerlendirilmekte olduğunu belirtirler (İspir ve Kaya, 2011: 83).

Bu bağlamda sinema sanatının modern sanattaki bazı kavramlara karşıtlık oluşturan özelliklerini açacak olursak Mehmet Yılmaz'ın değerlendirmeleriyle karşımıza aşağıdaki gibi bir tablo çıkar:

İlk olarak, modern sanattaki "bireysellik" kavramı sinemada, yönetmen ile birlikte bir ekip çalışmasına ihtiyaç duyulduğundan ve böylelikle ortaya çıkan eserin ortak bir çabanın ürünü olması dolayısıyla mümkün olamamaktadır. İkinci olarak, modern sanatta özellikle resim ve heykelde oldukça önemsenen, sanat olmayan her şeyin sanattan çıkarılması yani "saflık" ve bunun sonucu olarak "soyutluk" ilkesi sinemada görülmez. Sinema, figürü kullanmasıyla ve çoğulculuğu ile resim ve heykelden ayrılır. Bununla beraber, eğer sanat yapıtında saflık/ sadelik her şeyin açıkça ortaya konmasıysa, sinemada da saflık/ sadelikten "açıklık" bağlamında söz edilebilir. Sadelik ve açıklığın yolu da her türlü gereksiz tavır, süs ve sözün atılmasından geçer. Böylelikle, plastik sanatlardaki soyut anlatımın doğal nesneleri

eleyip, bunları kullanmaması sinemada mümkün görünmemektedir. Çünkü, modernist sanatın kullanmayı reddettiği figür, betimleme, resimleme, öykü, derinlik yanılsaması gibi öğeler sinemada var olur. Bu nedenle de sinemanın saf bir estetik nesne olması imkansızdır. Üçüncü olarak, sinemanın kurgusal karakteri ve montajla birleştirilen yüzlerce parçalı görüntünün tek bir filmmiş gibi algılanması modern teknoloji sayesindedir. Dördüncü olarak, filmin bir özelliği olan "devinimli kamera" tekniği sayesinde nesneler birden çok açıdan gösterilebilmektedir. Bir filmdeki farklı bakış açıları, Kübizm'deki nesnelerin aynı anda farklı açılardan gösterilmesinden farklı olarak "zamana yayılır". Kamera, karşısındaki sabit nesnenin etrafında çok az dahi olsa hareket ettirildiğinde filmde ortaya çıkan derinlik hissi, resimdekinden ya da tiyatrodakinden farklı olur. Birçok farklı açılardan çekilen nesne ya da figür montajlanarak doğal olmayan bir görüntüde bir araya getirildiğinde bir "yanılsama" ortaya çıkar. Bu yanılsama da, yine resimdeki ya da tiyatrodaki yanılsamadan farklı bir çekiciliktedir (Yılmaz, 2006: 324- 326).

Filiz Erdemir, sinema üzerine yapılan çalışmalarda üç anlatı biçiminin varlığından söz edilmekte olduğundan bahseder; bu anlatılar geleneksel, modernist ve postmodernist biçimdedirler. Geleneksel anlatı biçiminin egemen olduğu metinler doğrusal bir gelişme içinde öykü anlatırlar. İzleyici bu tür metinleri dolaysız, kolay bir biçimde okumakta ve çoğunlukla filmin kahramanıyla özdeşleşmektedir. Klasik Hollywood filmlerinin bu özelliğe sahip olduğunun örneğini veren Erdemir, modernist anlatı biçiminin egemen olduğu metinlerin ise öykülerini eğrisel bir gelişme içerisinde anlatmakta ve izleyici tarafından okunmalarının daha zor olduğunu; çünkü metni okumak için ek söylemsel yeterliliklere sahip olmak gerektiğini yazar. Postmodernist anlatı biçimindeki metinler ise bir yandan geleneksel anlatı biçiminin, diğer yandan da modernist anlatı biçiminin özelliklerini taşımaktadırlar. Bu durum postmodern metinlerin karmaşık bir yapıya sahip olmalarına yol açar; bunun nedeni de postmodern metinlerin, geleneksel ya da modernist başka metinlerden alıntılar yaparak ya da o metinlere göndermede bulunarak yazılmasından kaynaklanır (Erdemir, 2009: 25-26).

Sinema, hareketli görüntüyü içermesinden dolayı postmodernizm kapsamında diğer sanatlardan daha yetkin ve bu nedenle de postmodern anlatı kodlarını ifade

etmede daha etkili bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Postmodern anlatının sinema ve fotoğraf aracılığıyla daha yetkin olarak kullanılabilineceğini söyleyen Lyotard, bu durumu şöyle açıklamaktadır:

"*Endüstriyel fotografi ve sinema, amacı ne olursa olsun göndergeyi sabitleştirmek ve tanınabilir bir anlamla yüklenmiş bir bakış açısına göre düzenlemek, alıcıyı imgeler ve aşamaları çabucak çözmeye ve böylece diğerlerinden aldığı onay kadar kendi kimliğinin bilincini de yakalamaya muktedir kılacak sentaks ve sözlüğü yeniden üretmek olduğunda resme ve romana üstün olacaktır. Çünkü, bu tür imge ve aşama yapıları bunların hepsinin arasında ortak olan bir iletişim kodu yaratacaktır. Bu gerçekliğin etkilerinin ya da gerçekliğin faztezilerinin çoğalma biçimidir."* (Lyotard, 2000: 148-149)

Sanat çevrelerinde 1970'li yılların son yarısında yaygınlık kazanmaya başlayan postmodernizmin 1980'lerde sinemaya ulaştığına dikkat çeken Büyükdüvenci ve Öztürk, postmodernizmin genel tanımlamasını ve aynı zamanda sinemaya yansıyan özelliklerini ise şu şekilde sıralarlar:

"*Nostaljik; geçmişe duyulan tutucu özlem; geçmiş ve şimdi arasındaki sınırların silinmesiyle oluşan birleşme; gerçek ve onun yeniden sunumlarıyla ilgilenme; açık bir pornografi; cinsellik ve arzunun metalaşması; eril kültürel düşünceler dizisini somutlaştıran tüketim kültürü; endişeyle, yabancılaşmayla, öfkeyle ve başkalarından kopuşla biçimlenen yoğun coşkusal yaşantılar..."* (Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997: 23)

Bütün bu görüşlerin ışığında denilebilir ki sinema, hareketli görüntüyü içermesi, figürü kullanması, bir çok sanat dalından beslenerek çoğulcu bir yapı sergilemesi ve tüm bunları yaparken modern teknolojiyi de kullanması ile postmodernizmin yapısal özelliklerine doğal olarak sahiptir. Ve, 1970'lerden itibaren yaygınlık kazanmaya başlayan postmodernizmin sanat alanına getirdiği yeni ifade biçimleri olan temalar ve konularla sinema da bu bağlamda kendisine yeni yorumlama ve anlatım yöntemleri geliştirmiştir.

1.1. SİNEMADA DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI

Sinema, sözsel ve sözsüz iletişimden yararlansa da temelde görsel bir iletişim aracı olarak öne çıkmaktadır. Bu noktada görselliği sağlayan tasarım kavramı önem kazanmaktadır. Tasarım, bir ürünü ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar sürecini ifade etmektedir, bir başka ifade ile algı ile kavram arasında bir bağ kurma aracı olarak da tanımlanabilir (Karatay, 2014: 17).

Zihinsel bir sürecin sonunda ve görülenlerin ya da düşünülenlerin yorumu olarak ortaya çıkan tasarım, sanatsal yaratıcılığın temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda sinemada tasarım, görüntünün ya da görüntülerin olduğu gibi aktarılmasının dışında bir anlam taşımaktadır. Örneğin, Lumiére Kardeşler'in başlattığı belgesel- gerçekçi ilk sinema gösterimlerinde tasarım kaygısı yoktur. *Yeni bilimsel bir buluşun sergilenmesini sağlıyordu o filmler* (Şenyapılı, 2003: 50). Olanı olduğu gibi aktarmakla yetinmemek ihtiyacı hissedilince ortaya çıkan tasarım kaygısıyla, sinemada görsel tasarım önem kazanmıştır:

"*...birçok şeyi bir araya getirerek bir bütün oluşturmak diye özetle tanımlanabilecek olan film yapımında tasarımın birincil ağırlıkta olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Çünkü, herşeyden önce, birçok şeyi bir araya getirerek oluşturulan bütün bir tasarım ürünüdür; tasarım ürünü olmalıdır"* (Şenyapılı, 2003: 50).

Tasarımda birçok şeyi bir araya getirirken bunların bir bütünsellik oluşturması önemlidir. Kısaca, bir bütünü oluşturacak parçaların;

"*a. Belli bir anlam içermeleri,*

b. Belli bir işlevsel amaca yönelik birleşmeleri" (Şenyapılı, 2003: 51) gereklidir. Bu bağlamda dekor ve kostüm tasarımı, filmin dilini desteklemeli ve bütünün birer parçası olarak düşünülmelidir.

Yapım tasarımı, sinemasal hikaye anlatımının görsel sanat ve zanaatçılığıdır. Filmin görüntüsü ve stili, yönetmen, fotoğraf yönetmeni ve yapım tasarımcısının hayalgücü, sanatkarlık ve işbirliği ile yaratılır (LoBrutto, 2002: 1). Yapım

tasarımcısı, filmin çekileceği çevrenin (setting) ya da dekorun mimari ve dönem özelliklerinden, renk tonlarına, kostüm, makyaj ve saç stiline kadar yapımın tüm görsel tasarımından sorumludur. Önder Şenyapılı yapım tasarımcısının önemini şu cümlelerle anlatmaktadır:

"*Yapım tasarımcısının önemi ve ağırlığı gerek stüdyo çekimlerinde gerekse stüdyo dışı çekimlerde [(dış) mekan ve/ ya da yerinde çekim(ler)i] değişmez; aynıdır. Yapım tasarımcısı, filmin yönetmeniyle yakın ilişki içinde, yönetmene danışarak, gerek çekim yerinin saptanmasından, gerekse çekim yeri seçildikten sonra burada gerekli değişikliklerin yapılması yolunda hem gerekli tasarımı yapmaktan, hem de bu tasarımın gerçekleştirilmesini denetlemekten sorumlu olan kişidir. Seçilen yerin bir sete dönüştürülmesi de yapım tasarımcısının görevidir"* (Şenyapılı, 2003: 150).

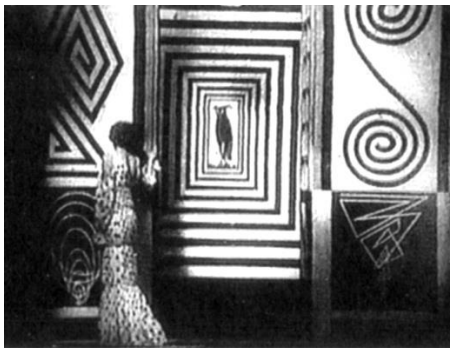
Dram sanatında tiyatro ve sinemaya baktığımızda birçok yönden farklılıklar olduğunu görsek de konunun kapsamı dahilinde tasarım bağlamında da bazı ortak kaygıların varlığından söz edebiliriz. Örneğin, olayların geçtiği mekanı belirleyen dekor, tiyatroda olduğu gibi sinemada da süsleme amaçlı ve dekoratif değildir:

"*Anlatımı pekiştirmek, anlatılmak istenilenin kolayca anlatılmasını ve izleyicinin anlatılanı zorlanmadan algılamasını sağlamak için yapılır dekor. Dolayısıyla, dekorun görkemli olması, göz kamaştırması, vb. değildir istenen; filmin anlattığına uygun olmasıdır"* (Şenyapılı, 2003: 150). Sinemada dekor, stüdyo çekiminde ya da dış mekan çekiminde olsun, eylemin geçtiği mekanı betimler ve anlatıya katkıda bulunan önemli bir unsur olarak yer alır.

Tiyatro ve sinema olarak her iki görsel anlatım dalında dekorlar plastik kaygılarla tasarlanır. Dekorun sanatsal bir dili ve üslubu olması beklenir. Tıpkı kostümde de olduğu gibi. Dekor tasarımı gibi kostüm tasarımı da yapımda,oyunun ya da filmin hikayesini seyirciye aktarmakta önemli unsurlar olarak yer alırlar. Dekor ve kostüm oyunu ya da filmi anlamak adına izleyiciye bilgi ileten göstergelerdir. Kostümler dönemi, karakterlerin kişiliğini, yaşadıkları çevrenin yerel özelliklerini ve sosyal konumlarını anlatırlar. Dekor tasarımcıları gibi kostüm tasarımcıları da oyunun ya da filmin öyküsü bağlamında seyirciye tutarlılık hissini verebilmelidir. Bu

anlamda tüm dramatik gösterilerde görsel göstergeler olarak dekor ve kostüm birbiri ile uyumlu olmalıdır. Tiyatroda dekorun eldeki yapıta uygun, estetik açıdan yeterli ve yapımı açısından inandırıcı olması gerektiği üzerinde duran Özdemir Nutku, sahne oylumunda hareket eden oyun kişileri ve bunların iç yaşamları üzerine bilgi verenin dekor olduğunu ve bu bağlamda dekorun oyun kişilerinin ve öykünün anlatılmasına yarayan kendine özgü bir yaratış olduğunu belirtir (Nutku, 2002: 341-342). Tiyatro sanatı için geçerli olan bu anlayış, sinema sanatında da geçerliliğe sahiptir. Bir filmin inandırıcı olabilmesi için zaman, mekan ve kostümde tutarlı bir birliktelik içinde olması gerekir.

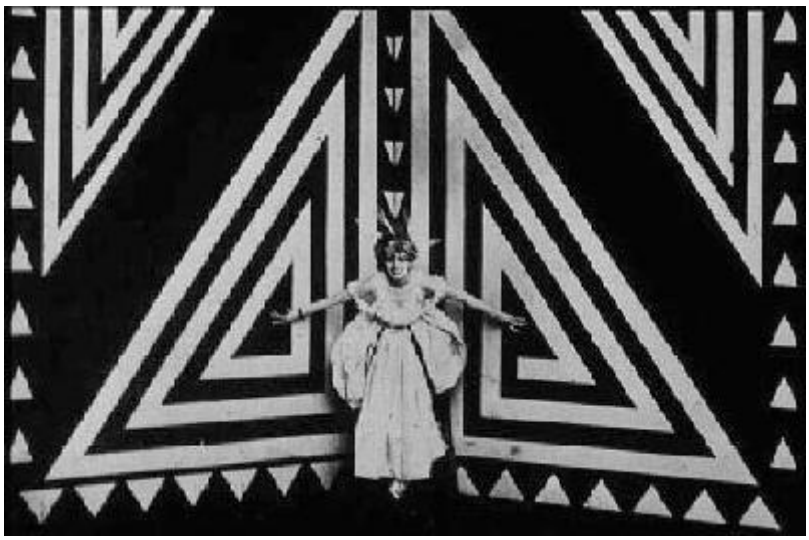
Bununla birlikte, sinemada gerçeği yansıtması, gerçekmiş etkisi veya izlenimi vermesi için tasarlanan dekor, tiyatroda olduğu gibi soyut ya da simgesel olarak kullanılmamaktadır. Sinema sanatının ilk yıllarında etkisi altında kaldığı modern sanat akımlarından Fütürizm, Ekspresyonizm ve Sürrealizm'in sinemaya etkileri dekor ve kostüm anlamında resim sanatının ve tiyatronun etkisinde öne çıkmaktadır. Bu bağlamda, Fütürizm akımında Enrico Prampolini'nin 1918'de **Thais** ve 1918'de **Perfido Incanto** filmi için yaptığı fütürist sahne dekorları; Ekspresyonizm akımında 1919'da Hermann Warm, Walter Röhrig ve Walter Reimann'ın **Dr. Kaligari'nin Odası** (Das Kabinett des Dr. Caligari) için yaptıkları dekorlar; Sürrealizm akımında Salvador Dali'nin 1945 yılında **Doktor Edwards'ın Evi** *(*Spellbound*)* filmi için yaptığı dekorlar örnek olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Bu filmlerin dekor tasarımları resimsel özellik taşımalarının yanı sıra tiyatro dekorlarını da anımsatmaları ile dikkat çekicidirler.



Resim 1: **Thais**- 1918



Resim 2: **Thais**- 1918



Resim 3: **Thais**- 1918



Resim 4: **Dr. Kaligari'nin Odası**- 1919



Resim 5: **Dr. Kaligari'nin Odası**- 1919



Resim 6: **Dr. Kaligari'nin Odası**- 1919



Resim 7: **Doktor Edwards'ın Evi**- 1945

Tasarım anlamında sinemada, bir sanat olarak gelişmeye başladığı yıllarda modern sanat akımlarının etkisinde, resimsel tarzın da baskın olduğu biçimlerde ürünler verilmekle birlikte, inandırıcılık etkisinin somutluğa dayandırılması ile gerçekleştiği görülür. Martin Esslin, sinema ve tiyatro sanatları arasında göstergeler bağlamında yaptığı karşılaştırmada şu noktaya değinir:

"*...sinema, fotografik niteliği gereği ve inandırıcı bir gerçekçilik gereksinimi olduğu için, gerçek nesneler kullanmak zorundadır. Öte yandan, kameranın deiktik* özelliği ve onun en minik nesneyi yakınlaşarak göstermesi, sinemanın gerçek nesneleri simge olarak kullanma becerisini arttırmıştır. Sinema, nesneler ve hatta manzaralar arasında belli düşünceleri, duyguları içeren bağlar kurarak Wagner'in "Leitmotiv" kavramını görsel olarak yaratabilir."* (Esslin, 1996: 82)

İster gerçekçi olsun isterse fantastik, film tasarımlarında göz önünde bulundurulması gereken en önemli nokta görsel birliktelik ve bunun sonucu olarak inandırıcılıktır. Bununla birlikte, postmodern filmlere baktığımızda zaman ve mekanda bütünlüğün ya da birlikteliğin kırıldığını görmekteyiz. Daima, geçmiş zamana ait görünen parçaların modern zamanlara ait parçalarla birleştirilmesiyle oluşturulan eklektik yapılı tasarımlar postmodernizmin nostaljik yönünü ortaya çıkartmaktadırlar.

---

*Deiktik (deictic): Gösterimsel, Gösterici

1.2. POSTMODERN FİLMLERİN ÖZELLİKLERİ

Büyükdüvenci ve Öztürk, postmodern filmlerin iki başlık altında sınıflandırılabilineceğini belirtirler: Bunlardan birincisi; çoğulculuk, yüzeysellik vb. gibi özellikleri aşmaya çalışmayan "birleştirici" türden filmlerdir. İkincisi ise; bu özelliklerin yalnızca sunulmasından hoşnut olmayan, bunun yanı sıra onları postmodern durum sıfatıyla içine alarak cesurca sorunsallaştıran ya da sorgulayan "yıkıcı" türden filmlerdir. Postmodern filmin yıkıcı tipi, biçimlerin, biçemlerin, kültürlerin ve davranışların bitimsiz çoğalmasını ve çoğaltılmasını edilgen bir biçimde yansıtmak yerine, kendi adına bu çoklukla yetinmeyerek iletişim, toplumsal cinsiyet, sanat ve kültürün konumu ile diğer konulara ilişkin sorunların ışığında eleştirel bir okumayı ileri sürmektedir. Birleştirici türdeki filmlere örnek olarak; **Kutsal Hazine Avcıları** (Raiders of the Lost Ark), **Çin Mahallesi** (Chinatown), **Sıcak Vücutlar** (Body Heat), **Yıldız Savaşları** (Star Wars), **İlk Dans İlk Aşk** (Dirty Dancing), **Peggy Sue Evleniyor** (Peggy Sue Got Married), **Özel Bir Kadın** (Pretty Woman), **Gerçeği Arayış** (Final Analysis), **Komşunun Karısı** (Consenting Adults), **Robocop**, **Temel İçgüdü** (Basic Instinct), **Genç Bekar Bayan Aranıyor** (Single White Female) gösterilmektedir (Büyükdüvenci ve Öztürk, 1997: 41-42). Yıkıcı nitelik taşıyan filmlere ise; **Diva**, **Montrealli İsa** (Jesus of Montreal), **Bıçak Sırtı** (Blade Runner), **Mavi Kadife** (Blue Velvet) örnek olarak gösterilmektedir (Karadoğan, 2005: 149).

Bununla beraber, bu iki kategoride yapılan sınıflandırmanın filmlerin biçimsel özelliklerini dikkate almayan bir ayrım olduğunu belirten Karadoğan, postmodern filmleri sanat sinemasının, avangardın ve popüler ticari sinemanın melezleşmesinin bir ürünü olarak üç kategoride sınıflandırır: Bunlardan birincisi, sanatsal bir nitelik taşıyan ve yer yer avangart özellikler barındıran; zamanı ve mekanı sorunsallaştıran, buna bağlı olarak da anlatı yapısında kırılmalara ve iç içe geçmelere izin veren filmin kurmaca dünyasını bir tür oyun olarak inşa eden eleştirel tür. Bu türün örnekleri; **Diva**, **Bıçak Sırtı**, **Berlin Üzerinde Gökyüzü**, **Fransız Teğmenin Kadını**, **Mavi Kadife**, **Thelma ve Louise**'dir. İkincisi; postmodern sinemanın ticari popüler örneklerini oluşturan **Temel İçgüdü**, **Özel Bir Kadın**, **Örümcek Kadının Öpücüğü**, **Robocop**, **İlk Dans İlk Aşk** gibi filmler. Üçüncüsü

ise; bu iki tür arasında yer alan ve her iki türün bazı niteliklerini taşıyan "karışık/ melez" bir nitelik gösteren kategoridir. Bu tür filmlere Quentin Tarantino'nun **Ucuz Roman**, **Rezervuar Köpekleri** gibi filmleri örnek verilmektedir (Karadoğan, 2005: 149).

Karadoğan, bu üç kategori arasındaki temel farkları şu şekilde saptamaktadır:

"*İlk iki tür arasındaki temel fark ilk kategoridekilerin gerek anlatılarının biçimsel olarak kuruluşuyla gerekse de bu anlatının temsil ettikleriyle bir karşı koyuşu ifade ediyor olmalarına karşın ikinci kategoridekilerin çoğunlukla geleneksel bir anlatı yapısına sahip olması -bu yapıyı sadece yer yer biçimsel olarak kırmaya çalışırlar ama fazla zorlamazlar- ve anlatının temsil ettiklerini onaylayan bir nitelik taşımasıdır. Üçüncü kategorideki filmler ise anlatının yapısıyla, anlatımın biçemiyle ilgili konuları sorunsallaştırırken, gerçekliğe ve dünyaya ilişkin sorunlar karşısında tepkisiz kalmaktadır."* (Karadoğan, 2005: 150)

1970'li yıllardan itibaren örnekleri görülen ve postmodern olarak nitelenen filmlerde de görülen postmodern sanatın unsurlarını Yamaner şu şekilde sıralar:

"*...pastiş, parodi, ironi, çift kodlama ve geçmişle bugün arasında bağlantı kurma anlayışı gibi olgularını kullanarak; kendinden bir önceki sinema sürecinde yapılmış filmlerden de yararlanmakta ve bir yandan bugünün yaşantısının gerçeklerini yansıtırken bir yandan da geçmişten "alıntılar" ve geçmişe "göndermeler" yapmaktadır." (Yamaner, 2007: 62)*

Postmodern sanatın en belirgin özelliklerinden biri olan geçmişe ait olan parçaların şimdiye taşınması postmodern filmlerde de sıklıkla görülen biçimsel özelliklerdendir. *Kimi filmde pastiş sadece filme geçmişten bir şeyler katma yani saf nostaljik bir yaklaşım ve basit görsel göndermeler olarak değerlendirilirken kimi zaman da daha net olarak yeni sanat eserini oluşturmak amacıyla kullanılmaktadır* (İspir ve Kaya, 2011: 85). Pastiş unsurlarının filme katılmasıyla sağlanan nostaljik yapı, filmlerde zaman ve mekanda değişimlere yol açmaktadır. Postmodern anlayışın bakış açısına göre geçmiş ile bugün arasında kesin bir sınır yoktur; böylece zaman ve

mekanda bir bütünsellik görülemez. Bu durum postmodernizmde şizofreni kavramıyla açıklanmaktadır:

"*…Şizofreni, Lacan'ın kuramıyla açıklanmakta ve onun kavrama dil bozukluğu olarak yaklaştığı orijinal düşüncesi temel alınmaktadır. Şizofreni kişinin tam olarak konuşma ve dil alanına girememesinden doğar. Zaman, insanın zamanı, geçmiş, şimdi bellek hep dilin sonucudur. Dilin bir geçmişi ve geleceği olmasından ve tümcenin zaman içinde devinmesinden dolayı, insan somut ve canlı görünen bir zaman deneyimine sahip olabilir. Ancak şizofren için böyle bir zamansal süreklilik yoktur. Geçmişiyle çeşitli anlar dışında çok az bir bağlantısı olan şizofrenin, ufkunda da gelecek diye bir şey olmadığından sürekli şimdide yaşadığı için ayıplanır. Çünkü o, birbiriyle bağlantısız göstergeleri bir türlü uygun bir düzenle sıraya koyamamaktadır."* (Sarup, aktaran: Yamaner, 2007: 34) Zamanın bu şekilde parçalanması ile postmodern filmlerde geçmiş ve gelecek şimdide buluşur.

Birey'in olmadığı, kişisel anlatımın olanaksız olduğu sanayi sonrası toplumda filmin geçmişteki biçemleri, akımları, türleri öykündüğünü yazan Seçil Büker, yönetmenin gerçek dünyaya öykünmek istemediğini çünkü artık ayna tutacak gerçeğin kalmadığını saptar. Film artık kimin yazdığı belli olmayan bir önmetindir. İzleyiciler metinde bırakılan anlam boşluklarını kendi birikimleriyle dolduracaklardır (Büker, 2012: 125-128). Sanat üretiminin çoğullaşmasında 'postmodernin kendisi olarak' izleyici etkin duruma getirilmiştir. Böylece yüzeysel, süreklilik içermeyen, çok anlamlı filmler sonsuz bir üretimde yeniden ve yeniden yaratılacaklardır.

1.3. POSTMODERN FİLMLERDE TASARIM

Postmodern olarak nitelendirilen filmlerde mekan ve çevre özelliklerine baktığımızda yine geçmişin parçalarının güncel zamana taşınmasıyla oluşturulan eklektik bir yapı göze çarpar. Postmodern yapımlarda, prodüksiyon tasarımcıları şimdinin ya da geleceğin dünyasını yaratmak için geçmişteki stillerden, modalardan yararlanır. Aynı zamanda yeni yapılan filmlerde, geçmiş yapımlardan esinlenerek oluşturulmuş, alıntılar yapılmış esinlenmeler de vardır. Yeni gelişen teknolojiler de filmlerin görsel anlatımlarını desteklemişlerdir.

Örneğin bilim kurgu türleri açısından **2001: Bir Uzay Macerası** (2001: A Space Odyssey, 1968) tasarım olarak birçok filmi etkilemiştir. **2001**, **Yıldız Savaşları** (Star Wars, 1977), **Bıçak Sırtı** (Blade Runner, 1982) ve **Matrix** (The Matrix, 1999) gibi filmler için yeni bir standart yaratmıştır. **2001**'de uzay araçlarının modelleri oldukça detaylıdır; araçların hareketleri oldukça gerçekçi betimlenmiştir. Çevre düzeni, bu türdeki filmlerin geçmiş örneklerine göre yalnızca hayal gücüyle değil, bilimsel gerçeklerden temel alınarak geliştirilmiş ve tasarlanmıştır. **Yıldız Savaşları** filmi de yeni teknolojiden yararlanmıştır ancak uzay araçlarının tasarımı daha kirli, daha dehşete düşürücü ve **Flash Gordon** gibi eski bilim kurguda kökleri olan bir hikayenin doğasını ifade edecek şekildedir. **Bıçak Sırtı, Yıldız Savaşları**'nın yaşanmışlık vurgusu yapan çevre düzeninden daha da ileriye gitmiş ve Los Angeles üzerinden geleceğin dünyasının yaratılması fikrini devam ettirmiştir. **Matrix**'te ise dövüş sahneleri için kendine has sinematik teknoloji icat edilmiştir. Bütün bu filmlere görsel anlatım olarak bakıldığında geleneksel filmlerin yaptığı gibi yalnızca olaylar dizisine ve dialoglara bağlı kalmadıkları görülür (LoBrutto, 2002: 101-102).

Kostüm açısından bakacak olursak, tiyatroda ya da sinemada olsun kostüm tasarımı tarzları Deirdre Clancy'nin saptamasıyla dört önemli gruba ayrılır. Bunlar; çağdaş giysilerle oluşturulan tasarımlar, dönem kostümü, postmodern kostümler ve müzikal şov kostümleridir (Clancy, 2014: 56). Bu tarzlara fantastik kostümleri de bir grup olarak ekleyebiliriz.

Dönem kostümleri, oyunun ya da filmin geçtiği dönemin tüm tarihsel özellikleriyle yansıtıldığı tasarımlar olabileceği gibi, hikayenin geçtiği dönemin

değiştirilerek farklı bir döneme taşındığı durumlarda, söz konusu döneme uygun olarak yapılan tasarımlardan da oluşabilir. Ayrıca dönemlerin klasik çizgilerinin stilize edildiği tasarım yöntemini de bu gruba eklemek gerekir.

Postmodern kostümler ise daha çok zamansızlığın ya da dönemsizliğin istendiği tarzda bir yorum yöntemi olarak karşımıza çıkar. Bu tarz tasarımlarda minimalizmin etkilerinin yansımaları da gözlenebilir. Bununla beraber, postmodern kostümlerde yukarıda sayılan kostüm stilleri gruplarına göre daha farklı bir entelektüel yapının vurgulanmasına kostümün okunması açısından özellikle önem verilmektedir. Genel olarak, postmodern kostüm tasarımlarının tüm dönemlerden alınmış akım ve stillerle karma bir yapıda oluşturulduğu söylenebilir. Bu konuda Güzin Yamaner'in verdiği örnek şöyledir:

"*... birçok postmodern Shakespeare yapımında bugünün deri, metal düğmeler, zincirler ve botlarından oluşan savaşçı sokak giysileriyle geçmişin askeri giysileri birbirine karışmaktadır. Burada amaç, geçmişin daha geleneksel ve renkli askeri döneminin yerine "barbar video- rock görüntüsünü" sunmak olacaktır. Bu düşünce mesafeli bir resimsel imajı göstermekten daha çok "askerlik" ideası için seyircide bilinçaltıyla algılanan düzeyde bir yanıt oluşturmaya yöneliktir. Böylece kostümler seyircinin bilinç altındaki fiziksel duyarlığına fiziksel- dokunumsal bir saldırı olarak gerçekleştirilmektedir."* (Yamaner, 2007: 100)

Başlıca postmodern filmlerden biri olarak kabul edilen **Mavi Kadife** (Blue Velvet, 1986)'nin konusu, boş bir arazide kesilmiş bir insan kulağı bulan *Jeffrey*'nin bu durumu merak ederek araştırmaya başlaması ile gelişir. Yerel polislerden birinin kızı olan arkadaşı *Sandy*'den aldığı bilgilerle bir gece kulübünde şarkı söyleyen *Dorothy*'yi takip etmeye başlayan *Jeffrey*, kendisini yeraltı dünyasının karmaşık ilişkilerinin, uyuşturucu ve şiddet ile çevrelenmiş ortamında bulur. Huzurlu gibi görünen küçük bir Amerikan kasabasında bile şiddet her an karşılaşılabilecek bir durumdur.

Mekan ve kostüm açısından incelersek film, hafifçe dalgalanan mavi kadife perdeden sonra açık mavi bir gökyüzünden beyaz çitlerin önünde kırmızı güllerin

gösterilmesiyle başlar. Fonda 1950'lerin popüler şarkısı **Blue Velvet** çalmaktadır. Daha sonra bir itfaiye arabasıyla el sallayarak geçen itfaiyeciler görülür. Arka planda güneşin parladığı bir günde sevimli, huzurlu ve düzenli görünen küçük Amerikan kasabası evleri vardır (Bkz. Resim 8). 1950'lere ait bir televizyonun ekranında siyah-beyaz bir korku filmi gösterilmektedir. Mutluluğun ve huzurun güneşin altında parlayan canlı renklerle betimlendiği bu ortamda şiddet ve korku yalnızca televizyon ekranında kalmayacak, küçük dünyaları da etkileyecektir. Kasaba'nın caddelerinde 1950 ve 1960'ların büyük otomobilleri görülmektedir (Bkz. Resim 10).

Mavi Kadife filmindeki mekanlar 1950'leri çağrıştırsa da konu olarak aldığı zaman 1980'lerdir. Görsel olarak özellikle kostümde bu açıkça belirtilir. Lise öğrencilerinin gösterildiği sahnede kıyafetler 1950 ve 1980'lerin modasının bir karmasıdır. 1950'lerin bluz-etek-hırka kombinasyonuna 1980'lerin mini etekleri, saç modelleri ve takıları eşlik eder (Bkz. Resim 12). Filmdeki kadın karakterlerden *Sandy*, masum ve geleneksel düşünce yapısındaki tasvirine uygun olarak pembe ve beyaz renk kombinasyonlarıyla oluşturulan giysiler giyer (Bkz. Resim 11). Ona karşıt olarak bir tür arzu nesnesi olarak *Dorothy* daha ilk sahnelerden itibaren kırmızı ya da koyu mavi gibi daha güçlü renklerle tasvir edilir (Bkz. Resim 13).



Resim 8: Lumberton Kasabası'nın evleri



Resim 9: Hastahane odası



Resim 10: Lumberton caddelerinde 1950 ve 1960'ların arabaları



Resim 11: Pembe ve beyaz renklerin kullanıldığı *Sandy*'de aile kızı imajı



Resim 12: 1950 ve 1960'lara gönderme yapılan okul kıyafetleri



Resim 13: *Dorothy*'de kırmızı ile vurgulanan kadın imajı

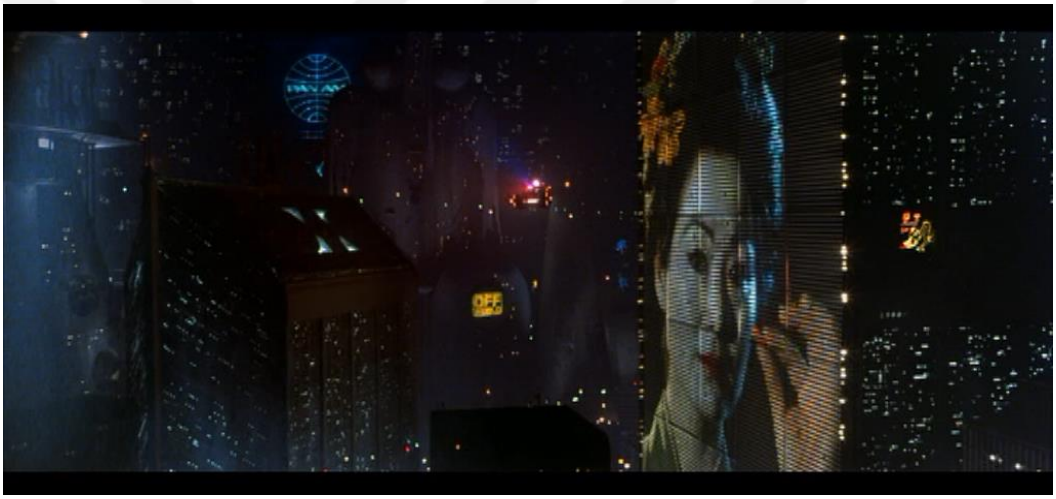
Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982) filmi 2019 yılının Los Angeles şehrinde geçmektedir ve geleceğin dünyasına ilişkin karamsar bir bakış açısını sergiler. Filmin açılış sahnesinde şehir, puslu ve şimşekli, karanlık bir havada gökdelen yığınlarının yükseldiği bir atmosferle tasvir edilir. Bu atmosferin ortasında Tyrell Şirketi'ne ait piramit şeklinde heybetli binalar yükselir. İlerleyen sahnelerde filmin mekan tasarımında modern gökdelenlerle birlikte Mısır, Maya ve Uzakdoğu kültürlerinden esinlenerek oluşturulan eklektik bir yapı görülür. Teknolojik olarak ilerlemiş araçlara karşıt olarak şehrin sokakları yıkılmış, sürekli tamir halinde, çöp yığınlarının yükseldiği, kirli ve karmaşıktır. Kalabalık insan yığınlarının doldurduğu, sürekli yağmur altındaki caddeler neon ışıklı reklam panolarıyla aydınlanmaktadır. Coca-Cola, Budweiser, Pan-Am markalarının sürekli olarak görüldüğü filmin sahnelerinde bu reklam panoları ile tüketim kültürü vurgulanmaktadır.

Filmdeki karakterler, terk edilmiş ya da kendilerinden başka orada yaşayan insanların görülmediği, yüksek binaların büyük dairelerinde yalnız yaşamaktadırlar. Genetik tasarımcısı *Sebastian* o kadar yalnızdır ki, kendisine arkadaş olarak oyuncak-insanlar üretmiştir. İletişimsizlik ve yalnızlık oturduğu binanın girişine yığılmış vitrin mankenlerinin kırık dökük bedenlerinde okunabilir.

Kostüm tasarımına baktığımızda, film geleceğin dünyasını kurgulasa da, bu bağlamda bir- iki ana karakter dışında giysi özellikleri geçmiş yılların modalarını ve karakteristiklerini yansıtır. Örneğin, dedektifler 1980'li yılların trençkotlarını giyerler. Bir replika olan *Rachael* ilk göründüğü sahnede 1940'ların üniforma tarzı ceket eteği, saç modeliyle ve sonraki sahnelerde nostaljik bir görünümdedir. Buna karşılık, yine bir replika olan yılanlı dansçı kadın, fütüristik kıyafetiyle filmin sokaklarındaki mağaza vitrinlerinde görülen mankenlerin üzerindeki tasarımlara benzer kıyafet giyer.



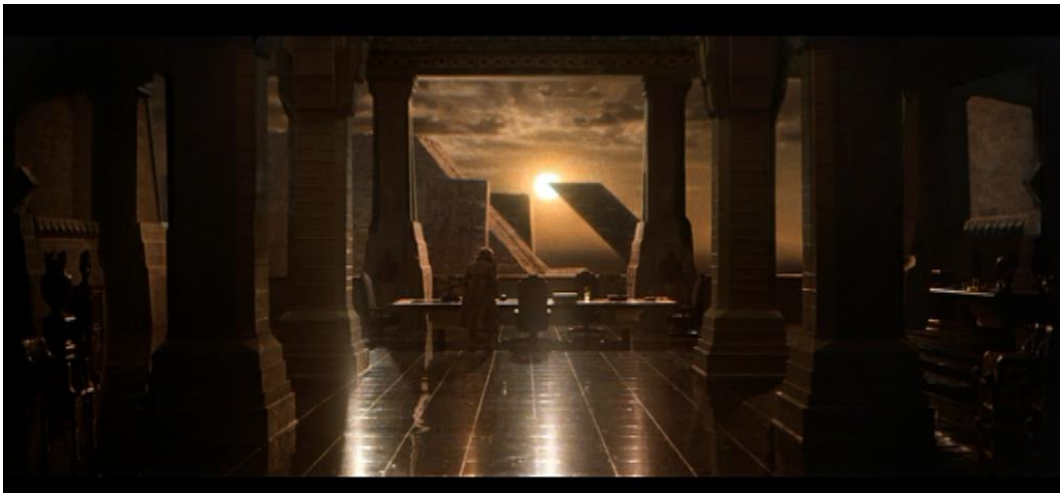
Resim 14: Şehrin genel görünümünde geleceğin dünyası karamsar bir şekilde betimlenir



Resim 15: Işıklı reklam panoları şehri aydınlatır



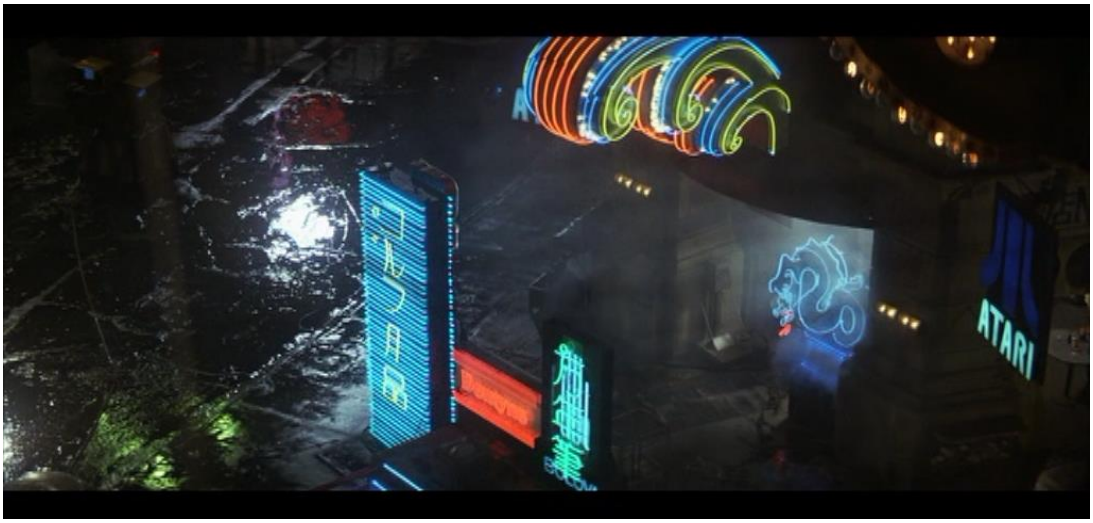
Resim 16: Reklam panolarında seyirciye aşina markalar tüketim toplumunu vurgular



Resim 17: Tyrell Şirketi'nin iç mekanında devasa sütunlar ve ışığın kullanımı



Resim 18: Tyrell Şirketi iç mekanı ve *Rachael'*in kostümü, baskın otoriter yapının sembolleridir



Resim 19: Neonların yapay ışığı ile Uzakdoğu kültürünün yansıtıldığı sahnelerden biri



Resim 20: Şehrin yıkık dökük sokakları toplumsal çöküşü simgeler



Resim 21: Şehrin çöp yığınları karmaşık atmosferi destekler

2. BÖLÜM: OYUNLARIN FİLM UYARLAMALARININ İNCELENMESİ

Aziz Çalışlar, William Shakespeare (1564- 1616)'i, I. Elizabeth dönemi İngiliz tiyatrosunun başlıca temsilcisi, dünyada adından en çok söz edilmiş, en çok sahnelenmiş ve yorumlanmış, yabancı dillere en çok çevrilmiş oyun yazarı olarak tanımlar. Onun önemi, çağının toplumsal- kültürel bileşimini çok yönlü yansıtabilmiş, yapıtlarıyla ulusal tiyatronun kuruculuğunu yapmış, kendinden önceki kültürel mirası özümleyen Rönesans hümanist düşüncesi doğrultusunda ürünler vermiş ve bütün bunların bir sonucu olarak, çok yönlü bir anlatım biçimine ulaşmış olmasından gelmektedir. Oyunlarında, ortaçağ ve halk tiyatrosu özelliklerini taşıyan açık oyun biçimi ile Rönesans klasik burjuva tiyatrosu özellikleri taşıyan kapalı oyun biçimi birlikte var olmuş; gerek tragedya ve komedyanın birbirini bütünleyici bir özellik göstermesi, gerekse oyun dili olarak hem koşuk, hem de düzyazı dilinin içiçe kullanılması, çok yönlü ve çok zengin bir anlatımı gerçekleştirmesine olanak sağlamıştır (Çalışlar, 1993: 240). Bununla birlikte Sevda Şener'in belirttiği üzere Shakespeare, üç birlik kuralına uymaması, komik ile trajiği yan yana kullanması, kanlı sahneleri seyircinin gözü önünde geçirmesi, mantık hatalarına düşmesi, edeplilik kuralına her zaman bağlı kalmamış olması gibi nedenlerden dolayı Klasik akımda eleştirilmiştir. Ancak gelenek olduğu üzere İngiliz tiyatrosunda sahne üzerinde kanlı olaylara, heyecan verici durumlara, bol devinime yer verilmiştir (Şener, 2008: 112). Bu gibi örnekler ve özellikle de temsil edilemez olanların temsil edilmesi yönüyle Shakespeare'in sanatı postmodernizmle uyum sağlamaktadır.

20. yüzyılda, Shakespeare dönemine ait tiyatronun bir röprodüksiyonunun üretilmesi de dahil olmak üzere, Shakespeare oyunlarının neredeyse düşünülebilir her bir biçiminin sunumunun denenmiş olduğunu yazan Manvell, bu oyunların ortada oyun düzeninden, çok büyük açık sahnelerde, açık havada, modern giysilerle ve hatta Japon Kabuki stilinde biçimlendirilerek sunulduğuna ve aynı şekilde bu oyunların dışavurumcu, romantik, kübist ve sosyal gerçekçi dekorlarla olduğu kadar sahne tasarımcısı Gordon Craig'in tasarladığı ünlü boşluk, ışık ve hareket kombinasyonlarında da izlendiğine değinir. Eserleri bu kadar sahnelenen ve yorumlanan Shakespeare, zamanının basit sahneleme düzeni olan sahneleri için planladığı oyunlarına neler olduğunu görseydi ne yapardı? Özellikle de oyunlarının

sinema ve televizyon ekranlarından dünya çapında milyonlarca izleyiciye ulaştığını görseydi ne düşünürdü? Manvell, 1955'te Birleşik Devletler'de Laurence Olivier tarafından filme alınan **III. Richard**'ın tek bir gecede İngiltere'deki tiyatrolarda ilk oynandığı zamandan daha fazla izleyiciye ulaştığı gerçeğini örnek verir; tahmini izleyici sayısı 62.5 milyondur (Manvell, 1971: 2).

Bununla beraber, Shakespeare'in filme çekilmesinde bazı sıkıntılar vardır. Manvell, Peter Brook'un 1964'te Paris'te UNESCO tarafından organize edilen Shakespeare Film Kongresi'nde, Shakespeare'in filme çekilmesinin imkansız, filmi çekerken verilecek tavizlerin oldukça önemli olduğunu söylediğini aktarır. Brook'a göre, Shakespeare'in sahne panolarının yerel olmayan atmosferinden film setlerinin (dekorun ya da çevrenin) özellikle yerelleştirilmiş atmosferine aktarılması problem yaratır; çünkü bununla Shakespeare'in kaleydoskopik sanatının özü olan görüntüyle düşüncenin serbest çağrışımı kaybolacaktır. Ayrıca Shakespeare'i filme çekmenin problemli tarafı, giysi ve eşyaları ve bu donanımlar, stiller ve düzenler arasındaki dalgalanmanın her bir görüntünün uyumuyla değil de, uyaksız şiir ile yansıtılabilen, bir kişinin içindeki zihinsel süreç gibi hafiflik ve ustalıkla nasıl değiştirilebilineceği ile ilgilidir (Manvell, 1971: 133-134). Zira Shakespeare'in oyunlarında dekor sözlerle anlatılır. Shakespeare'in döneminde de fiziksel bir dekor yapısı kurulmadığı gibi kostümlerde de dönemsel doğruluk yoktur; toplama kostümler kullanılmıştır.

Brook'un görüşünü destekleyen bir konu da, sahne dramasıyla filme alınan drama arasındaki farklılıktır. James Monaco sahne dramasıyla filme alınan drama arasındaki en göze çarpan ayrımın, düzyazı anlatıyla film anlatısı arasındaki ayrım gibi, bakış açısında olduğunu belirtir. *Bir oyunu istediğimiz kadarıyla izleriz, bir filmi ise yönetmenin bizden görmemizi istediği kadarıyla izleriz* (Monaco, 2001: 50). Bu bağlamda, tiyatroda biçimi ne olursa olsun (çerçeve sahne, açık bir alan ya da çevresel), seyirciye önceden saptanmış bir mekan sunulur; bu mekan sabit, sınırları olan ve edilgendir. Sahnede değişik yerler, çevreler dekor yoluyla belirginlik kazanır. Seyirci, sınırları olan bu mekanda aksiyonun odaklandığı herhangi bir yere bakabilir yani gösterinin herhangi bir bölümünde nereye bakacağını seçmekte özgürdür. Bu açıdan seyirci canlı bir gösteride dram sanatının sinematik biçiminde kameranın (ya da yönetmenin) onun için yaptığı yapar; kendi kurgusunu kendisi oluşturur. Bu

yönden de tiyatro seyircisi aksiyonun kurgusunu düzenlemede sinema seyircisinden daha özgürdür (Esslin, 1996: 77-78). Shakespeare'in döneminin tiyatrosunda yaratılan mekanların belirli bir çevreyi betimlemekten çok hayalde canlandırmayı gerektirdiği düşünülürse bu konu daha da önem kazanır.

Ancak edebi bir eserin filme aktarılmasındaki en yaygın uygulama olan uyarlamanın sanatsal gücü ile bu eserlere yeni anlamlar katılır. Sessiz film döneminden itibaren Shakespeare oyunlarından uyarlanan filmler için bu oyunlar, olaylar dizisi için zengin birer kaynak olmuştur. Özellikle de postmodern dönemde yeni teknolojik imkanlarla birlikte, sinemada yapılan uygulamalar Shakespeare'in yeniden yorumlanmasında ilgi çekici gelişmeler sağlamıştır.

Postmodern dönemde öne çıkan metinler arasılık Shakespeare'in oyunlarında doğal olarak vardır. Bu oyunların metinleri kapalı sistemde değildir. Shakespeare oyunlarını yazarken esinlenmek için çok miktarda klasik kaynağa dayanmış, orijinal ve ödünç aldığı malzemelerin her ikisini de sıklıkla ayırt edilemez hale gelene kadar kaynaştırmıştır. Film ise, daha önceleri sahnede imkansız ve anlaşılmaz metinler arasılığa görsel olarak imkan vermiştir. Filmde oyun, görüntüler, alıntılar ve çağrışımlar yoluyla çoğalır. Bu açıdan film, metinler üstüdür. Görsel olarak seyirciye, kültürel ya da bireysel, kişisel değerde fikir aşılanmış nesnelerin olduğu bütün ekranı gözden geçirme ve bu görsellerden anlam ve bağlantılar kurmasına olanak sağlar. (public.asu.edu/~dgilfill/digitaltexts/final_projects/lewis/, erişim tarihi: 1.02.2015)

2.1. ROMEO VE JULIET (WILLIAM SHAKESPEARE'S ROMEO + JULIET)

ABD- Twentieth Century Fox- 1996- 115 Dakika- Renkli
Yönetmen: Baz Luhrmann
Yapımcı: Gabriella Martinelli/ Baz Luhrmann
Senaryo: Craig Pearce/ Baz Luhrmann
Fotoğraf: Donald M. McAlpine
Müzik: Nellee Hooper
Kostüm Tasarımı: Kym Barrett
Yapım Tasarımı: Catherine Martin

Trajik bir aşk hikayesinin anlatıldığı film görsel olarak son derece renklidir. 20. Yüzyılın sonlarının çılgın aşırılıklarına göndermelerle dolu olan filmde masum aşk, romantik bir nostalji olarak vurgulanır. Film, daha başlangıcında oyundaki prolog bölümünün müzik klipleri hızında, enerjik ve hızlandırılmış sahneler tarzında sunulmasıyla ilk bakışta ticari kültüre göndermelerle dolu bir gençlik filmi izlenimi vermektedir. Daniel Rosenthal'ın belirttiği üzere, 1996'da birçok eleştirmen filmin başlığının yanıltıcı, filmin William Shakespeare'in değil Baz Luhrmann'ın **Romeo ve Juliet**'i olduğunu ve oyunun şatafatlı görsel hileler, gürültülü hareketler ve pop şarkıları heyelanı altına gömüldüğünü düşünmüştür. Ancak filmde oyunun izleri hala varlığını korurken, oyun canlı renklerle sinema perdesine yansıtılmıştır (Rosenthal, 2000: 130).

Film, ilerleyen sahnelerinde postmodern estetiğin eklektik görsel tarzı, gençlik ve ganster filmlerinden yapılan pastiş unsurları ile 20. Yüzyıl kültürünün aşırılıkları ile bir tezatlık oluşturan romantik bir nostaljiyi anlatır. Yönetmenin hikayeye yaklaşımı Shakespeare'in vurguladığı kuşak farkını yansıtmaktadır. Filmde, ailelerinin bozuk, çürümüş değerlerine karşı koyan ve şiddet içeren, umursamaz toplumda kurban olan genç aşıkların trajik hikayesi anlatılır. James N. Loehlin, filmin vurguladığı kuşak farkının, 1950'lerden itibaren yapılan gençlik filmlerinin bütün serileri ile bağlantılı olduğunu belirtir. Tür olarak gençlik filmleri, II. Dünya Savaşı'nı izleyen on yıllarda ayırt edici bir gençlik kültürünün ortaya çıkmasının bir parçasıdır. İlgi gösterilmeyen, gözetilmeyen gençler ulusal toplumsal bir sorunu ve

bereketli ticari bir pazarı aynı anda şekillendirmişlerdir. Hollywood, filmlerde sıklıkla suçluları tehdit eden gençleri sığ, kendini beğenmiş ve açgözlü aileleri tarafından yanlış anlaşılan, hassas idealistler olarak betimlemiştir. Gençlerin trajedilerinin sebebinin eski kuşaklara yüklendiği filmler içinde en etkileyici olanı Nicholas Ray'in 1955 yapımı **Asi Gençlik** (Rebel Without a Cause) filmidir. Filmde, James Dean dertli, kederli, yeni yetişen genç olarak; Nathalie Wood ise ona aşık, özen gösterilmemiş kız evlat olarak; Sal Mineo ise Dean'in varlıklı, duygusal olarak yaralı, bir ihtimal eşcinsel arkadaşı olarak *Romeo*/ *Juliet*/ *Mercutio* üçgeninin ilk örneğidir. Franco Zeffirelli, **Romeo ve Juliet** filmini 1968 yılında piyasaya çıkardığında bu film de ailesel tezatlıklardan dolayı aşk çıkmazına giren genç aşıklar konusu ile yeni gelişen kültürel geleneğe dahil olmuştur. **Romeo ve Juliet**'in bundan önceki film versiyonlarında aşıklar daha çok orta yaşlarda oyuncular tarafından oynanmışlarsa da, oyunun **Batı Yakasının Hikayesi** (West Side Story, 1961) ve Zeffirelli'nin sahne ve film versiyonlarında 15-20 yaşlarında söz dinlemeyen gençler olarak tanımlanmışlardır. Bu anlamda **Romeo ve Juliet** filmi de bu geleneğe ortak olur (Loehlin, 2000: 122).

Filmin açılış sahnesinde, oyundaki prolog, karanlıkta duran bir televizyon ekranında bir haber spikeri tarafından okunur. Bir haber montajıyla aralarında uzun süredir kan davası olan *Montague* ve *Capulet* aileleri tanıtılır. Daha sonra bu televizyon seyirciye doğru ekranı dolduruncaya kadar hareket etmeye başlar. Spikerin omuzlarının üzerinden "Şanssız Aşıklar" yazısının okunduğu bir başlık ve *Romeo* ve *Juliet*'in kırılmış evlilik yüzükleri gösterilir. Shakespeare'in oyunundaki prologda yer alan "…*Sahnemizin iki saat süren meşgalesidir"* dizeleri okunurken bir montaj ile şehirdeki şiddet gösterilir. Ve bir erkek sesi prologu tekrar okur; ardından prologdaki sözler yazılar halinde okunamayacak derecede hızla geçer. Böylelikle Verona Sahili'nin kaotik ortamı ve aşıkların trajik sonları, filmin daha başlangıcında video klip tarzında verilerek popüler kültür taklidi içinde konumlandırılır.

2.1.1. Mekanlar/ Set Tasarımı ve Atmosfer/ Işık

Baz Luhrmann'ın yorumladığı **Romeo ve Juliet** oyunu, Verona Sahili'nde geçer. Yaratılmış bu mekanda –ki film Mexico City'de çekilmiştir- toplumsal olarak bozulmuş, silahlar, uyuşturucu ve suç ortamının gölgesinde, çok ırklı, bariz bir tüketim toplumu tasviri vardır. Bu toplumda sefalet ve müsrif zenginlik bir aradadır. Katoliklik ve kapitalizm karışımı toplumsal düzen, *Capulet* ve *Montague* şirketlerinin gökdelenleri arasında İsa'nın devasa anıtsal heykelinin şehre hakim yapısal formlarıyla betimlenir (Bkz. Resim 23). Aralarında güçlü bir düşmanlık olan bu iki rakip ailenin kendilerine ait CAP002 ve MON005 gibi plakaları olan arabaları ve aile armalı silahları vardır. Geleceğin dünyasında *Romeo* ve *Juliet*'in trajik aşk hikayesi bu dekor içinde yansıtılmıştır.



Resim 22: Karanlıkta asılı duran TV ile montajlı görüntülerin yansıtılması, izlenen filmi gündelik hayatta izlenen haberlerle eş değere taşır, toplumsal bir eleştiri söz konusudur



Resim 23: Şehrin genel görünümü

Açılışın ardından gelen kavga sahnesi (Shakespeare'in oyunu Perde I, Sahne 1) bir benzinlikte geçer. Bu sahne için benzinliğin seçilmesi anlam açısından sahnenin vurgusunu arttırır. Aileler arasındaki düşmanlık ve kavgalar bulundukları ortama ve topluma zarar vermektedir. Benzinlikte silahların kullanılması, yakılan sigaradan sonra yere atılan kibritin ateşi tehlikenin dozunu yükseltir. Bununla birlikte benzinlikteki afişlerin "Ateşinize daha fazla yakıt ekleyin" gibi sloganları ile alaycı bir tavır yakalanır. Bu sahne Western filmlerini anımsatan görüntü, müzik ve aksiyonla ilerler. Postmodernizm'in pastiş ve parodi kavramları kullanılmıştır. Shakespeare'in oyunundan farklı olarak dialoglar kısaltılmış ve budanmıştır. Dekor açısından bakılırsa mavi duvarlara boyanmış siyah palmiye ağaçları yapay bir doğa yanılsaması ile birlikte ateşin yakıp kavurduğu birer doğa parçası izlenimi vermektedir. Katolikliğin simgelerinin yer aldığı, dua ve tapınma için yapılmış küçük bir sunak kutucuğu benzinliğin duvarına asılmıştır. Palmiye ağaçları ve Katolik imajlar Verona Sahili'nin belirleyici unsurlarıdır ve bu benzinlik de içinde yer aldığı şehrin simgelerini barındırır.



Resim 24: Benzinlik



Resim 25: Benzinlikte sol duvarda asılı dua/ tapınma için yapılmış küçük sunak filmdeki dini simge klişelerinden biridir



Resim 26: Benzinlikte kullanılan renk kontrastlığı sahneye çizgi roman atmosferi katmaktadır

Romeo'nun ilk defa görüldüğü sahne, Sycamore Grove olarak adlandırılan, şehrin yoksul bir bölgesinde geçer. Bu bölge sefaletin ve aynı zamanda ucuz eğlencenin merkezidir. Buradaki sahneler için kullanılan mekanlar Shakespeare dönemine bir gönderme gibidir. Globe Tiyatrosu'nu anımsatan yıkık sahil tiyatrosunda takılan *Romeo*, şiir yazar ve huzuru yalnızca orada bulur. Tiyatronun büyük bir "O" şeklindeki yıkık arka duvarından deniz görülür. Burada film karesi bir yandan yıkık tiyatroyu çerçevelerken, yıkıntının "O" şekli de denizi çerçeveler. "O" şekliyle ilgili olarak dünyayı simgelediği söylenebilir. Bu dekor dramatik açıdan da filmin *Mercutio*'nun ölümü ile sonuçlanan kavga sahnesindeki kullanımı ile de önem taşır. Shakespeare' in **Beğendiğiniz Gibi** (As You Like It, 1599) oyunundaki "*Bütün dünya bir oyun sahnesidir. Kadın erkek bütün insanlar da sadece oyuncular. Her birinin giriş ve çıkış zamanları vardır....*" (Perde II, Sahne 7) repliği bu sahne için anlam taşımaktadır. Sycamore Grove Tiyatrosu da filmdeki dünyanın durumunu temsil etmektedir ve bu dünya şiddet, kan ve ölüm doludur.



Resim 27: Gün doğumunda Sycamore Grove'daki tiyatro binasında sahnenin yıkık arka duvarından görülen sakin deniz, huzurlu dünya özlemini yansıtan su metaforudur



Resim 28: Sycamore Grove Tiyatrosu'nun yıkık girişi, tiyatronun seyir yerinden görülen ve gerçek dünyayı yansıtan bir görünümdedir



Resim 29: Sycamore Grove'da bir sokak ve hayat kadınları, arka planda reklam panosundaki slogan, şehrin en ücra köşesinde bile karşılaşılan şiddeti kışkırtan simgelerinden biridir



Resim 30: Sycamore Grove plajında lunaparkta *Romeo*'nun yer aldığı görüntü onun çocuksu ve naif yanını ortaya çıkarır



Resim 31: Sycamore Grove'da bilardo salonu girişindeki tabela Shakespeare'in Globe Tiyatrosu'na gönderme yapar



Resim 32: Bilardo salonu iç mekan



Resim 33: Tiyatro binasının kalıntıları üzerinden gösterilen fırtına ve karanlığın gelişi

Mercutio'nun ölümünden sonra yaklaşan fırtına tiyatro yapısı odak alınarak gösterilir. Bir doğa olayı olan fırtına ile birlikte *Romeo* ve *Juliet*'in hikayesinde de bir dönüm noktasına gelinmiştir. Fırtına nasıl karanlık bulutları ve yağmuru getiriyorsa *Mercutio*'dan sonra *Tybalt*'ın ölümü de *Romeo* ve *Juliet* için karanlık ve gözyaşının başlangıcı olacaktır.



Resim 34: Sycamore Grove'da *Mercutio*'nun ölümünü izleyen yoksul çocukların kostümünde kullanılan canlı renkler ve rahat tavırlar birbirini tamamlar, ölüm gündelik bir olay olarak izlenmektedir ve artık alışılmıştır

Bütün bu sefaletin karşıtı olarak *Capulet* malikanesi büyük ve ihtişamlı bir yapıdadır. Bununla birlikte Sycamore Grove'da parlayan güneş ışığı ve açık gökyüzü malikane çekimlerinde gri ve bulutsuz bir hal alır; bu da klasik tarzdaki yapıya kasvetli bir görünüm yükler.



Resim 35: *Capulet*'lerin evinin dış görünümü



Resim 36: *Juliet*'in odası

Juliet'in odası için kullanılan renk düzeninde beyaz ve mavinin ağırlıklı olduğu görülür. Bizans, Gotik ve Rönesans resminde kullanılan renklerin dinsel olarak sembolik anlamlarına baktığımızda bu renk kombinasyonlarının Meryem Ana ile ilişkilendirildiği; saflık ve masumiyet anlayışının bir simgesi olduğu görülür. Beyaz aynı zamanda gençliğin de sembolüdür. Bu oda için kullanılan mavi renk tonu filmde görülen Meryem Ana heykelciklerinin kıyafetlerindeki renk tonu ile aynıdır. Odada klasik ve modern mobilya parçaları ile eklektik bir tarz yansıtılmaktadır.



Resim 37: *Gloria Capulet*'in odası

Gloria Capulet'in odasının pembenin açık tonları ve yumuşak dökümlü kumaşlarla çevrelenmiş ortamı onun hayalperest ve uçarı kişiliğini, naif kadınsı zevklerini yansıtır. Farklı tarihi dönemlere ait mobilya ve aksesuarlar (16. ve 19.

yüzyıl tarzı koltuklar gibi) odaya, *Juliet*'in odasında olduğu gibi eklektik bir görünüm katar.



Resim 38: *Dadı*'nın odasında aydınlık ortamda karanlıkta kalmış olan *Juliet*



Resim 39: Art Nouveau tarzında düzenlenmiş tuvalet mitolojik şövalye hikayelerini çağrıştırır



Resim 40: Balo için evin salonunun süslenmiş hali, kırmızı duvarlar ve altın varaklarla yaratılan ihtişamlı görünüm, odak noktasında Meryem Ana resmi yanan apliklerle vurgulanır

Aşıkların buluşmasında su, önemli bir yer edinir. Birbirlerini ilk defa *Capulet*'lerin evindeki baloda kadın - erkek tuvaletlerini ayıran tropik balık akvaryumunun camının arkasından görürler; balkon sahnesinde birbirlerine olan aşk yeminlerini ederlerken havuzdadırlar; mezarlık sahnesinde ise bu sefer ışıkların oluşturduğu bir havuzun içindedirler. Su ve ışık kullanımı ile aşıkların dünyasında mistik bir atmosfer yaratıldığını yazan Loehlin, yönetmenin suyu kullanımına ilişkin şu görüşleri dile getirir:

"*Luhrmann'ın suyu kullanımı, aşıkları Verona Sahili'nin gürültülü ve çılgın dünyasından ayırmaya yardım eder; hikayelerini zamanın dışında gibi görünen sessiz bir maddede himaye eder. Luhrmann'ın aşıklar için suyla yaptığı izolasyon fazlaca hassasiyete eğilim gösterse de gerçekte filmin kaderciliğinin bir parçasıdır. Romeo ve Juliet'in aşkının tam anlamıyla bu dünyada yeri yoktur. Luhrmann, aşıklarının saf ve samimi dünyasını zalimce kurguyla parçalara ayırarak bizlere tekrar tekrar hatırlatır."* (Loehlin, 2000:128)



Resim 41: Tuvaletleri ayıran akvaryum

St. Peters Kilisesi



Resim 42: Kilise iç görünümü



Resim 43: *Juliet*'in ölümü için düzenlenmiş kilisenin iç görünümü, ışıklarla yaratılan su efekti



Resim 44: *Juliet*'in kilisede yattığı yer mumların ışığında ona azize görünümü verir

2.1.2. Kostüm Tasarımı

Capulet ve *Montague* Erkekleri:

Düşman ailelerin birbirine rakip çetelere dönüştürülmesi **Batı Yakasının Hikayesi** filmini anımsatır. *Montague* ve *Capulet*'ler hem etnik kökenlerinin ayrılığı (İngiliz ve Latin), hem de giydikleri kıyafetlerle (*Montague*'lerde sarı - mavi tonları ve renkli Hawaii gömleklerine karşılık *Capulet*'lerde kırmızı - siyah renkler ve dar yelekler, İspanyol paça pantolonlar) *Jetler* ve *Sharklar*'ı anımsatırlar. Her iki grubun silahlarında kendi aile armaları yer almaktadır.



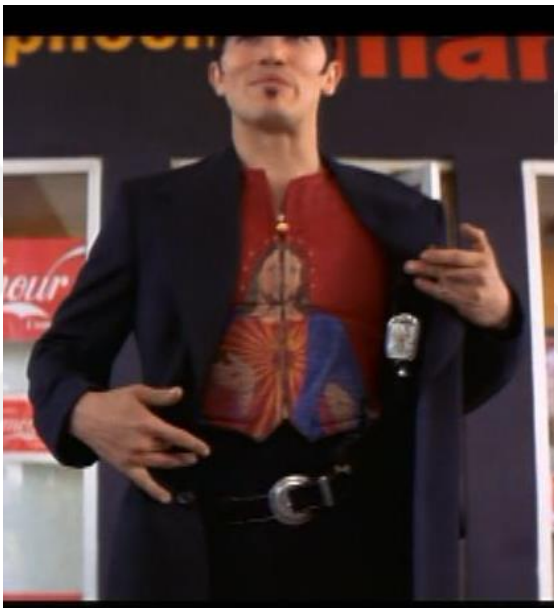
Resim 45: *Montague*'ler



Resim 46: Benvolio



Resim 47: Bir *Capulet, Abra*



Resim 48: *Tybalt*



Resim 49: *Capulet*'ler, Sycamore Grove'da *Mercutio*'nun öldüğü sahne, *Tybalt*'ta siyah kadife ve saten kombinasyonu

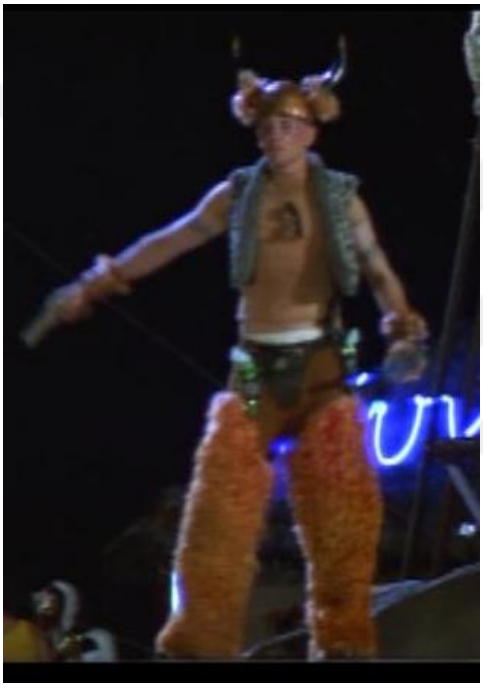


Resim 50: **Batı Yakasının Hikayesi**- Solda *Sharklar* ve sağda *Jetler*



Resim 51: **Romeo ve Juliet**- Solda bir *Capulet , Tybalt* ve sağda bir *Montague, Benvolio*

Balo sahnesi için *Montague* erkeklerinin kostümlerinde onların Anglo-Saxon kökenlerine gönderme vardır. Viking ve İskoç kostümlerinin tercih edilmesi bu nedenle olabileceği gibi aynı zamanda savaşçı halkların temsili olarak da yorumlanabilir. *Capulet* erkeklerinde ise şeytan ve Latin Amerikalı'ların kutladığı Ölüler Günü'nü çağrıştıran iskelet kostümleri dinsel yönelişi simgeler. İsa'nın tablosunun önünde çekilmiş planda *Capulet* erkeklerinin mesajı açıktır: Hem İsa'yı hem de aileden ölenleri unutmamaktadırlar. Şeytanın varlığı ise cehennemi, kötülüğü ve korkuyu çağrıştırmaktadır.





Resim 52- 53: *Montague* erkekleri



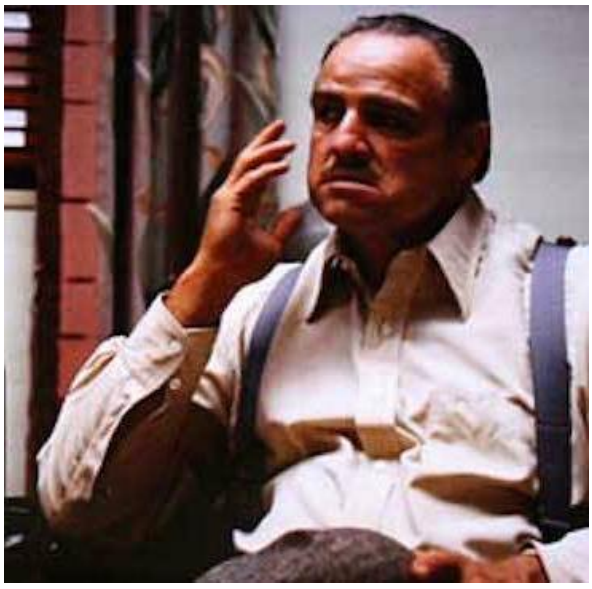
Resim 54: *Capulet* erkekleri

Capulet ve *Montague* Aileleri:



Resim 55: Mahkeme sahnesinde solda *Capulet*'ler ve sağda *Montague*'ler

Fulgencio Capulet ve *Ted Montague*'nün giydiği kostümler **Baba** (The Godfather, 1972) filmindeki mafya babası *Don Corleone*'nin kostümlerini anımsatmaktadır.





Resim 57: *Fulgencio Capulet*

Resim 56: **Baba**- *Don Corleone*'nin 1970'lerin modası geniş yakalı gömleği



Resim 58: **Baba**- *Don Corleone*'nin ata yaka gömleği ve kol düğmeleri



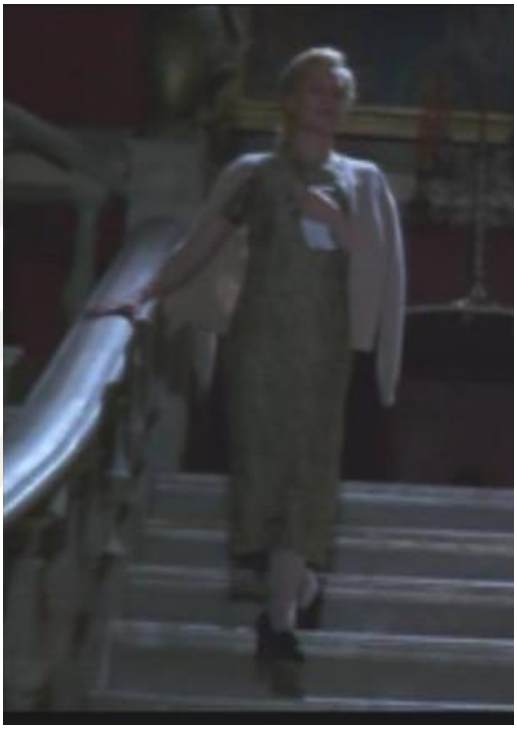
Resim 59: *Ted Montague* ve *Caroline Montague*

Ailelerdeki kadın karakterlerin kostümlerine baktığımızda genel olarak 1990'ların modellerinin kullanıldığı söylenebilir. Üst tabakadan *Caroline Montague* için, *Gloria Capulet*'e göre daha zarif ve şık renk, kumaş ve model kombinasyonları kullanıldığı görülmektedir. Bu seçimler onun *Gloria Capulet*'ten daha olgun ve oturmuş bir kişilikte olduğunu yansıtmaktadır.

Filmde *Gloria Capulet*, ihtiraslı ve hırslı yapısına uygun olarak kırmızı ya da altın renkli kostümlerle görülmektedir. Alt tabakadan üst tabakaya yükselmiş, sonradan görme zevklere sahip, ihtişama ve güce önem veren *Gloria Capulet,* balo sahnesinde Kleopatra kostümü giyer. Ancak *Tybalt*'ın ölümünden sonra yaşadığı derin acı ve üzüntü onda bir dönüşüme yol açmış; bu da kostümlerinde daha ağırbaşlı renkler ve modellerin seçilmesiyle açıkça belirtilmiştir.



Resim 60: *Gloria Capulet* ilk kostüm



Resim 61: *Tybalt*'ın ölümünden sonra *Gloria Capulet*

Tybalt'ın ölümünden sonra giydiği yeşil üzeri kendinden çiçek desenli elbise dikkat çekicidir. Yeşil rengin kaderi ve ölümü simgelemesi bu kostüme mistik anlamlar katmaktadır. Çiçek desenleri ve pembe hırkasıyla *Gloria Capulet* kadınsı zevklerinden vazgeçmemekle beraber ölümün getirmiş olduğu acıyı yaşamakta, yas tutmaktadır ve ruhsal olarak çökmüştür.



Resim 62:Balo sahnesinde Kleopatra kostümlü *Gloria Capulet* ve şeytan kostümlü *Tybalt*



Resim 63:Balo sahnesinde *Fulgencio Capulet* ve kostümde Antik Roma parodisi

Romeo ve *Juliet*:



Resim 64- 65: *Romeo*'nun ilk kostümünde 1970'lerin sivri yakaları dikkat çeker

Filmde *Romeo*'nun ilk kostümü siyah takım elbise içinde beyaz, sivri yakalı ve kol düğmeli manşetleri olan gömlektir. Ceketin geniş klapası ve gömleğin yaka şekli 1970'leri çağrıştırmakla beraber *Romeo*'nun filmde görüldüğü ilk sahnede şiir yazması İngiliz Romantik şair Lord Byron'ı anımsatmaktadır. Ait olduğu toplumsal sınıfın değil de Sycamore Grove gibi alt tabakanın mekanlarında zamanını geçiren *Romeo*, Romantik Akım'ın değerlerini benimsemiş gibidir.



Resim 66: Lord Byron (1788- 1824)

Balo sahnesinde, filmin aşırı hareketli havası doruk noktasına çıkar. *Romeo* ve *Juliet*'in karşılaşmasında müzik yavaşlamıştır ve her şey sakindir. Bu sahnede *Romeo*'nun kostümü bir Ortaçağ şövalyesinin stilize edilmiş zırhıdır. *Juliet* ise kanat takılmış beyaz bir elbiseyle Botticelli tablolarındaki saf ve masum melekleri andırır. Özellikle bu kostümlerin aşıklar için seçilmiş olması onların geçmişi hatırlatan aşklarının nostaljik bir ifadesine dönüşür. Geçmiş, *Romeo* ve *Juliet* karakterlerinde yaşatılırken, geleceği bir astronot kıyafeti giymiş *Dave Paris* temsil eder. Loehlin, *Romeo* ve *Juliet*'in film boyunca mavi, gümüş ve beyaz renklerde basit kıyafetler giymelerini onları suya ait ve hayalet gibi yapan bir görünüme soktuğunu ve bunun da onların aşklarının Verona Sahili'nin çılgın şimdiki zamanının karşısında zamansız bir sualtı dünyası yarattığı duygusunu vurgular (Loehlin, 2000: 129).



Resim 67:*Juliet*, melek kostümü



Resim 68: *Romeo*, şövalye kostümü



Resim 69: *Romeo* ve *Juliet*'in balo sahnesindeki kostümleri



Resim 70: *Dave Paris*, daima takım elbise giyer, genç işadamı görünümü



Resim 71:Balo sahnesinde astronot kostümü ile *Dave Paris*



Resim 72: *Juliet* okul üniformasını andıran kostümü ile





Resim 73- 74: Nikah sahnesinde *Juliet* ve *Romeo*'nun 1960'ların modası kıyafetleri

Juliet bütün film boyunca yalnızca *Rahip Laurence*'ın verdiği ilacı içmeye karar verdiği zaman beyazdan farklı olarak pembe giyer; bu renk dinsel renk sembolizminde beyaz gibi sonsuz masumiyeti, cenneti ve melekleri temsil eder.



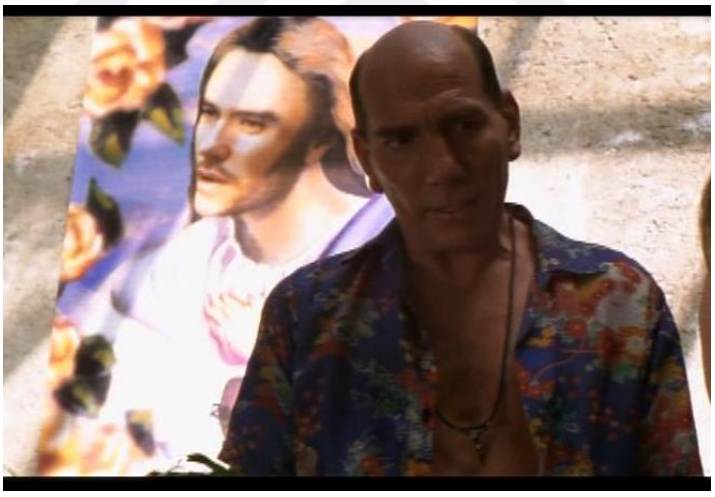


Resim 75:*Juliet*'in pembe pijaması Resim 76: Final sahnesinde *Romeo* ve *Juliet*

Rahip Laurence:



Resim 77- 78: Rahibin sırtındaki dövme ile sırtında haç taşıyan İsa'nın simgelenmesi



Resim 79:Rahibin Hawaii gömleğinin çiçek desenleri İsa'yı çevreleyen güllere gönderme yapılır

Shakespeare'in oyununda Fransisken mezhebinden olduğu belirtilen *Rahip Laurence*'ın filmde de bitkilerle yaptığı kimyasal deneylerle bu mezhebin bilimsel çalışmalara verdiği önem gösterilmektedir. Nitekim *Rahip*, bu bilgiler sayesinde *Juliet*'e ölü gibi görünmesini sağlayacak ilaç hazırlayabilmiştir. *Rahip Laurence* karakterinde bu sihir ya da büyü gibi ilaç hazırlayabilme yetisi sırtındaki Kelt haçı dövmesi ile de bağlantılı olarak okunabilir. Kelt mitolojisinde de rahiplerde böylesine sihirli güçler vardır.



Resim 80: Meryem Ana'nın sembolü kalbin stilize edilmiş formu *Rahip Laurence*'ın dini tören kıyafetinde yer alır.



Resim 81: Dikensiz güllerle çevrili kalp, Meryem Ana'nın lekesiz kalbinin sembolü

Mercutio:



Resim 82: Balo sahnesi için *Mercutio*'nun kostümü



Resim 83:*Mercutio*'nun ilk kostümü

Filmde *Mercutio*'nun bir disko parçası eşliğinde, parlak kumaştan ve pırıltılı taşlarla yapılmış kostümü ile girişi, onun enerjik, şakacı ve gamsız görünen karakterini yansıtır. Sycamore Grove Tiyatrosu'nda arkadaşlarına şov yaparak başlayan rolü yine aynı mekanda ölümle biter. Bu trajik bitişte bile bir gösteri havası yaratmaya çalışır. *Mercutio*'nun filmde görüldüğü süre içinde giydiği tüm kıyafetlerde beyaz renk kullanılmıştır. İlk giydiği beyaz şifon gömlekle son olarak öldüğü sahnede giydiği beyaz keten gömlek kullanılan yapay ve doğal malzemeleri dolayısıyla tezatlık oluşturur ve onu arkadaşları olan *Montague* erkeklerinin renkli kıyafetlerinden ayırır. Balo için seçtiği kadın kıyafeti ve ince şeffaf kumaştan gömlek ile eşcinsel yönelişi vurgulanmıştır. Son olarak giydiği beyaz keten ve dikiş süslemeleri olan gömlekle Shakespeare dönemi oyuncularını andırır; Sycamore Grove Tiyatrosu'nun yıkık sahnesinde de ölüme karşı alaycı bir tavırla sergilediği şovla ayrılır. *Mercutio*, düşmanlık ve şiddet dolu bir dünyada kısa ömürlü, parlayıp sönen bir yıldız gibidir ve *Romeo* ve *Juliet* gibi ona da bu dünyada yer yoktur.

Dadı:



Resim 84: *Dadı*'nın frapan kıyafet seçimi



Resim 85: 1960'lar tarzında gözlükleriyle kıyafetindeki uyumsuzluk

Juliet'in dadısı evin içinde üniforma giyer. Film boyunca, kendine özgü seçimlerle giydiği kıyafetle yalnızca *Juliet*'ten *Romeo*'ya haber götürdüğü sahnede görülür. Açık saçık konuşmalar yapan, kabaca konuşan *Dadı*, kıyafet seçimindeki kırmızı renk ve leopar desen kombinasyonu ve bunlarla uyumsuz 1960'lar modeli beyaz plastik çerçeveli güneş gözlüğü ile frapan bir görünüm sergiler. Kırmızı renk seçimi, onun neşeli, canlı, dışa dönük doğasını yansıtır. Kırmızı, dini renk sembolü olarak da Tanrı'ya olan bağlılığı simgeler; Dadı da inançlı biridir ve aşıkları Tanrı'nın huzurunda birleştirecek olan evlilik için ilk adımı atmaktadır. Kırmızı renk tutkuyu ve aynı zamanda tehlikeyi de içinde barındırır. Nitekim *Dadı, Romeo* ile, aileler arasındaki düşmanlık yüzünden tehlikeli olduğu halde, konuşmaya geldiği sahnede ve sonrasında *Juliet* ile konuştuğu sahnede her iki aşık için de sevinçli haberler

taşımaktadır; ancak sonradan *Romeo*'yu desteklemekten vazgeçecek ve *Juliet*'e, *Dave Paris* ile evlenmesini öğütleyecektir.

Yüzbaşı Prince:



Resim 86: Üniforması ile *Yüzbaşı Prince*

Polis şefi olarak toplumda düzeni sağlamakla görevli *Yüzbaşı Prince* (Shakespeare'in oyununda Verona Prensi *Escalus* olarak geçer) için üniforma renkleri olarak siyah ve lacivert gibi koyu ve ciddi renkler kullanılmıştır.

2.1.3. Müzik ve Efektler

Filmin açılış parçası, Carl Orff'un **Carmina Burana** adlı eserinin açılış ve kapanış parçası olan **O Fortuna**'dan uyarlanmış **O Verona** adlı parçadır. **O Fortuna**'da kadere isyan vardır ve açılış için bu parçanın seçilmesi filmin kaderci yaklaşımına bir işarettir. Craig Armstrong'un yeniden düzenlediği **O Verona** adlı parçanın sözlerinde ise hem prolog okunur hem de Verona Şehri'ne bir sitem vardır ve *Romeo*'nun *Juliet* için yakarışını anlatır gibidir. Bu müzik eşliğinde Verona Sahili'nin kaotik ortamı ve filmin sonunun gösterildiği montajlı bölümler yer alır.

İkinci parça, *Montague* erkeklerinin tanıtıldığı bölümle birlikte başlayan Justin Warfield'in seslendirdiği **The Montague Boys** adlı parçadır. *Montague* erkekleri elektronik müziğin hareketli ritimleri eşliğinde arabada yol alırlar. Benzin istasyonunda ise *Montague*'ler *Capulet*'lerle karşılaştıklarında eski Western filmlerinin müziklerinin kullanıldığı duyulur. Buradaki aksiyon da bu filmlere yapılan göndermeler ve parodi içerir. Silahlar elde çevrilirken kullanılan efektler filmin diğer sahnelerinde de kullanılmaktadır. Benzin istasyonunun *Tybalt* tarafından yere atılan sigara sonucu ateş almasıyla göğe yükselen alevlerin görüntüsü ile başlayan ve *Tybalt* ile *Benvolio*'nun kovalama görüntüleri sırasında yine **O Verona** parçası duyulur. Helikopter ve polis anonslarının sesleri arasında şehirdeki karmaşa ve korkulu ortam görüntüleri sonrasında mahkeme sahnesinde aniden sessizlik olur.

Bu görüntülerin ardından, *Montague* ailesi arabalarının içinde *Romeo* hakkında konuşurken başlayan, sonrasında *Romeo*'nun ilk görüldüğü ve Sycamore Grove'a bağlanan sahnede müziğin ritimleri yavaşlamış ve sakindir. *Romeo* bu sahnede düşüncelidir; şiir yazar ve gün doğmaktadır. Burada kullanılan müzik Radiohead'in **Talk Show Host** adlı parçasının enstrümental versiyonudur. Şarkının sözleri (bu sahne için kullanılmasa da) *Romeo*'nun aşk üzerine yazdığı ve "üzücü saatlerin neden bu kadar uzun sürdüğünü" sorduğu şiire koşuttur. *Romeo* aşk için hazırdır ve gelip onu bulmasını beklemektedir.

Capulet malikanesinin dış ve sonrasında iç mekanına bağlandığı görüntüler sırasında, *Gloria Capulet*'in telaşlı bir şekilde *Juliet*'i aradığı ve akşam yapılacak olan

balo hazırlıkları Mozart'ın **Senfoni no. 25** eserinin eşliğinde ilerler. Müziğin temposu, yüksekten alçağa iniş çıkışlarla ilerleyen ritimleri, telaşlı ve heyecanlı *Gloria Capulet*'in içinde bulunduğu duruma uyum sağlar. Müzik, *Juliet*'in sudaki görüntüsü ile sessizliğe döner; bu görüntüyle kendi dünyasındaki *Juliet* karmaşadan uzak sakin bir atmosferde tanıtılır. *Juliet*'in annesi ile konuşmasının sonunda patlayan havai fişeklerle birlikte Gavin Friday'in **Angel** adlı şarkısı başlar; *Juliet* balkonda havai fişekleri izlemektedir ve melek kostümü giymiştir. Şarkının sakin ve yavaş başlayan ritimleri hareketlendikçe Sycamore Grove'daki ışıklı gece hayatı görüntülerine geçiş yapılır; burada *Romeo* da havai fişekleri izlemektedir. Sözleri dolayısıyla şarkı aşık olunan bir meleği çağırmaktadır ve *Juliet*'in görüntüsünden *Romeo*'ya geçişle bu ilahi aşk teması vurgulanmaktadır.

Baloya gidiş ve balo sahnesinde *Mercutio*'nun gösteri yaparken seslendirdiği **Young Hearts Run Free** adlı parça orijinal olarak 1976 yılında Candi Staton tarafından seslendirilmiş disko türünde bir şarkıdır. Filmde Kym Mazelle'in yorumu ile kullanılmıştır. *Mercutio*'nun filmde görüldüğü ilk sahne olan Sycamore Grove'a, arkadaşlarının yanına varışı ile başlayan bu şarkı ile filmin atmosferine neşeli ve canlı bir hava hakim olur. *Mercutio* konuşma tarzı ve şakaları ile enerjik bir karakter sergilese de *Romeo*'ya duyduğu gizli sevginin ve ona karşı korumacı tavrının sonuçları dolayısıyla trajik bir karakterdir. *Mercutio*'nun Kraliçe Mab tiradında gerilim yüklü müzik, *Mercutio* bağırdığında doruk noktasına çıkar ve havai fişek patlamasıyla müzik tekrar sakinleşir.

Aldığı hapın etkisi ile çılgın dansların ve müziğin birbiri ardına yaşattığı karmaşadan kurtulmak isteyen *Romeo* suya başını sokarak sakin bir ortam bulur. Bu arada Des'ree'nin seslendirdiği **I'm Kissing You** şarkısı duyulmaya başlar. *Romeo* akvaryuma bakmaya başlar; *Juliet* ile göz göze gelirler. Balo salonunda söylenen bu parçada *Dave Paris* ile *Juliet* dans ederler. Piyanonun eşliğinde söylenen bu şarkının sözleri sevilen kişiye olan hüzün dolu bir özlemi dile getirir. Parçanın bitiminde alkış seslerine balon patlaması sesleri karışır. *Romeo* ve *Juliet*'in konuşması başladığında filmin ana tema müziği olan, Craig Armstrong tarafından bestelenmiş **Slow Movement** parçası duyulur. Piyano sesi ile başlayan enstrümental parçanın hüzünlü ve aynı zamanda heyecanlı duyguları yansıtan orkestral bağlantısı vardır. Her ikisinin

de düşman ailelere mensup olduklarını öğrendikleri zaman müzik gergin ezgileriyle durumun ciddiyetini vurgular. Bu müzik birçok duyguyu bir bütünde bir araya getirmesi sebebiyle filmin bir sonraki balkon ve havuzda geçen, *Romeo* ve *Juliet*'in birbirlerine olan aşklarını anlattıkları sahnede de kullanılmıştır.

Sabahın olmasıyla birlikte St. Peters Kilisesi'nin havadan çekilmiş görüntüleri sırasında coşkulu bir atmosfer yaratan, The Wannadies'in seslendirdiği **You and Me Song** şarkısı ile Romeo'nun kiliseye varışı görülür. Müzik Romeo'nun sevincini yansıtır. *Romeo*'nun *Rahip Laurence* ile *Juliet* ile evlenmek istediğini konuşmasının ardından ve *Rahip Laurence'*ın her ne kadar bu karara şüphe ile baksa da bu evliliğin düşman aileler arasında barışı sağlayacağı düşü sırasında kilise korosunun söylediği Qundon Tarver'in düzenlemesi **When Doves Cry** adlı parça duyulur. Rahip Laurence'ın barış sevinci müziğin ritimlerinin hızlanması ile vurgulanır.

Sycamore Grove'da *Romeo*'nun *Dadı* ile konuşması sonrası The Cardigans'ın **Lovefool** şarkısı, bir önceki çekimde *Benvolio* ve *Mercutio*'nun silahlarla oynarken çıkan silah çevirme seslerine ve silah kullanmadaki ustalıktan konuştukları dialoga tezattır. *Romeo* için *Juliet*'in aşkından başka hiçbir şeyin önemi yoktur artık.

Romeo ve *Juliet*'in nikah sahnesi kilise korosunun seslendirdiği, yine düzenlemesini Quindon Tarver'in yaptığı **Everybody's Free (To Feel Good)** parçası ile başlar. 1990'ların disko müziği tarzında olan şarkının filmde yalnızca ilk bölümü kilise korosu tarafından seslendirilir; sözleri ölümden sonra da bir arada olacak olan sevgilileri anlatır. Şarkının ikinci bölümünde aşkın kazanacağı anlatılır; bu anlamda *Romeo* ve *Juliet*'in aşkı barış için umut vericidir.

Ancak kin ve düşmanlık, *Romeo* ve *Juliet*'in aşkından daha büyüktür. Aşıkların büyük umutlarla yapılan nikahı sonrası onları ayıracak olan fırtına da yaklaşmaktadır. Sycamore Grove'da *Romeo*'yu bekleyen *Tybalt* nefret doludur. *Romeo* ile *Tybalt*'ın karşılaşması sırasında müziğin belirsizlik taşıyan ritimleri yavaştır; kavga sırasında yükselen ritimlere davullar eşlik eder. *Tybalt, Mercutio*'yu yaraladığında tekrar belirsizleşir ve yavaşlar. *Mercutio*'nun yarası görüldüğünde boğuklaşan müziğe fırtına ve rüzgar uğultusu karışır. *Mercutio*'nun ölür ve bir koral

parça duyulur. Bu ölüm *Romeo* için bir dönüm noktasıdır. Tüm bunlar olurken *Juliet*'in odasında sakin, hafif bir müzik eşliğinde gelecek düşleri kurmakta olduğu görülür. Bu görüntü, ardından gelen *Romeo*'nun *Tybalt*'ı kovalaması ve onu öldürmesi sahnesi ile tezatlık oluşturur; *Romeo* ve *Juliet*'in naif ve samimi aşkının nefret dolu dünyada yerinin olmadığı bir kez daha vurgulanır. Kovalama sırasında süratle giden araba seslerine çarpışma, silah sesleri eşlik eder. *Tybalt*'ın *Romeo* tarafından öldürülmesiyle sessizlik olur, gök gürlemesi ile her şey susar, silah yere düşer ve yağmur başlar. *Romeo*, "kaderin elinde oyuncak" olduğunu haykırır; ana tema müziğinin acı verici girişi duyulur.

Romeo'nun Mantua'dan Verona Sahili'ne dönüşü sırasında hızlı ritimlere sahip olan müzik helikopter sesleri ile bölünür. Bu arada *Rahip Laurence*'ın *Juliet*'e verdiği ilacın tesirinin geçmesine çok az zaman kalmıştır. *Romeo*'ya haberin ulaşmadığını öğrenir, Rahibin telaşına saatin tik tak sesleri eşlik eder. Polisle silahlı çatışma sonrasında *Romeo* kilisenin ana kapısından içeri girmesiyle bütün sesler kesilir. İç kapıyı açıp neon haçların arasından *Juliet*'in yattığı yere doğru ilerlerken Richard Wagner'in **Tristan ve Isolde** operasından **Liebestod** adlı arya duyulur. *Romeo*'nun ölümü ile yeniden sessizleşen kilisede *Juliet*'in ağlama sesi yankılanır; tek bir kurşun sesinin her şeyi tekrar sessizliğe döndürmesinin ardından **Liebestod** kaldığı yerden devam eder. Aryanın sözleri *Isolde*'nin *Tristan*'ın ölümüne inanmayışını ve ona olan aşkını anlatır. *Tristan* ve *Isolde* gibi *Romeo* ve *Juliet* de (ya da tersi) ölümde buluşurlar.

Filmde kullanılan müzik seçimlerine bakıldığında genel olarak popüler şarkıların kullanılması ile birlikte şarkıların sözlerinin sahnelerdeki duygu durumlarına hizmet etmesi söz konusudur. Klasik eserlerin de kullanıldıkları sahnelerdeki atmosferi destekleyici ve duyguları çoğaltıcı gücü yadsınamaz. Filmin müziklerinin çeşitli türlerde olması, farklı karakterlerin ve duyguların farklı müzik türleri ile anlatılmasının sağladığı çeşitlilik filmin dinamik temposu ile uyumludur ve postmodern çoğulculuğu yansıtır.

Filme genel olarak bakıldığında, kostüm tasarımında 1960, 1970 ve 1990'ların modellerinin bir kolajı görülür. Karakterlerin toplumsal konumları, kişilik özellikleri, ruhsal durumlarındaki değişikler ve eylemlerindeki yönelişe göre farklılaşan giyim tarzları söz konusudur. Kostümlerde kullanılan renklere bakıldığında renklerin psikolojik ve sembolik etkilerinin yanı sıra dinsel renk sembolizminin de etkileri göze çarpar ki, filmde yoğun olarak dini simgelerin kullanımı bu tarz bir okumayı beraberinde getirir. Karakterlerin kostüm tasarımlarında daha önce yapılmış filmlerden de yararlanılarak pastiş yapıldığı özellikle dikkat çekicidir. Böylece karakterler hakkında ilk bakışta kostüm üzerinden yapılan okuma, geçmiş deneyimlerle birleştirilerek daha hızlı oluşmakta ve alt metinleri çoğaltmaktadır.

Filmde sürekli gösterilen Katolik imajlar –İsa'nın devasa heykeli, Meryem Ana heykelleri ve haçlar- hemen hemen her sahnede yer alır. Dekorda ve aksesuarlarda bu imajlar oldukça sık kullanılmıştır. Silahların kabzalarındaki Meryem Ana figürleri, *Rahip Laurence*'in sırtındaki haç, *Juliet*'in odasındaki heykelcikler ve mumlar, *Juliet*'in kolyesi, *Capulet*'lerin evinin iç duvarındaki Meryem Ana resimleri, mezarlık sahnesinde neon ışıklı haçların görüntüleri giderek bir klişe halini alır.

Filmle ilgili bir diğer dikkat çekici ve postmodern çalışmalarla ilgili özellik, daha önce çekilmiş filmlerden yapılan pastişlerdir. Karakterlerin oluşturulmasında (kostüm açısından), bazı sahnelerin çekimlerinde ve müzik kullanımında bu özellik açıkça görülür. Örneğin, balkon sahnesi, Zeffirelli'nin **Romeo ve Juliet** filmindeki gibidir. Aynı şekilde *Juliet*'in İspanyol aksanlı *Dadı*'sı da yine aynı filmdeki gibi işlenmiştir. Ancak **Romeo ve Juliet** filminin sonu Zeffirelli'ninki gibi barışla bitmez; bu talihsiz aşk Verona Sahili'nin postmodern dünyasında kaderci bir yaklaşımla ele alınır ve filmin sonu belirsizlikle noktalanır. Loehlin'in belirttiği gibi **Romeo ve Juliet** filminin belli başlı estetik ustalıklarından biri, postmodern filmlerin en önemli özelliklerinden biri olan, parodi ve taklit yaparak diğer çalışmalara, türlere ve stillere gönderme olarak ortaya çıkan metinlerarasılıktır (Loehlin, 2000: 124).

2.2. TİTUS (TITUS)

ABD/ İTALYA- Clear Blue Sky- 1999- 162 Dakika- Renkli
Yönetmen: Julie Taymor
Yapımcı: Jody Patton, Conchita Airoldi, Julie Taymor
Senaryo: Julie Taymor
Fotoğraf: Luciano Tovoli
Müzik: Elliot Goldenthal
Kostüm Tasarımı: Milena Canonero
Yapım Tasarımı: Dante Ferretti

Shakespeare'in kanlı trajedisi **Titus Andronicus**'tan sinemaya uyarlanan filmde olaylar dizisi Antik Roma'da geçerken, filmin yapım ve kostüm tasarımında Antik Roma dönemi ve 20. Yüzyıl bir araya getirilmiştir. Film, modern bir zamanda evinin mutfağında oyuncaklarıyla savaş oyunu oynayan genç bir erkek çocuğun nereden geldiği ve kim olduğu belli olmayan (ilerleyen sahnelerde posta servisi görevlisi olduğu anlaşılan) bir adam tarafından evin bodrum katından geçirilerek Antik Roma dönemi yapısı *Colosseum*'a getirilmesi ile başlar. Çocuk burada atlı arabalarla, tanklar ve motosikletlerin bir arada olduğu stilize bir askeri geçit törenini izler.

Titus, yirmi beş oğlundan geriye kalan dört oğlu ile savaştan zaferle dönmüştür. Esir aldığı Got Kraliçesi *Tamora*'nın en büyük oğlunu, ölen oğulları adına tanrılara kurban etmesiyle kanlı cinayetlere sebep olacak olan korkunç intikam planlarının başlamasına yol açar. *Tamora* intikam yeminini yeni imparator *Saturninus* ile evlenmesi ve özgürlüğüne kavuşmasıyla gerçekleştirmeye başlar. *Tamora*'nın kölesi ve gizli aşığı *Aaron*'ın planlarıyla *Tamora*'nın oğulları *Chiron* ve *Demetrius*, imparatorun kardeşi *Bassianus*'ı öldürerek, onun karısı ve *Titus*'ın kızı *Lavinia*'ya tecavüz ederler; ellerini ve dilini keserler. *Titus*'ın iki oğlu, *Aaron* tarafından tuzağa düşürülür ve *Bassianus*'ı öldürmekten suçlanarak hapsedilirler. *Titus, Aaron* tarafından kandırılarak oğullarının bağışlanması için elini kesmeye ikna edilir. Ancak posta servisi *Titus*'ın hem iki oğlunun başlarını hem de kesik elini geri getirir. Bu durum *Titus* için bir dönüm noktası olur ve Daniel Rosenthal'ın deyimiyle

"Learvari" bir deliliğe sürüklenir (Rosenthal, 2000: 164). Bundan sonrası *Titus* için intikam zamanıdır. Hayatta kalan tek oğlu *Lucius*, Gotlarla işbirliği yaparak Roma'ya ve *Saturninus*'a karşı bir ordu kurmak üzere gider. Bir süre sonra da *Tamora*'nın doğurduğu bebeği ile Roma'dan kaçan *Aaron*'ı yakalarlar. *Titus, Tamora*'nın iki oğlunu eline geçen bir fırsatla kandırarak evine alır ve boğazlarını keserek etleriyle turta pişirir; evinde verdiği yemek davetinde *Tamora*'ya oğullarının etini yedirir. Davette *Titus, Lavinia*'nın boynunu kırarak onun acınacak haldeki durumuna son verir; sonra da *Tamora*'yı öldürür. Davet bir katliama dönüşmüştür; *Saturninus, Titus*'ı öldürür; *Lucius, Saturninus*'ı öldürür. Bu sahnede dondurulmuş çekim karesiyle tekrar, fakat bu sefer seyirci ile dolu olan *Colosseum*'a dönülür.

Shakespeare'in oyun metninde tema, kanlı intikam oyunları iken filmde tema olarak ele alınan konu, şiddet ve bu şiddetin yarattığı kaos ortamını yansıtmaktadır. Filmde şiddet teması hemen hemen her yönüyle işlenmektedir. Örneğin, *Lavinia*'ya tecavüz, onun ellerini ve dilini keserek sakat bırakmak, kadına şiddeti ve bireyin ifade özgürlüğünü elinden almayı; *Aaron*'ın kendisine ve bebeğine yapılan muamele ırkçılığı anlatmaktadır. Bunlar gibi şiddet kavramının fiziksel ve psikolojik yansımalarının sıklıkla görüldüğü konular da filmin ele aldığı sorunsalları oluştururlar. Bu konular modern toplumda teorik ve ahlaki olarak kabul görmemekle birlikte pratikte kanıksanmış ve gündelik hayata entegre olmuş meseleler olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

Filmin oturtulduğu temel düşünce, insan eliyle yaratılan şiddetin yüzyıllar boyu değişmediğidir. Bu bağlamda filmde bir araya getirilen tarihsel dönemlere atıfta bulunulan görsel malzemeler bu temaya hizmet etmektedirler. Örneğin, *Saturninus*'ın saç kesimi, kıyafetleri, kullandığı 1930'ların arabası faşizmi; *Chiron* ve *Demetrius*'ın oynadıkları 1990'ların video oyunları şiddetin bir eğlence biçimi olarak kabul görmesini temsil ederler.

Julie Taymor'ın filme yaklaşımı 1994'te yönettiği **Titus Andronicus**'ın izindedir. Esere dair açıkladığı görüşlerinde Shakespeare'in oyununun direkt olarak 1990'lara seslendiğini savunur. Bu öyle bir zamandır ki, izleyicisi günlük gazetelerde yer alan seks skandalları, gençlerden oluşan tecavüz çeteleri, ırkçılık, etnik temizlik

ve soykırım haberleri ile beslenmektedir ve bu olaylar neredeyse oldukça alışıldık ve görünüşe göre gerçekleşmeleri kaçınılmaz durumlar olmalarıyla artık insanları şok etmemektedirler (Bluementhal ve Taymor, 1995: 183). Bu açıdan bakıldığında antik dönemlerden modern zamanlara insanın varoluşunda şiddet ve ona bağlı olarak gerçekleşen eylemler bazen şekil ya da yöntem değiştirseler de hep var olmuşlardır. Görsel olarak bu düşünce, filmde de karakterlerin ve mekanların oluşturulmasında etkin olarak kullanılmıştır. Örneğin, filmin açılış sahnesi, Shakespeare'in oyunundan bağımsız olarak eklenmiş bir ön oyun niteliğindedir. Buradaki kurgu filmin ilerleyen sahnelerine bir tür zemin hazırlamak üzere yapılmıştır. Filmin devamında izlenecek olan şiddet, masum bir oyundan gerçeğe dönecektir. Kırmızı kan rengi mutfak masasının üzerinde antik savaşçılardan fütürist robotlara kadar her devrin oyuncağı savaş oyununa katılmaktadır. Ancak bu savaş bir süre sonra oyun olmaktan çıkıp gerçek vahşetin yaşandığı bir ortama dönüşecektir.

2.2.1. Mekanlar/ Set Tasarımı ve Atmosfer/ Işık

Filmin açılış sahnesinde 1950'ler tarzı mutfakta kafasına kask şeklinde kese kağıdı geçirmiş bir çocuğun masada oyuncak askerleri ile savaş oyunu oynaması gösterilir. Oyuna yiyeceklerin de simgesel olarak katılması (örneğin kan, ketçapla temsil edilir) ile yükseltilen acımasız savaş ortamının kaotik durumunun hemen sonrasında pencere dışından patlayan bomba sesi ile dış dünyada da bir savaşın olduğu anlaşılır.

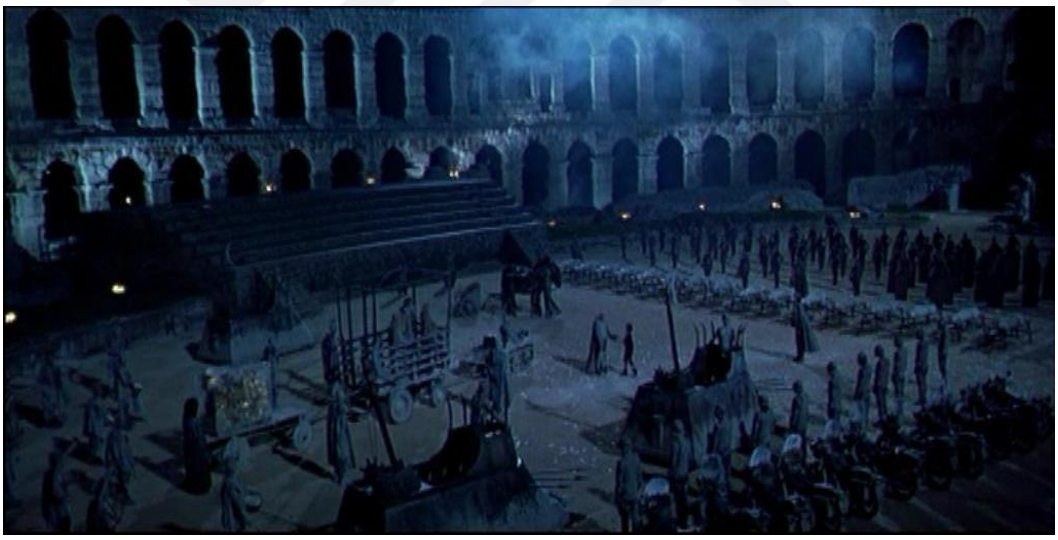


Resim 87: 1950'ler tarzı mutfakta oyuncak askerleri ile savaş oyunu oynayan çocuk

Savaş oyununda acımasızca oyuncaklarını yöneten çocuk bu sanal dünyanın gerçekteki varlığından korkuya kapılmış bir şekilde saklanmaya çalışırken kim olduğu açıkça belli olmayan (çocuğun babası ya da dışarıda savaşanlardan biri) bir adam tarafından kucaklanıp evin bodrumundan Antik Roma'da bir *Colosseum*'a götürülür. Çocuğun bir zafer tavrıyla havaya kaldırılmasından sonraki çekimi Romalı askerlerin, motosikletlerin, tankların ve atlı arabaların arka arkaya geçtiği stilize bir zafer geçişinin olduğu sahne izler. Bu sahnede atmosfer rengi mavidir ve askerlerin üzerine düşen bu mavi ışıkta çamurla kaplanmış zırhlar, oksitlenmiş metal heykeller izlenimi vermektedir. Bu görkemli geçit sahnesi, oyunun 1. Perdesi'nin ilerleyen bölümlerinde yer alsa da filmde öne alınmıştır.



Resim 88: Antik askeri savaş donanımlarına eşlik eden sembolik anlamlarla yüklü (kurt başı Roma'yı temsil eder) modern araçlar

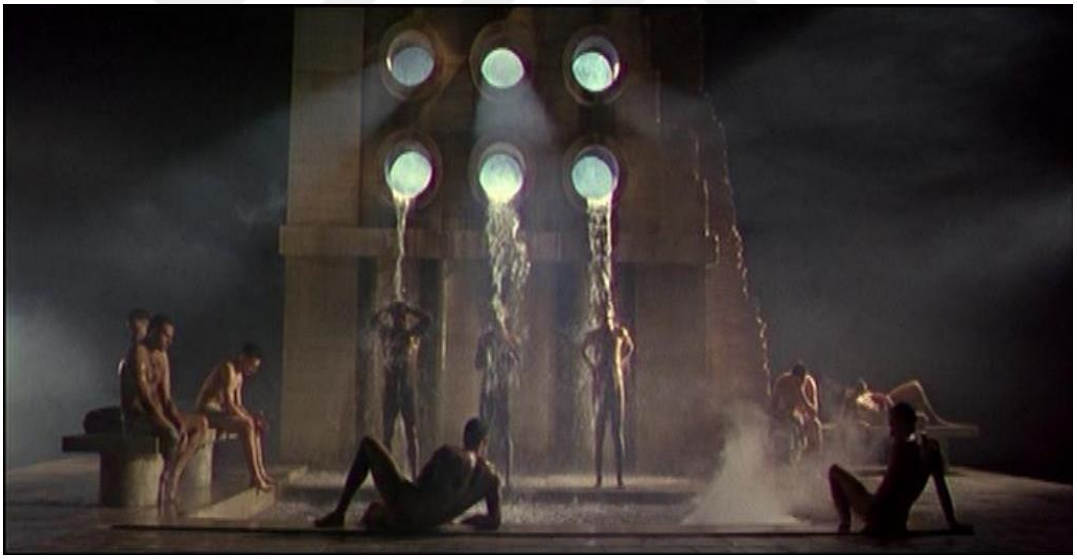


Resim 89: Mavi ışık ile yaratılan soğuk ve hüzünlü atmosfer

Bir sonraki sahnede soğuk mavi ışığa tezatlık oluşturan sıcak tondaki toprak renkleri ile çamurla kaplanmış heykelsi görünümdeki askerler insan formuna kavuşurlar. Bu sahnede koruyucu zırhları çıkmış olan askerlerin doğal ve hasar görebilen insani varlıklar oldukları vurgulanmaktadır.



Resim 90: Hamamda savaş yorgunu askerler



Resim 91: Hamamda yıkanan askerler

Bu girişi izleyen mezarlık sahnesinde *Titus, Tamora*'nın en büyük oğlunu adak olarak kurban ederek korkunç bir ölüm zincirinin başlamasına neden olur.

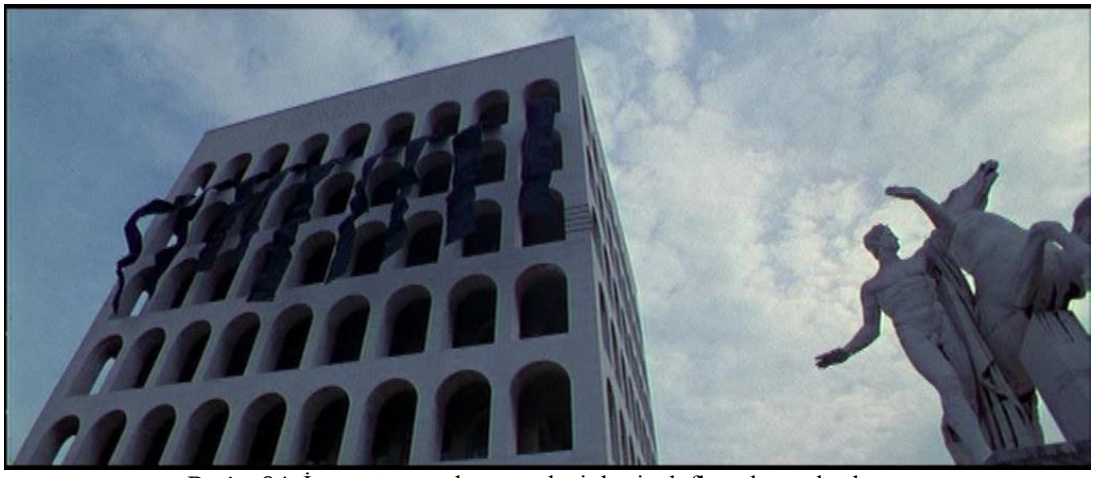


Resim 92: Titus'ın savaşta ölen oğulları aile mezarlığına götürülürken

Bu sahneden sonra oyunun başına dönülür. İmparator *Ceasar* ölmüştür; bu durum çocuğun eline rüzgarda geçen bir gazete haberi ile seyirciye iletilir. Ölen imparatorun oğulları kendi yandaşları arkalarında olduğu halde, beyaz arabayla *Bassianus* ve siyah arabasıyla *Saturninus* gelirler. Bu sahne için Roma'da bulunan, Mussolini'nin yaptırdığı faşist mimarinin ikonu sayılan Palazzo della Civilta Italiana binası mekan olarak kullanılmıştır.



Resim 93: İmparator *Ceasar*'ın ölümü gazete haberiyle seyirciye iletilir



Resim 94: İmparatorun ölümü nedeniyle siyah flamalar sarkıtılan saray



Resim 95: *Saturninus*'ın saraya gelişi



Resim 96: *Bassianus*'ın saraya gelişi

Saray yapısı olarak seçilen bina tarihsel özelliği nedeniyle ve Antik Roma'nın da tarihinde diktatörlük ile yönetildiği dönemlerin olması açısından birbiri ile bağlantılıdır. Faşist yönetim biçimini temsil eden *Saturninus* da yandaşları tarafından destek görerek ve *Titus*'ın da kararıyla başa geçerek bu binada ülkeyi yönetmeye başlayacaktır. İç mekanda Neoklasik zemin ve sütunlar ile Art Deco aplikler ve Steampunk tarzı perçinli metal levhalardan oluşan kurt başı ve koltuk ile oluşturulan dekor duygu olarak soğuk, katı ve acımasız bir yönetim tavrını tasvir etmektedir. Keskin hatlı formlar ve renk düzeni bu duyguyu destekler. Yuvarlak hatlı formlar bile, kullanılan malzeme ve renkleriyle ve aynı zamanda ışığın da etkisiyle yaratılan sert ve soğuk atmosferi yumuşatmaya yetmez.



Resim 97: Sarayda iç mekan



Resim 98: Saraydaki tahtta *Saturninus*

Gün ışığında ormanlık alanda geçen av sahnesi ve *Lavinia*'nın tecavüze uğrayıp, elleri ve dili kesilmiş olarak, günün akşama döndüğü saatlerde bir bataklığın ortasında görüldüğü sahneden sonra gelen çekimde kullanılan mekan, filmde *Titus* açısından bir dönüm noktasını işaret etmesi bakımından ilgi çekicidir. Bu sahnede *Titus*'ın iki oğlu, *Quintus* ve *Martius, Bassianus*'ın ölümünden dolayı suçlanarak hapse gönderilirler. *Titus, Tribünler*'e ve halka, onların bağışlanmaları için yalvarır. Onları kurtarmak isteyen *Lucius*'ı hakimler sürgüne mahkum etmişlerdir. *Marcus*, bataklıkta bulduğu *Lavinia* ile birlikte gelir. Tüm bu olaylar yeşil çimenlik bir arazide koyu gri taşlarla döşeli, kesişen dört yol ağzında geçer. Etrafta antik yapıların yıkıntıları vardır. Çiseleyen yağmur ve su birikintileri ile *Titus*'ın sembolik gözyaşlarına gönderme yapılır. Ne kadar yalvarırsa yalvarsın *Tribünler*'i idamdan vazgeçirmek için ikna etmede başarılı olamaz:

"TITUS: ...
Taşlar balmumu gibi yumuşar, ama taştan sert olur
Tribünler
Taşların sesi çıkmaz ve aşağılamasını bilmezler.
..." (Titus Andronicus; III. Perde, 1. Sahne)

Titus bu sahnede Roma'nın bir kaplan vahşiliğinde olduğunun farkına varır. O, inandığı, uğruna savaştığı, oğullarını ölüme gönderdiği Roma için her türlü fedakarlığı yapmıştır. Roma'ya karşı inancı yıkılan *Titus* için bu sahne bir dönüm noktasını işaret etmektedir. Sonsuz bir boşlukta kesişen yolların ortasında çaresizlik içinde kalakalmıştır. Nereye ya da hangi yöne giderse gitsin önünde uzayan yollar sert, çetin ve zor olacaktır.



Resim 99: *Titus'*ın oğulları idama götürülürken merhamet dilediği dört yol ağzı, kesişen yolların ters haç şeklindeki çekim açısı ve yerde uzanmış yatan *Titus, Tribünler* yerine Tanrı'ya yakarır gibidir.

Titus'ın evi, Antik Roma evlerinin mimari özelliklerini taşır. Mütevazi bir yaşayış biçiminin yansıtıldığı bu mekan *Titus*'ın ruhsal durumuna uygun olarak yapılmış olan yarı karanlık çekimler, mum ışığı ile dış ışıktan yararlanılarak oluşturulan yumuşak tonlardadır. Bu atmosfere zemin olarak sarı, kırmızı, kahverengi gibi sıcak ve doğal tonlardaki toprak renklerinden oluşan yer yer dökülmüş duvar boyaları ve kahve tonlarındaki ahşap mobilyalar kullanılmıştır. Bununla beraber, yemek odasındaki gri mermer yemek masası ve sofra düzeninde kullanılan elemanlar renk, malzeme ve tarz açısından bu sıcak ve kasvetli ortama tezatlık oluşturur. Aynı zamanda stil olarak da antik dünyadan ayrılırlar. Gri mermer yüzey, gri taşlar gibi katıdır ve acımasız koşulların bir metaforudur. Bu masanın kullanıldığı yemek yenen ilk sahnede öldürülen sinek, son sahnede yine bu masada gerçekleşecek olan öldürme eylemlerinin başlangıcına işaret eder. *Titus, Tamora*'dan intikamını bu masada ona oğullarının etini yedirerek ve sonra onu öldürerek alır; ancak kendisi de bu yolda ölüme gider. Birbirini izleyen öldürme zincirinin sonunda masa *Colosseum*'un ortasında görülür ve modern dünya ile antik dünyayı birbirine bağlar. Bu an, filmin en başındaki açılış sahnesinde vurgulanan acımasız savaş ve katliam ortamının dehşetini, olayları yerinde izlemekte olan *Colosseum*'daki 1990'ların seyircilerine ve aynı zamanda filmi izleyenlere aktarır.



Resim 100: *Titus*'ın evinin girişi, dış görünüş



Resim 101: *Titus*'ın evinde yemek odası, eskitilmiş duvar dokusu ve sıcak renklere karşıtlık oluşturan gri tonlarında mermer masa ve metal, seramik parçalarla oluşturulan soğuk ve resmi masa düzeni



Resim 102:Masanın ziyafet için düzenlenmesinde de aynı soğuk ve resmi tavır görülmektedir



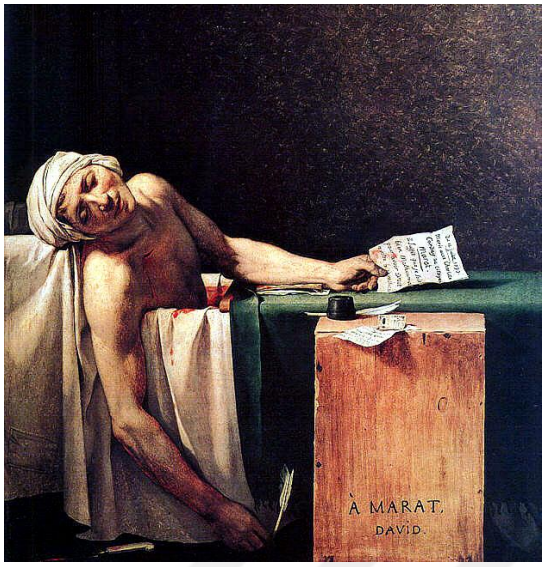
Resim 103: Final sahnesinde *Colosseum* 'un ortasında görülen masa

Dondurulmuş çekim karesi ile yemek masası ve misafirler, 1990'ların giysilerini giymiş izleyicilerle dolu *Colosseum*'un içine yerleştirilir. Seyirciler dehşetten donmuş ancak dikkatli bir biçimde bu sahneyi izlemektedirler. Bu görüntü *Colosseum*'un geçmişinde gösteri olarak öldürmenin sergilendiği zamanlarını hatırlatır.

Titus'ın yarasından gelen kanla intikam planlarını yazdığı ve halüsinasyon gördüğünü zannettiği banyo sahnesi, Jacques- Louis David'in **Marat'ın Ölümü** (The Death of Marat- 1793) adlı tablosunu anımsatır. Fransız Devrimi'nde cumhuriyet yanlısı bir gazeteci olan Jean Paul Marat ile *Titus* arasında benzerlik kurulmuştur.



Resim 104: *Titus* banyoda intikam hayallerini ve planlarını kanıyla yazıya döker



Resim 105: Jacques- Louis David'in **Marat'ın Ölümü** adlı tablosu

Filmin sonunda, açılış sahnesinde savaştan kurtarılan çocuk, bu sefer *Aaron*'ın oğlunu kucaklayarak gün doğumuna doğru *Colosseum*'u terkeder. Çocuğun beyaz kıyafeti kurtarıcı bir meleği andırır. Filmin başında savaşın vahşetinden kurtarılan çocuk, filmin sonunda da başka bir çocuğu intikam ve cinayetlerle kuşatılmış bir dünyadan kurtarmaktadır.



Resim 106: Filmin sonundaki tablo geleceğin dünyasının daha iyi olabileceğine dair umut içerir

Playing with Fire'da oyunun sahne versiyonunda gerçekçilik ve stilizasyonu tasarımdan koreografiye ve oyuncuların performansına kadar tüm yapıma yayarak bir

araya getiren Julie Taymor, bu yaklaşıma Shakespeare'den fikir alarak karar verdiğini yazar. Oyun metninde sahnede ve sahne dışında gerçekleşen olaylar sahne yapımında da aynı şekilde devam ettirilir; örneğin *Lavinia*'nın ellerinin kesilmesi sahne dışında olurken, *Titus*'ın elinin kesilmesi sahnede gerçekleşmektedir (Bluementhal ve Taymor, 1995: 187). Filmde de aynı stil devam ettirilir; *Lavinia*'nın uğradığı vahşet gerçekçi bir çekim olarak gösterilmez sembollerle anlatılırken, *Titus*'ın elinin kesilmesi tüm dehşetiyle gözler önündedir.

Ayrıca yönetmen, oyun metninin Roma ve Yunan mitolojilerinden ve aynı zamanda hayvan ve doğa sembolizminden referanslar içermekte olduğunu (Roma, kaplan vahşiliğindedir; *Lavinia*'dan sıklıkla bir dişi geyik olarak söz edilir ve onun tecavüze uğrayıp organlarının kesilerek sakat bırakılması Romalı şair Ovid'in **Dönüşümler** (Metamorphoses- M.S.8. Yüzyıl) adlı eserindeki Philomela'nın Hikayesi ile paralellik gösterir) belirtir. Bu referanslarla, oyunun sahne tasarımı için sözsel motifler görsel olanlara dönüştürülmüştür. *Lavinia*'nın imajı geyiktir ve ona vahşice saldıran *Chiron* ve *Demetrius* ise kaplan olarak yorumlanmıştır (Bluementhal ve Taymor, 1995: 187). Bu imajlar filmde, görsel efektler yoluyla gerçekleştirilmiştir.

2.2.2. Kostüm Tasarımı

Titus: Filmde *Titus*'ın ilk kostümü, savaştan dönen bir komutan olarak, Antik savaş kıyafetinden oluşmaktadır. Ancak bu kıyafet -ve filmin diğer kostümlerinde de gözlemlendiği üzere- Roma dönemi savaş üniformasının sadeleştirilmiş ve modern parçalar eklenmiş hali olarak yorumlanmıştır. Bu üniforma kollu bir tunik, pantolon, pelerin, göğüs ve bacakları koruyan zırh parçaları, miğfer ve deri eldivenlerden oluşur. Diğer askerlerin de üniformaları gibi çamura bulanmış haldedir. Bu kostümdeki miğfer, tasarım olarak Antik dönem miğferlerinden farklıdır. Form olarak Antik savaş başlığı ile birlikte Maya krallarının başlıklarını andırır.



Resim 107: Savaştan dönen komutan *Titus*



Resim 108: Maya kral ve kraliçe heykelcikleri



Resim 109: Antik asker üniforması ve modern deri eldivenler

Titus'ın ilk kostümünden sonraki diğer birkaç kostümü yine Antik askeri üniformalara modern parçaların eklenmesiyle oluşturulmuştur. Örneğin, siyah ceket-pantolondan oluşan üniformada Antik Roma komutanlarının kırmızı kumaş pelerini, kırmızı deriden yapılmış ve ceketin sol göğüs hizasına hizmet takdirnamesi olan çeşitli nişanlar takılmıştır.




Resim 110- 111: İki farklı üniforması ile *Titus*

Titus'ın giymiş olduğu tüm askeri üniformalar Antik Roma ve II. Dünya Savaşı Alman üniformalarının bir karışımıdır. İlk sahnede Antik Roma etkisinin daha çok hissedilmesine karşın diğer üniformalarda her bir sahne sonrasında modern zamanlara ait elemanlar daha fazla kullanılmaktadır. *Titus*, oğullarının yargılanmaya götürüldüğü sahnede üniformasını son kez giyer. Üniformaların yorumlanmasına dair bir diğer önemli konu, *Titus*'ın olaylarla birlikte yaşadığı yıkımlar sonucu bu kostümlerin formlarında ve renklerinde gözlenen güç ve güce ait öğelerin kaybolmasıdır. Savaştan zaferle dönen yorgun ama gururlu komutan, metalik malzeme ve renkle; Roma'nın yönetiminde söz sahibi olduğu sahnelerde kırmızı ve siyah renklerle, deri ve metal malzemeyle; İmparatorun ve tribünlerin gözünden düştüğü ve kederiyle baş başa kaldığı sahnede gri renk ve yalnızca yumuşak kumaş malzemeyle yorumlanmıştır.



Resim 112: II. Dünya Savaşı Alman üniformasının modernize edilmiş hali



Resim 113: Mütevazi yün hırka



Resim 114: *Titus*'ın son kostümü

Gri üniformadan sonra filmde Titus artık askeri kostümlerden yaşlı adamların gündelik kıyafetlerine geçiş yapar. Renk ve malzeme skalası, bej ve kahve tonlarında yün ve kumaş kombinasyonu sade kıyafet ve en son beyaz aşçı kıyafeti ile sonlanır. Bu kostümler karakterin yaşadığı olayların gelişimiyle ve bunların sonucu ortaya çıkan değişimle ilgilidir. Roma'nın güçlü komutanı her şeyini uğruna feda ettiği ülkesinden gördüğü acımasızlık karşısında inzivaya çekilmiş ancak *Aaron* ve *Tamora*'nın intikam oyunlarından kurtulamamış ve sonunda o da bir intikam meleğine dönüşmüştür.

Saturninus: *Saturninus*'ın ilk kostümlerinde faşizmi simgeleyen kırmızı ve siyah renkler kullanılmıştır; Hitler ya da Mussolini'yi anımsatır. Ziyafet ya da kutlama sahnelerinde beyaz renk tercih edilmiştir. Kostümlerinde renk değişimleri haricinde tasarım anlamında gözlemlenen en önemli ayrıntı uzun ceket formlarıdır. Bol kumaş kullanımı gerektiren bu parçalar Nazi subay paltolarının modernize edilmiş halidir ve imparatorun yönetim tavrıyla uyum sağlamaktadır.



Resim 115: Seçimden önceki propaganda kıyafeti



Resim 116: İmparator seçildikten sonra



Resim 117: Av sırasında



Resim 118:





Resim 119: *Titus*'ın evinde ziyafet sahnesinde, İmparatorun kıyafetini oluşturan parlak kumaş ile diğer Romalılarda kullanılan mat beyaz kumaş statü farkını vurgular

Bassianus: Ölen imparatorun diğer oğlu olan *Bassianus*, geçmişin değer yargılarının ve demokratik yönetimin temsilcisidir. Örneğin, 1900'lerin başında moda olan tarzdaki uzun ceketi parlak kumaşla hazırlanmıştır. Asil ve aristokrat sınıftan olduğu vurgulanır.





Resim 120- 121: Seçim yarışında





Resim 122: Ormandaki av sahnesinde

Tamora: Büyük oğlunun öldürülmesiyle intikam yemini etmiş olan *Tamora,* amacına ulaşma fırsatını yeni İmparator *Saturninus* ile evlenerek yakalar. Gotlar'ın Kraliçesi *Tamora*'nın ve hayatta kalan oğulları *Chiron* ve *Demetrius*'ın kostümlerinde kraliyet mensuplarına uygun olarak altın rengi kullanılmıştır ve vücutları yoğun dövmelerle bezenmiştir. *Tamora*'nın hemen hemen her kostümünde altın rengi kullanılmıştır; şuh ve baştan çıkarıcı bir kadındır. Oğulları ise son derece barbar, isterik ve video oyunları bağımlısı punkları canlandırırlar. *Bassianus*'ın öldürüldüğü ormandaki av sahnesinde *Tamora*'nın kostümü kırmızıdır. Bu renk başlayacak olan cinayetlerin habercisi gibidir.



Resim 123:Savaş esiri olarak Roma'ya getirilen *Tamora* ve oğullarının kaba kürk üstlükleri



Resim 124:Dövme ve zırh şeklinde korse



Resim 125: Romalı kadınlara özgü baş süslemesi



Resim 126: Ormanda, cinayetlerin başladığı av sahnesinde



Resim 127: Romalı kadınlara özgü saç düzenlemesi

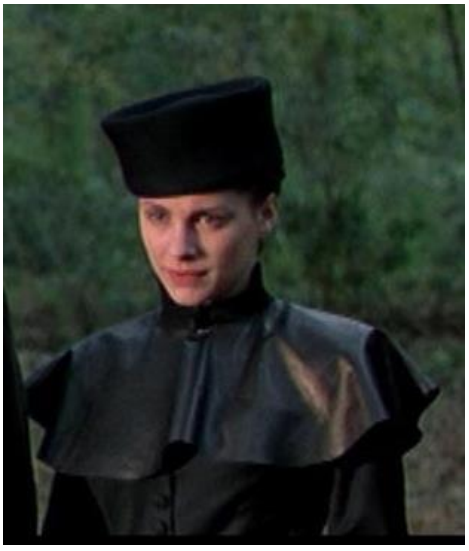


Resim 128: *Titus*'ın evinde ziyafet sahnesi için parlak kumaş ve altın süslemelerle yaratılmış drapeli, modernize Antik kıyafet

Lavinia: Bütün olaylar boyunca en masum fakat en fazla zarar gören *Titus*'ın kızı *Lavinia*'nın kostüm çizelgesi yas kıyafetiyle başlar ve yine yas kıyafetiyle son bulur. Bir gölge gibi giriş yaptığı filmden yine bir gölge gibi gider. Tecavüze uğrayıp, ellerinin ve dilinin kesildiği sahnede kostümü beyaz iç giyimden oluşmaktadır. Clara Escoda Agusti'nin saptamasıyla yönetmen bu sahnede yarattığı imajla Marilyn Monroe'nun bilindik pozuna gönderme yapmaktadır. Bu pozla Monroe, erkek şiddetine dair imgeleri kendi görselliği ile metalaştırmış ve kodlamıştır. Taymor ise, bu imgenin maskelediği şiddet izlerini *Lavinia*'nın hala kanamakta olan dili ve kesik eline takılmış ağaç dalları ile açığa çıkarmaktadır (Agusti, 2006: 61).



Resim 129: Savaşta ölen kardeşleri için tutuğu yas dolayısıyla giydiği şifon örtü hassas ve kırılgan yapısını gösterir





Resim 130- 131: Av sahnesinde kaderi *Tamora* nedeniyle değişecektir



Resim 132: Marilyn Monroe imajı



Resim 133: Kesik ellerinin yerinde tahta eller takılır



Resim 134: Tecavüzcüleri açıklarken kırmızı kostüm giyer



Resim 135:Son sahnesinde hayalet gibidir

Demetrius ve *Chiron*: *Tamora*'nın oğulları, film boyunca görülen bütün Gotlar gibi sarışındır. Gotlar ve Romalılar arasındaki ayrım kostümlerle birlikte ten renkleriyle de yapılmıştır. İlk kostümlerinde ilkel topluma özgü formlarla görülen *Demetrius* ve *Chiron*, anneleri sayesinde ulaştıkları sarayın rahat yaşamında kendilerine yarattıkları dünyada tatmin olmamışlardır; zevk ve eğlence peşindedirler. Kostümlerinde geleneksel kalıplar içinde yaşayan topluma karşıtlık oluşturan punk kültürünün kıyafetlerindeki gibi deriler, zincirler kullanılmıştır.





Resim 136- 137: Dövmeleri ve sarı saçlarıyla Romalılar'dan ayrılırlar



Resim 138: Fütüristik kostüm seçimi



Resim 139: *Lavinia'*ya tecavüz etmeden önce, hayvansı vahşiliği yansıtan kostümler





Resim 140- 141:Hard rock ve punk tarzında kostümleriyle

Aaron: *Tamora*'nın kölesi ve aynı zamanda aşığı olan *Aaron*, genel olarak arap kökenlerine uygun olarak şalvar ve pelerin kombinasyonları giymektedir.




Resim 142- 143: İlk kostümünü oluşturan şalvar ve pelerinden sonra sarayda modern şıklıkta kostüm giyer




Resim 144- 145:

Halk ve *Senatörler*: Halkın yer aldığı kalabalık sahnelerdeki kostümler de filmin eklektik görselliğini vurgular. Melon şapkalarla Antik Roma kıyafetleri ve desenleri bir arada kullanılmıştır. Aynı şekilde *Tribünlerin*, *Senatörler*'in kostümlerinde takım elbise, kravat ve toga kombinlenmiştir.



Resim 146: *Saturninus* ve onu destekleyen halk



Resim 147: *Bassianus* ve onu destekleyen halk



Resim 148: Romalı Senatör ve Tribünler

2.2.3. Müzik ve Efektler

Filmin açılışında çocuğun yüzüne vuran ışıkla televizyonda izlediği anlaşılan çizgi filmden gelen sesler duyulur. Savaş oyununun temposunun yükseldiği anda dışarıdan duyulan uçak ve hava saldırısı seslerine bomba sesleri karışır; patlayan bir bombayla pencere dağılır. Bu anda kurtarılan çocuk, evin zemin katından *Colosseum*'a götürülür. Onu kurtaran adam -ki filmde daha sonra posta servisi görevlisi olarak görülür- çocuğu havaya kaldırır ve görülmeyen seyircilerin sevinç sesleri duyulur. Askerlerin *Colosseum*'a giriş koreografisine davullar ve borazanların ağırlıklı olduğu orkestra müziği ve koral müzik eşlik eder. *Titus*'ın gelişi ile yine görülmeyen seyircilerin sevinç sesleri duyulur.

Roma İmparatoru *Ceasar*'ın ölüm haberinin iletilmesi saksafonun canlı ritimleri eşliğindedir. Bu müzik ölümün ağırlığı ile tezatlık oluşturmaktadır. Doğal yolla olan ölüm, bir gazete haberi yoluyla seyirciye iletilerek sıradanlaştırılmış ve adeta gülünç hale getirilmiştir. Saksafonun ritimleri caz müziğinin canlı ritimlerine bağlanırken yeni imparator olmak için aday olan iki kardeş, *Saturninus* ve *Bassianus*'ın propaganda araçlarında sarayın önüne varışları izlenir. Seçim gergin bir atmosferde geçer; müzik de buna uygun olarak yükselir. Seçim sonrası yeni imparator *Saturninus* şerefine sarayda yapılan kutlamada yine caz müziği ön plandadır ve bir caz orkestrası tarafından çalındığı görülür. Ancak bu sefer müzik daha hızlı ve enerjiktir.

Sarayda eğlence devam ederken dış mekanda *Titus* ile *Saturninus*'ı sözde barıştırmak isteyen *Tamora*'nın bu sahnenin sonunda *Titus* ile karşılıklı geldiği çekimde görsel efektler yoluyla ikisi arasında henüz yeni olan geçmiş canlandırılır. Alevler arasında insan kolları, bacakları gibi beden parçaları ve en sonunda bir erkek torsosu görülür. Torsonun göğüs kısmında tıpkı *Titus*'ın *Tamora*'nın oğlunu kurban etmeden önce kılıçla yaptığı gibi kesik işareti görülür. Bu görüntülerden *Tamora*'nın *Titus* hakkındaki söylediği sözlerde samimi olmadığı anlaşılır. Oğlunun kurban edilişini unutmamaktadır ve aklında intikam almak vardır.

Bir diğer görsel efekt kullanımı, *Titus'*ın, oğulları *Bassianus*'ın ölümünden dolayı suçlanarak yargılanmaya götürülürken *Tribünler*e yalvardığı çekimin hemen sonrasında vardır. *Titus*, borazan çalarak yavaş yavaş yaklaşan bir melek görür; arka planda sunakta ayakları bağlı bir koyun yatmaktadır; koyunun başının yerinde *Titus*'ın *Saturninus*'a bağlılığı dolayısıyla boş yere öldürdüğü oğlu *Mutius*'ın başı görülür. *Titus* bu sahnede, evladını bile katledecek kadar bağlılık duyduğu Roma'ya ve onun adaletine olan güveninin sarsıldığının ve acımasızlığın farkına varır. Roma artık vahşi kaplanların kol gezdiği bir yerdir.

Aaron'ın *Titus*'ın kesilmiş olan eliyle onun evinden ayrıldığı sahnede yine caz müziği duyulur. Posta servisi *Titus*'ın oğullarının kesilmiş başlarını getirdiği sahnede ise eğlenceli sirk müziği kullanılmıştır. Bütün bu dehşet verici görüntülerle müziğin canlı ve hareketli ritimleriyle adeta alay edilen bir durum söz konusudur. Bu olaylar *Aaron*'ın intikam planının birer parçasıdır ve müzik de onun duygularını yansıtmaktadır.

Chiron ve *Demetrius*'ın eğlence odalarında video oyun makinelerinden yükselen seslere hard rock ve punk müzik sesleri karışmaktadır. Hard rock müziğin temposu *Lavinia*'nın kuma onların adını yazdığı sahnede de kullanılmıştır. Bu sahnedeki görsel efektlerde *Chiron* ve *Demetrius*, geyiğe yani *Lavinia*'ya saldıran iki kaplan olarak betimlenmiştir.

Sonuncu görsel efektte, *Titus* banyoda intikam planları yapmakta olduğu sırada dışarıdan duyduğu *Tamora*'nın sesiyle hayal görmeye başlar; gördüğü hayal bir anlamda gerçektir. *Tamora* ve oğulları intikam, tecavüz ve cinayet kılığına girmişlerdir ve onunla konuşmaktadırlar. Bu hayali deliliğine veren *Titus*, dışarıya çıktığında hayalinin gerçek olduğunu görür.

Ziyafet öncesi mutfak penceresinin önünde duran turtalar görülürken Carlo Buti'nin 1937 yılında seslendirdiği **Vivere** adlı parça duyulur. Kelime anlamı "yaşamak" olan bu İtalyanca kelime, bir sonraki sahnede gerçekleşecek olan ölüm ve öldürme kavramlarına tezatlık oluşturur nitelikte söylenen canlı ve ritmik bir parçanın başlığıdır. Şarkının sözlerinde hayatın çok güzel olduğu vurgulanır. Ziyafet

sofrasında gerçekleşen zincirleme öldürme sahnesinde ise davullar ve elektro gitar ile tempo yükseltilir.

Son sahnede *Küçük Lucius*'un kafesinden çıkardığı *Aaron*'ın bebeğinin ağlama seslerine başka bebeklerin ağlama sesleri de karışır. Sanki dünyadaki tüm bebekler ağlamaktadır. Bebeği kucaklayan *Küçük Lucius*, çan sesleri arasında gün doğumuna doğru yürürken orkestra müziği yükselir.

Filmin müzikleri genel olarak değerlendirilirse, caz müziğinin yoğun olarak kullanıldığı, filmin dehşet dolu sahnelerinin bu müzikle yumuşatıldığı gözlemlenir. Aynı zamanda kullanılan orkestra müziği sayesinde belirli sahnelerde olayların dönüm noktaları vurgulanmıştır; yer yer gerginleşen müzik, duygu durumlarına ve olayların yönelişine eşlik etmektedir. Duyguların vahşileştiği ve insani durumdan çıkıldığı anlar, hard rock ve punk müzik ve bu müziğin enstrümanları gibi yüksek tempolu sesler ile çerçevelenmiştir.

2.3. PROSPERO'NUN KİTAPLARI (PROSPERO'S BOOKS)

Birleşik Krallık- 1991- 123 Dakika- Renkli
Yönetmen: Peter Greenaway
Senaryo: Peter Greenaway
Sinematografi: Sacha Vierny
Yapım Tasarımı: Ben van Os, Jan Roelfs
Kostüm Tasarım: Ellen Lens, Emi Wada (*Prospero* pelerin)
Müzik: Michael Nyman

Shakespeare'in 1611'de yazdığı son oyunu **Fırtına**'yı, **Prospero'nun Kitapları** başlığı ile yorumlayan Peter Greenaway'in filmde kullandığı çekim karelerinin üst üste bindirilmesi tekniği, tıpkı film için yaratılan *Prospero*'nun kitaplarının görselliğini tekrarlamaktadır. Nasıl ki bu kitaplar, biriktirilmiş bir takım nesnelerin, şekillerin, resimlerin, yazıların kolajından oluşuyorsa, filmin anlatım tarzı da bu kolajı görsel olarak tekrarlayan, devam ettiren bir yol izlemektedir. Yirmi üç kitap teker teker açılır ve her birinde Rönesans sanatı, bilimi, keşifleri, dünya görüşü adeta bir anılar defteri gibi seyirciye aktarılır.

Yönetmen, filmi ve *Prospero*'nun karakterini oluşturmakta "ne okursan o olursun" görüşünden yola çıkmıştır. *Prospero*'nun karakterindeki değişen yanlar, her bir kitabın açılmasıyla ortaya çıkan, *Prospero*'yu *Prospero* yapan kültürel referanslarla açıklanır (Rodgers, 1991-1992: 15). Shakespeare'in eserlerini yazdığı Rönesans dönemi ve **Fırtına** oyununun tematik özellikleri *Prospero*'nun karakteri üzerinden yorumlanmıştır. *Prospero*'nun tüm adayı ve burada gerçekleşen olayları bilgisiyle, hayal gücü ve büyü yeteneğiyle yeniden ve yeniden inşa ederek yönetmesi kitapları sayesinde mümkün olmuştur. Bu anlamda sözü geçen kitaplar içerikleri açısından da filmin anlatımında yol göstericidirler.

Prospero üzerinden oyun yazarı Shakespeare'e ve dönemi Rönesans'a göndermeler içeren filmde yazar ve yazarlık sanatına dair bir bakış açısı da gözlemlenmektedir. Bu açıdan bakıldığında filmin yönelişinde *Prospero*'nun büyü gücünün, tüm olayları yazarak canlandırması olarak da yorumlanabilir. Filmde

oyunun bütün metnini hem yazdığını görürüz hem de karakterlerin sözlerini söylediğini işitiriz. Aynı zamanda, aynı oyuncu hem yazan kişiyi hem de eylemleri gerçekleştiren kişiyi canlandırır. Filmin açılışında gördüğümüz, görüntü ve ses efektleri ile algılanan fırtınayı çıkaran ve *Prospero* olduğunu düşündüren kişi, pelerinini giydikten sonra yürümeye başlar ve bir süre sonra bir tür sahne gibi bir odacıkta oturan ve sakince oyunun sözlerini adeta anılarını deftere aktarır gibi yazan kişinin yanından geçerek yürümeye devam eder. Ayrıca bu sahne, büyücü *Prospero*'nun yazdıklarıyla yarattığı olayların adeta kendi kafasının içinde yer aldığını/ alacağını anlatır gibidir. Film üzerine yönetmenle röportaj yapan Marlene Rodgers, Greenaway'in, **Fırtına**'nın *Prospero* tarafından yaratılan bir oyun olduğunu düşündüğünü yazar. Film oldukça edebidir ve kendi içinde sürekli hatırlatmalarla **Fırtına**'nın bir metin olduğuna dair referanslar içerir (Rodgers, 1991- 1992: 11).

Görsel olarak **Fırtına**'nın yazıldığı 1611 yılına yani Yüksek Rönesans ve 17. Yüzyıl'ın başına odaklanılan filmde, mekanlar, kostümler ve aynı zamanda diğer tüm görsel öğeler ile yaratılan atmosfer bu dönemlerin referanslarını içerir. İtalya'da Rönesans döneminde kilisenin ve zenginlerin desteğiyle sanat gelişmiş ve sanatçılara büyük olanaklar sağlanmıştır. Ayrıca bu dönemdeki keşif ve icatlar (matbaanın bulunması ve Amerika'nın keşfi), bilginin yayılması ve yeni dünyaların bulunması ile ticaret alanında yaşanan gelişmeler, ekonomik ve toplumsal yönden önemli gelişmelerdir. Bununla birlikte bu dönemde sanatın gelişimine karşın bilim alanındaki çalışmalar çok sonraları, 17. Yüzyıl başlarında gelişmeye başlamıştır. Kuzey ülkelerinin Rönesans'a katkısı bu anlamda olmuştur:

"*Rönesans'ın bilim dalı, sanat alanından yüz yıl sonra gelişmiş; 1600 yılından sonra astronomi, tıp, fizik, matematik alanlarında ilerlemeler olmuştur. Bu alanda kuzey ülkeleri, René Decartes, William Harvey, Isaac Newton, Johannes Kepler ve Nicolaus Copernicus gibi bilim adamlarıyla, bilim Rönesansının öncüleri olmuşlardır.*" (Cumhuriyet Ansiklopedisi, 9. Cilt, 1971: 2784)

17. Yüzyıl'ın bir geçiş dönemi olduğuna dikkat çeken Greenaway, Rönesans'ın İngiltere'ye geç geldiğini ve bu sebeple Yüksek Rönesans'ın İtalya'daki seyri sonlanırken İngiltere'de henüz hissedilmeye başlandığının altını çizer (Rodgers,

1991-1992: 12). Yönetmenin üzerinde durduğu bu görüş, İngiltere'de sanat alanında Barok çağın çok kısa sürdüğü göz önüne alınırsa dikkate değer niteliktedir. İngiltere'de sanatta Rönesans dönemi edebiyat alanında Eski Yunanca eserlerin İngilizceye çevrilmesiyle etkili olmuştur. Bununla birlikte resimde Nicholas Hilliard ve Isaac Oliver minyatür alanında çalışmalar yapmışlarsa da İngiliz resminde yenilikler 18. Yüzyıl'da başlamıştır (Cumhuriyet Ansiklopedisi, 6. Cilt, 1971: 1771).

Filmin her bir karesi Rönesans ve 17. Yüzyıl'ın resim, heykel ve mimari özellikleri ile donatılmıştır. Leonardo da Vinci'ye ait anatomi ve çeşitli makinelerin çizimlerinden Michelangelo'nun **Pieta**'sına, Carracci'nin fresklerinden Rembrandt'ın **Anatomi Dersi**'ne kadar bir çok eser filmde görsel olarak bir araya getirilmiştir. Bununla birlikte yönetmenin alegorik figür kullanımı da göz ardı edilmemelidir. **Fırtına**'yı su ile ilişkilendiren yönetmen, suya ait alegorik referanslar içeren karakterler bulmaya çalıştığından ve bunun sonucu olarak da filmde gemileriyle bay ve bayan *Nuh*'a dair, sazlıklardaki *Musa*'ya dair, *Leda ve Kuğu*'ya dair ve denize düşen *Icarus*'a dair örnekler görülebilineceğinden bahsetmektedir (Rodgers, 1991-1992: 14). Bu açıdan bakıldığında da neden *Prospero*'nun Rönesans İtalya'sında deniz ticareti açısından önemli bir liman olan Venedik'in başkanları gibi giyindiği açık olarak anlaşılabilir.

Filmde olaylar dizisi **Fırtına** oyunu ile aynı sıralamada gelişir. Fırtınayı çıkartan *Prospero*, huzursuz bir şekilde uyuyan kızı *Miranda*'nın yanına gelir. Bu sahnede *Prospero*, on iki yıl önce bulundukları adaya nasıl geldiklerini anlatır. Milano Dükü olan *Prospero*, kardeşi *Antonio*'nun ikiyüzlü ve hain planlarıyla bu mevkiini kaybeder ve Milano'dan kızıyla birlikte bir kayığa bindirilerek denizde kaderlerine terk edilerek uzaklaştırılırlar. Bütün bu geçmiş, filmde, tıpkı bir ekran gibi bir çerçevenin ardından izlenen geriye dönüşlerle anlatılır. Peri *Ariel* -ki filmde çocuk, genç ve yetişkin üç kişi tarafından canlandırılır- *Prospero*'nun emirleriyle hem fırtınanın çıkmasına hem de *Prospero*'nun düşmanları olan *Antonio, Alonso* ve diğer saraylıları cezalandırmasına yardım eder. Adada doğmuş olan ve adanın yerlisi *Caliban*'ı eğitmeye çalışmış olan *Prospero, Caliban*'ın *Miranda'*ya tecavüz etmeye kalkışmasıyla onu kölesi yapar. *Caliban, Prospero*'yu öldürerek onun efendiliğine son vermek amacıyla adada kaybolmuş olan *Stephano* ve *Trinculo* ile işbirliği yapar.

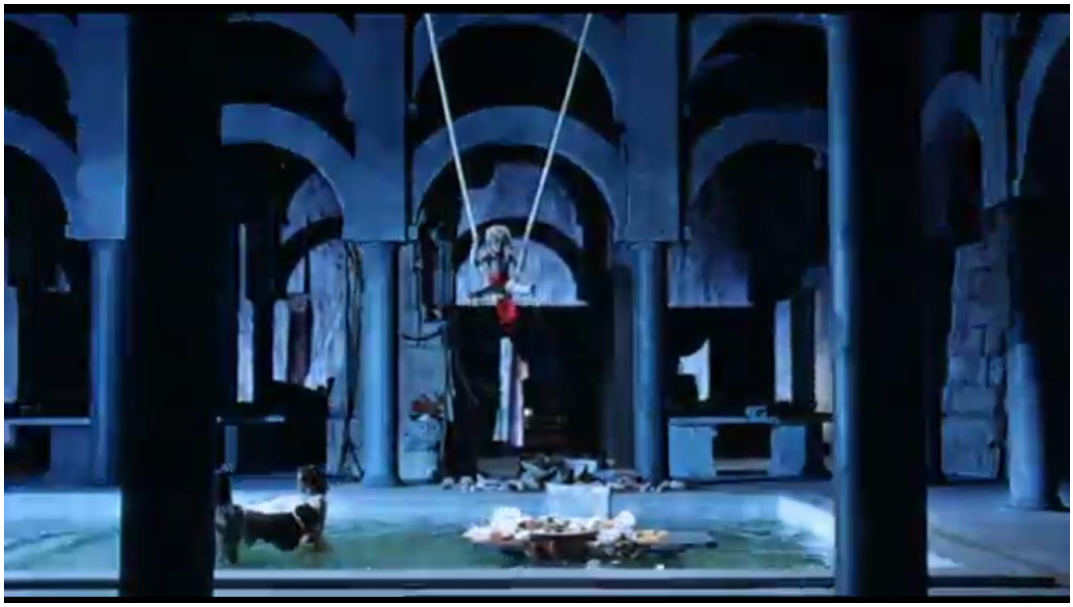
Miranda'nın Napoli Kralının oğlu *Ferdinand* ile karşılaşması aralarında bir yakınlık doğmasına neden olur. Ancak kızını kolaylıkla *Ferdinand*'a vermeye niyeti olmayan *Prospero,* ona ağır görevler verse de sonunda evlenmelerini mitolojik tanrıların da katıldığı bir törenle kutsar. Düşmanlarını çeşitli büyüler sayesinde korkutarak cezalandıran *Prospero*, oyunun finalinde onları affederek büyüsünden vazgeçmeye karar verir ve Milano'ya geri dönmeye hazırlanır. Ancak bu son sahne filmde farklı bir şekilde yorumlanmıştır. Oyunda büyüsünden vazgeçen *Prospero,* filmde kitaplarını suya atarak bilgiden ya da büyü yapma yeteneğini öğrendiği kitaplarından vazgeçer. Artık geçmiş dönemin (Rönesans) inançları sona ermiş ve "cesur" yeni dönemin (17. Yüzyıl) bilim devrimine doğru yol alınacaktır. Yirmi dört kitabın her biri suya atılırken bunlardan ayrı olarak kapağında W.S. harflerinin yazılı olduğu ve Shakespeare'in otuz altı oyunun bulunduğu kitap ile **Fırtına** oyununun ayrıca yazılı olduğu diğer bir kitap daha suya atılır. Bu son iki kitabı *Caliban*'ın sudan kurtardığı görülür. *Caliban* her ne kadar adadaki dünyanın ilkel, uygarlığa ayak uyduramayan, kaba ve kötücül tarafını temsil ediyorsa da bu eserleri bir tür miras gibi saklayacak olan kişidir.

2.3.1. Mekanlar/ Set Tasarımı ve Atmosfer/ Işık

Açılış sahnesi stilize kemerli sütunların çevrelediği havuzdadır. Piranesi'nin **Hayali Hapishaneler** (Carceri de'invenzioni) isimli gravür çalışmalarını hatırlatan, soğuk, yarı karanlık bir atmosferle korkutucu ve yalnızlık hissi veren bu mekanda Propero havuzun içindedir. Oyuncak bir yelkenliyi suya bırakır. Gerçek bir varlığı (soyluları taşıyan yelkenli) temsil eden bir nesne (oyuncak yelkenli) üzerinden büyü yapılmaktadır.



Resim 149: Havuzda *Prospero* ve çocuk *Ariel*



Resim 150: Filmin genel mekanını oluşturan kemerli sütunlar



Resim 151: Piranesi, The Lion Bas-Reliefs, 1761



Resim 152: Piranesi, The Smoking Fire, 1761



Resim 153: Yarı karanlık sahneler dış ışıkla aydınlanır



Resim 154: **Fırtına**'yı yazan *Prospero*'nun oturduğu sahne benzeri odacık

Mavi pelerini ile *Prospero*, adadaki yaratıkların arasından uzun bir yolu yürüyerek geçer. Yol boyunca görülen kemerli sütunların arka planda da başka başka koridorlar oluşturarak devamlılığı sağlanmıştır. Tüm mekanda tek tek ya da grup halinde dans eden, yürüyen, yatan ya da çeşitli işlerle uğraşan alegorik figürlerle kalabalık bir ortam gözlenir. Yarı karanlık ortamda dışarıdan gelen ışıkla gizemli atmosfer desteklenir. Mavi pelerini kırmızıya dönen *Prospero* farklı bir mekana girmektedir. Yeni mekan pencerelerden gelen dış ışıkla yine yarı karanlıktır; arada sırada çakan şimşeklerle aydınlanır. Eşyalarla bir çalışma odası olduğu anlaşılan ortam fırtına dolayısıyla rüzgarlıdır ve havada uçuşan kağıtların arasından ilerleyen *Prospero*, sahne benzeri odacıkta oturan ve filmin başından beri yalnızca yazı yazan eli görülen mavi pelerinli yazar *Prospero*'nun yanından geçerek yoluna devam eder.

Bir sonraki mekana geçiş 3 boyutlu (pop up) kitabın açılması ile görülen mekanın gerçek bir mekana dönüşmesi ile oluşturulmuştur. *Miranda*'nın odasına bağlanan ve bir sokak görünümündeki bu mekanın merdivenlerinden bir kral edası ile inen *Prospero, Miranda*'nın odasına geldiğinde tüm azametini oluşturan pelerinini ve başlığını çıkararak baba *Prospero*'nun koruyucu ve sevecen haline bürünür.



Resim 155: Eylemleri gerçekleştiren *Prospero*'nun, yazar *Prospero*'nun yanından geçişi



Resim 156: 3 boyutlu kitabın açılışı, Michelangelo'nun yaptığı *Laurentian Kütüphanesi'*nin maketi





Resim 157- 158: Laurentian Kütüphanesi



Resim 159: *Prospero*'nun *Miranda*'nın odasına giderken merdivenlerden inişi, kasvetli bir tiyatro dekorunu andıran mekan ve atmosfer ile Floransa'da bulunan kütüphanenin canlandırılması



Resim 160: Aydınlık ortamıyla filmin başından beri görülen mekanlara tezatlık oluşturan *Miranda'*nın odası, saflık ve masumiyetin rengi olarak beyaz kullanılmıştır

Miranda fırtınayı saf ruhunda hissettiği için huzursuz bir şekilde uyurken *Prospero* ona on iki yıl önce bulundukları adaya nasıl geldiklerini anlatır. Bu sırada geçmişe dair anlatılanlar, Carracci'nin Roma'daki Farnese Sarayı için yaptığı, örneğin **Venüs ve Anchises** gibi fresklerini hatırlatan bir şekilde konumlandırılmış ve canlı figürlerin çerçevelediği ayna- ekranlarda gösterilir.



Resim 161: Canlı figürlerin çerçevelediği bir ayna- ekran



Resim 162: Annibale Carracci, **Venüs ve Anchises** (1597- 1604)



Resim 163: Bir diğer aynada anatomi dersi izleniyor

Aynalarda izlenen *Prospero*'nun geçmiş yaşamına dair görüntüler yine Rönesans ve 17. Yüzyıl resimlerinden alınan referanslarla oluşturulmuştur. Örneğin anatomi dersi için bir araya gelmiş figürler ile Rembrandt'ın **Dr. Nicolaes Tulp'un Anotomi Dersi** (The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp) adlı tablosu canlandırılmıştır.



Resim 164: Rembrandt, **Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi** (1632)

Adadaki yapıların dış görünüşü olduğunu düşündüren görüntüde Antik Roma dönemi yapılarının maketleri kullanılmıştır. Bu yapılar birbirlerine yakın halde konumlandırılmışlardır ve dairesel olarak dönmektedirler. En önde seçilenler Fransa'daki **Nimes Tapınağı** ile Roma'daki **Vesta Tapınağı**'nı çağrıştırmaktadır. Bu görüntü kazazedelerin sudan çıkarılması öncesinde yer almaktadır.



Resim 165: Boşlukta dönen Antik Roma dönemi yapıları

Adada *Caliban*'ın yaşadığı bölge yarı karanlık içinde, ağaçların ve su yataklarının arasında bir kanalizasyon borusunun çıktığı mağaramsı yapıdan oluşmaktadır. Dış mekan görünümünde olsa da uzaklarda görülen sütunlarla bu bölgenin iç mekanda olduğu anlaşılmaktadır.



Resim 166: Adada *Caliban*'ın yaşadığı bölgede ışık çok az kullanılır

Prospero ve *Miranda*'nın birlikte oturdukları ve *Miranda*'nın filmdeki kitaplardan biri olan *Endemik Bitkiler Kitabı*'na baktığı yer, yine bir iç mekandan dışa doğru açılan ve sütunların arasında bir buğday tarlasının ve uzaklarda Antik Mısır anıtlarının görüldüğü bir ortamdadır. Bu mekan aynı zamanda *Miranda* ve *Ferdinand*'ın ilk karşılaştıkları yerdir. Bu sahnede küçük kanatlarıyla aşkı simgeleyen *Eros* görülmekte, aynı zamanda buğday başakları ile tarım tanrıçası ve doğurganlık, bereket, yaşam döngüsü anlamlarıyla *Ceres*'i ve tavus kuşları da gösteriş meraklısı evlilik tanrıçası *Juno*'yu temsil ederler. Tüm bu semboller *Miranda* ve *Ferdinand*'ın kaderleri adına birer çağrışım niteliğindedirler.



Resim 167: *Miranda* kitabı incelerken *Prospero* kızını izler



Resim 168: Buğday başakları (*Ceres*) ve tavus kuşları (*Juno*) ile yaratılan simgeler

Saraylıların kaybolduğu orman dış mekan gibi görünse de, burası da yine sütunların arasında yer almaktadır.



Resim 169: Ormanda *Sebastian* ve *Antonio* cinayet planları yaparlarken, *Ariel* elinde yaşamın simgesi iki adet yanan mumla arya söylemektedir

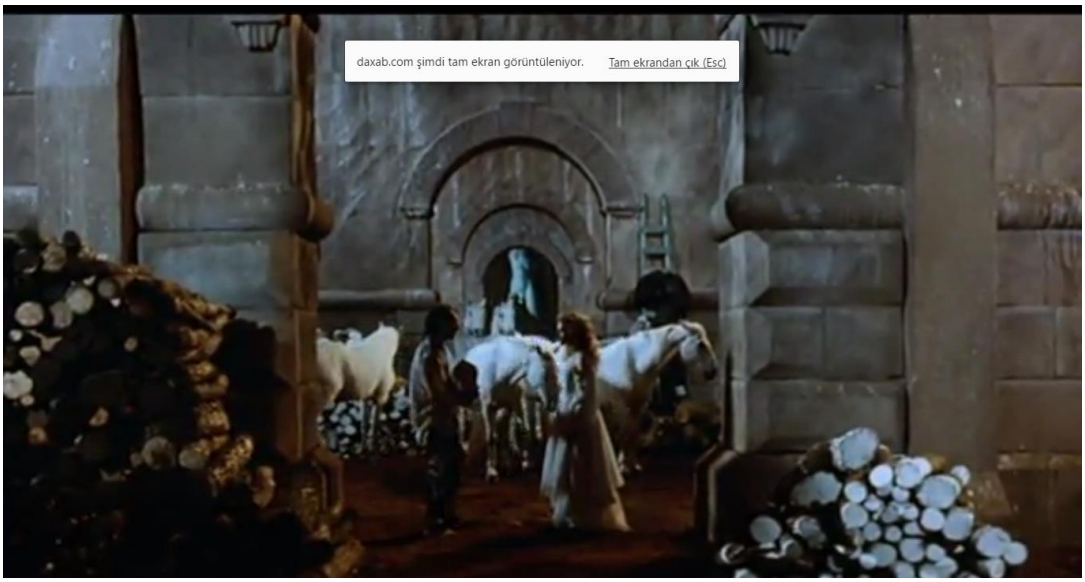


Resim 170: Sütunların arasında toprakla kaplı bir başka bölgede *Caliban*. *Trinculo* ve *Stephano* ile karşılaşacağı yerde dans etmekte



Resim 171: *Prospero* tarafından cezalandırılan *Ferdinand* odun taşırken

Prospero'nun odun taşıma cezası verdiği *Ferdinand*, ayakları zincirli bir halde görevini yapmaktadır. Bu sahne için yaratılan mekan arka arkaya sıralanmış bir dizi tiyatro panosunu andıran kemerli geçişleri olan duvarlardan oluşmaktadır. *Miranda* ile *Ferdinand* birbirlerine olan aşklarını anlatarak evlenmeye karar verirler. Bir sonraki çekimde arka taraftan ön tarafa doğru yürüyen beyaz atlar görülür. Aşkın zaferi ve yenilmezliği temsil edilmektedir.



Resim 172: Beyaz atlarla sembolize edilen saf ve masum aşkın zaferi



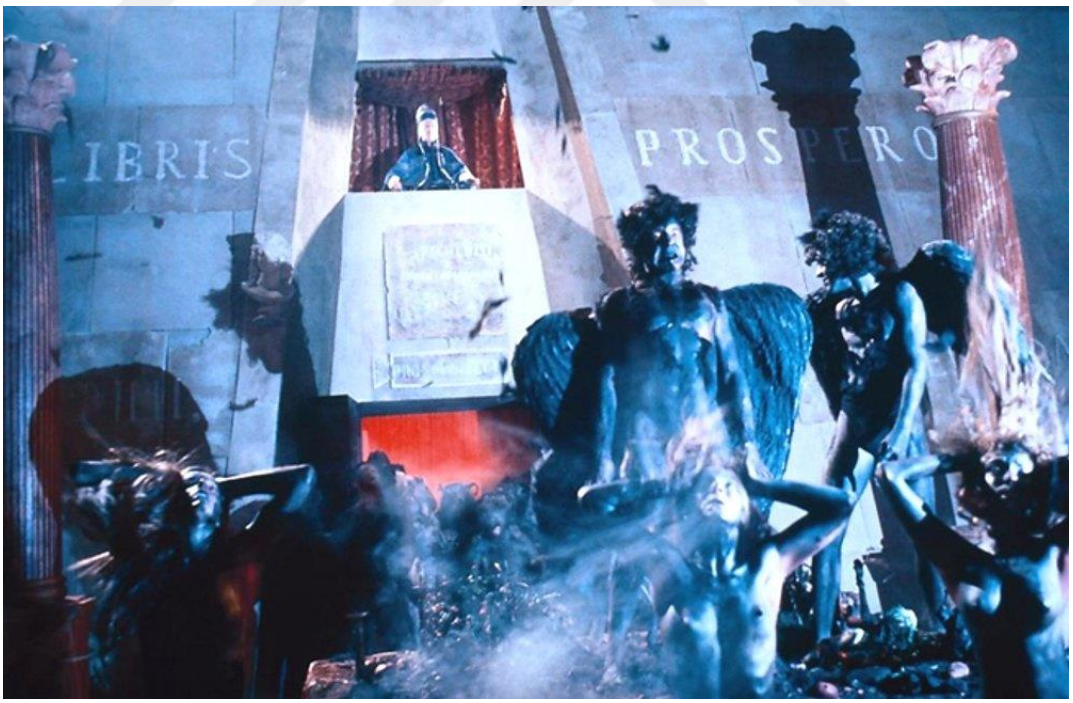
Resim 173: Adada yıkıntıların olduğu bölgede gezinen *Caliban, Trinculo* ve *Stephano*

Caliban'la karşılaşan *Trinculo* ve *Stephano*, *Caliban*'ın yol göstericiliğinde adada yol alırlarsa da gittikleri bölgeler adanın yıkık dökük, harabe ve en kötü görünen yerleridir. Filmde *Caliban*'ın olduğu tüm sahneler bu tip ücra ve medeniyetin ulaşmadığı ya da terk edilmiş izlenimi veren mekanlarda yer almaktadır.

Prospero kendisine haksızlık etmiş ve düşmanı olan saraylılardan alacağı son intikam için hazırlık yapar. Adada kendisine yardım eden yaratıklara, perilere bir ziyafet sofrası hazırlatır. Bu sahne için mekan olarak *Prospero*'nun kütüphanesinin dış tarafı olduğu izlenimi veren cephe kullanılmıştır. *Prospero*, kütüphanenin ön cephesinde yer alan kapının üzerinde bulunan odacıktan, saraylıları korkutarak intikamını aldığı sahneyi izler.



Resim 174: Saraylılar için hazırlanan ziyafet sofrası



Resim 175: *Prospero* düşmanlarının yaratıklar ve periler tarafından korkutulmasını izlerken



Resim 176: *Miranda* ve *Ferdinand*'ın evlilik töreni

Miranda ve *Ferdinand*'ın evlilik kutlaması bir festival havasındadır. Bu evlilik, *Iris, Ceres* ve *Juno*'nun aryalarıyla ve bu tanrıçaları sembolize eden çeşitli hediyelerle kutsanır. Törenin gerçekleştiği mekan sarmaşıkların dolandığı mermer sütunların çerçevelediği bir salondur. Pembe çiçekler sonsuz masumiyetin simgesidir. Beyaz zemin mekanın aydınlık atmosferini desteklemektedir.

Tören sonrasında arkasında *Miranda* ve *Ferdinand* ile birlikte yürüyen *Prospero*, düşmanlarıyla son kez karşılaşmaya ve onlarla yüzleşmeye gitmektedir. Bu sırada sağda ve solda üçerli sıralar halinde olan altı adet boy aynasının arasından geçerler. Batı kültüründe fedakarlık ve desteğin sembolü olan altı sayısı aynı zamanda merhameti de simgeler. Üçerli diziliş yaratıcılığı ve hayal gücünü vurgulamaktadır. *Miranda* ve *Ferdinand*'ın evliliklerine destek olan *Prospero*, bu sahneden sonra yine, fakat son kez, yaratıcı büyüsüyle düşmanlarını bir araya toplayacak ve merhamet göstererek onları affedecektir.

Ayna kullanımı filmin başından beri çoğu sahnede görülmektedir. Bazı sahnelerde geçmişi gösteren birer ekran işleviyle kullanılmaktadır. Bazı sahnelerde ise, özellikle 16. ve 17. Yüzyıl Kuzey Avrupa natürmortlarında kullanıldığı gibi ölüm sembolü olarak hayatın geçiciliğini ve dünyevi zevklerle maddi kazançların boşunalığını (Goscilo, 2010:12) temsil etmektedir.



Resim 177: *Prospero* aynaların arasından yürürken

Filmde kullanılan mekanlara genel olarak bakıldığında, olaylar dizisi bir adada geçmesine rağmen, dış ortamların bile iç mekanlarda oluşturulan dekorlarla yaratıldığı görülür. Olaylar *Prospero*'nun kafasının içinde mi yer almaktadır? Yoksa tüm olanlar *Prospero*'nun anıları mıdır? Günün aydınlık olduğu saatlerde görülen yapay gökyüzü rengi ve filmin sonlarına doğru kararan havadaki yapay yıldızlar *Prospero*'nun psikolojisi ile mi ilgilidir? Bütün bu sıkışmışlık ve tiyatro dekorlarını andıran kasvetli panolar nasıl açıklanabilir? Jan Kott'un **Fırtına** oyununun ilk ve son sözlerine dair görüşleri şöyledir:

> "*Fırtına'nın iki sonu vardır: Prospero'nun düşmanlarını bağışlayıp, öykünün başlangıç noktasına döndüğü adada, sessiz bir akşam ve Propsero'nun doğrudan izleyiciye konuştuğu trajik monoloğu; ve zamanın dışındaki bir monolog. Ama Fırtına'nın ayrıca iki öndeyişi vardır. Bunların ilki etkileyici olanıdır; yıldırımın yaktığı ve denizin kayalara savurduğu gemide geçer. Diğer öndeyiş, Prospero'nun dükalığını kaybedip, ıssız bir adaya yaşamaya nasıl geldiğinin öyküsünü içerir. Oyundaki karakterlerin önceki hikayesini aktarır.*
>
> *Görünürde, ilk öndeyiş, Prospero'nun kapanış monoloğu gibi gereksizdir. Adanın dışında yer alır ve bir çerçeve sağlar. Ama, çifte bir dramatik amaca hizmet eder. İlk öndeyiş, gerçek bir fırtınayı, izleyicilerin*

gözünde, kahramanları alt edecek, içteki fırtınadan, çılgınlıktan ayırmıştı. Yalnız fiziksel ve materyalist fırtınadan sonradır ki, bir ahlak oyununun oynanacağı gösterilmiştir. Adada olan her şey, Prospero'nun sahneye koyduğu bir oyun, oyun içinde oyun olacaktır" (Kott, 1999: 238).

Böylece yukarıdaki soruların cevaplarına filmin sonunda *Prospero*'nun sonsözlerini söylerken seyirciye doğru dönük olan yüzüne odaklanan görüntünün gittikçe uzaklaştığı ve arkaları filmi izleyenlere dönük bir şekilde *Prospero*'nun görüntüsünü alkışlayan seyircilerin çekimi ile ulaşıyoruz. Film boyunca bir oyun, *Prospero*'nun yazıp oynadığı bir gösteri sunulmuştur. *Prospero*'yu alkışlayan filmin içindeki seyircilerin giysileri 17. Yüzyıl tarzındadır. Bu nedenledir ki, kullanılan mekanlar bu dönemin izlerini taşırlarken, görülen tüm yapay öğeler de sahnelenen oyunun dekorları oldukları için bir anlam kazanırlar.

2.3.2. Kostüm Tasarımı

Prospero: İtalyan kökenli ve adanın yöneticisi olması nedeniyle dönemin deniz ticareti ile ünlü Venedik şehrinin başkanlarının giydiği başlık ve pelerinden oluşan kıyafeti filmin sonuna kadar giymektedir. Marco Duse'nin bu konuyla ilgili saptamasına göre, *Prospero*, Giovanni Bellini'nin 1501'de resmettiği **Venedik Başkanı Leonardo Loredan'ın Portresi** (Portrait of Doge Leonardo Loredan)'ndeki gibi giyinmektedir. Orijinal olarak başkan, lider, yönetici anlamlarına gelen Latin kökenli "Dux" kelimesinin İtalyanca'daki "Doge" ve İngilizce'deki "Duke" ile bağlantısına değinen Duse, *Prospero*'nun eski Milano Dükü (Duke of Milan) olsa da adanın/ kendi adasının başkanı (Doge) olduğuna değinir (Duse, 2015: 77).



Resim 178: G. Bellini- **Başkan Leonardo Loredan'ın Portresi** (1501)



Resim 179: *Prospero'*nun başlığı

İlk görüntülerde mavi olan pelerinin rengi suyu çağrıştırmaktadır. *Prospero,* havuzdan çıktıktan sonra entariden oluşan beyaz iç giysilerini giyer; sonrasında çıplak yardımcıları tarafından mavi renkteki pelerin açılarak adeta bir perde gibi yükseltilir. Bu perdenin arkasından alt kısmı kaldırılarak filmin ilerleyen sahnelerinde karşılaşılacak olan çıplak insanlar, hayvanlar kameraya doğru yürümeye

başlarlar. Bu başlangıçla, adadaki tüm yaratıkların *Prospero*'nun zihninden çıktığı gibi bir yoruma ulaşılabilineceği gibi filmin sonu ile olan bağlantısı göz önüne alındığında pelerinin bir sahne perdesi işlevi gördüğü de düşünülebilir.

Parlak kumaştan yapılan pelerinin yüzeyi suyla ilişkili hayvan şekilleri, Romen rakamları, Antik Yunan, Antik Mısır ve İbranice yazılardan oluşan altın renkli işlemelerle kaplanmıştır.



Resim 180: Pelerinin yüzeyinde yer alan işlemeler



Resim 181: Maviden kırmızıya dönen pelerinde de aynı işlemeler vardır

Genel olarak iki renk olarak kullanılan pelerinlerden mavi olanını iki *Prospero*'nun birlikte görüldüğü çekimde yazar *Prospero* giymektedir. Ateşi simgeleyen kırmızı pelerini ile geçip giden *Prospero*, eylemleri gerçekleştirendir.



Resim 182: İki *Prospero*



Resim 183: *Miranda*'nın üzerine örtülen pelerin siyaha döner

Pelerinin *Miranda*'nın üzerine örtüldüğünde siyah renge dönmesi ölümü ve yası çağrıştırsa da Miranda'nın huzursuz uykusunun bu örtünün altındayken sakinleştiği görülür. Yatağın siyah ve beyaz renk düzeni, odanın başka bir tarafında

bulunan, *Prospero*'nun eşi ve *Miranda*'nın annesine ait olan ölmüş kadın bedeni etrafındaki alanın düzenlenmesi ile uyum sağlar.



Resim 184: *Miranda*'nın annesinin ölü bedeni etrafındaki mekan düzenlemesi

Prospero, *Miranda*'nın odasına geldiğinde pelerinini ve şapkasını çıkartır. Üzerinde kendinden desenli, beyaz, "banyan" olarak adlandırılan, robdöşambr'ın ilk biçimini oluşturan ve 17. Yüzyıl'da ev içi kıyafeti olarak kullanılan üst giyim parçası vardır. Kızının yanında tüm otoriter tavrından ve yönetici vasıflarından arınmıştır. Sevecen ve koruyucu bir aile babası olarak, *Miranda*'nın beyaz geceliği ve eşinin ölü bedeni üzerindeki beyaz örtü ile kendisinin beyaz kıyafeti renk birlikteliği sağlamaktadır ve bu zararsız aileye yapılan kötülüğün şiddetini hatırlatmaktadır.



Resim 185: Beyaz üst giysisi ile *Prospero*



Resim 186:*Prospero*, *Miranda* ile birlikte, *Miranda* ve *Ferdinand* karşılaşmadan hemen önce

Prospero, *Miranda* ile otururken ve *Miranda* ile *Ferdinand*'ın karşılaştıkları sahnede yine mavi pelerinini giymektedir. Başında Katolik kardinallerinin şapkası vardır. Ancak kırmızı olarak kullanılan bu şapka, filmde mavi renktedir.



Resim 187: Georges de la Tour, **Kardinal Şapkasıyla Aziz Jerome** (St. Jerome with Cardinal Hat-1650)



Resim 188: Mavi kardinal şapkasıyla *Prospero*

Prospero, Milano Dükü olarak saraylıların karşısına çıkacaktır; kıyafeti 16. ve 17. Yüzyıllardan izler taşımaktadır. Ceket, pantolon, bedene çapraz takılan kuşak ve kol manşetleri 17. Yüzyıl formundayken, ruff yaka 16. Yüzyıl'dan kalmış bir giysi aksesuarıdır.



Resim 189: 16. Yüzyıl'dan ruff yaka



Resim 190: 17. Yüzyıl formunda kol manşetleri

Filmin sonunda ise *Prospero*'nun üzerinde yalnızca beyaz gömlek ve pantolonu vardır. Bütün mevkii ve konumlarından arınmış olarak son sözlerini söyler. Oyun bitmiştir; başrol oyuncusu kostümlerini çıkartmıştır ve kendisi olarak seyircilere veda eder.

Miranda: İnsanlığın kirlenmemiş yönünü temsil eden saf ve iyimser *Miranda* genel olarak beyaz renkte kıyafetler giymektedir.



Resim 191: *Miranda*'nın, görüldüğü ilk sahnede giydiği gecelik



Resim 192: *Miranda*'nın beyaz ince kumaştan elbisesi



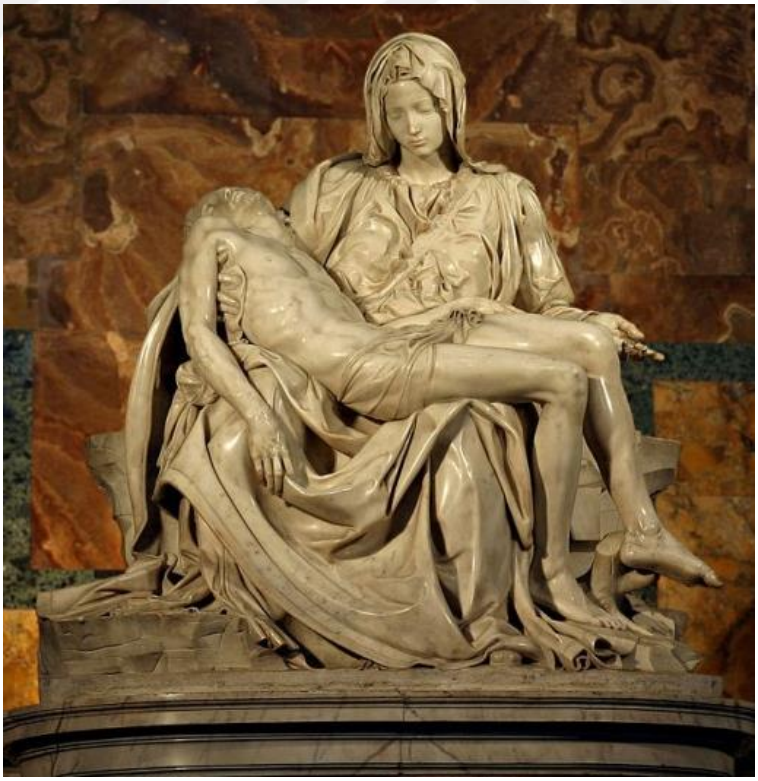
Resim 193:
Miranda'nın beyaz ince elbisesi ile Botticelli tablosundaki giysiler arasındaki benzerlik



Resim 194:
S. Botticelli, **İlkbahar** (La Primavera-1482) detay



Resim 195: *Miranda* ve *Ferdinand*, **Pieta**'yı hatırlatan kompozisyonda



Resim 196: Michelangelo, **Pieta**- 1498-1499



Resim 197: *Miranda*'nın düğün elbisesi



Resim 198: *Miranda'*nın elbisesinin arkadan görünüşü



Resim 199: *Miranda* ve *Ferdinand* satranç oynarken

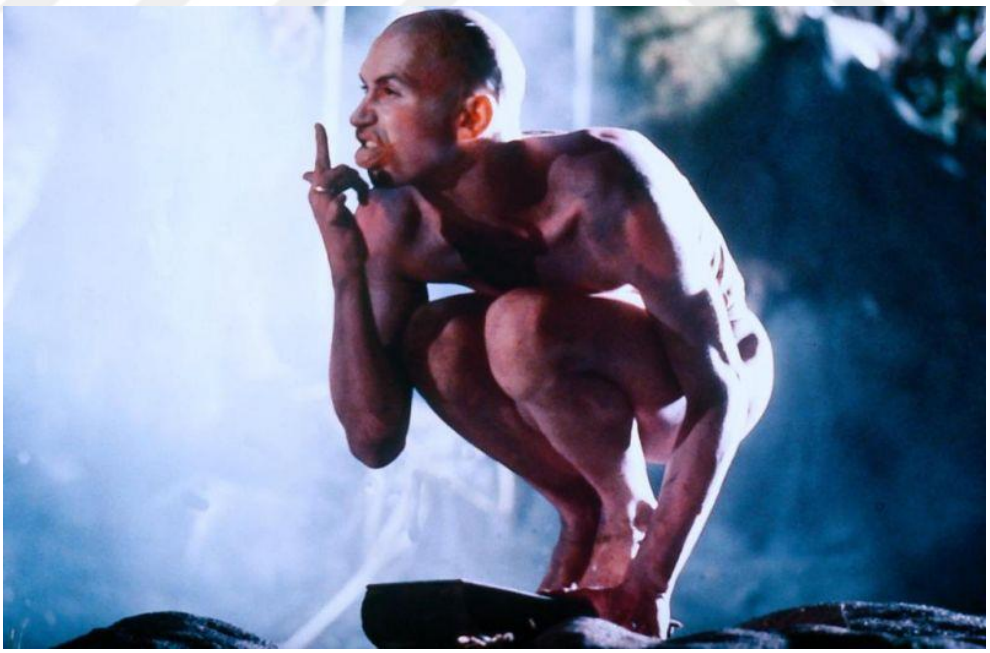




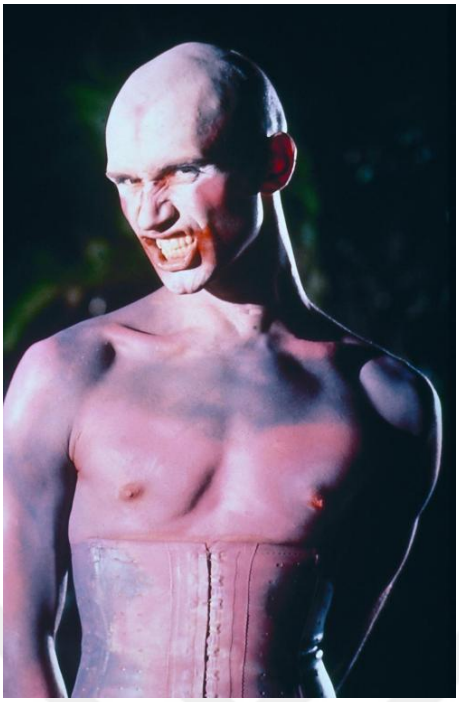
Resim 200- 201: *Miranda'*nın 17. Yüzyıl tarzı elbisesi ve elbisenin boydan görünüşü

Caliban: Adanın *Prospero* ve kızı *Miranda* gelmeden önceki yerlisi ve cadı *Sycorax*'ın oğlu olan *Caliban, Prospero*'nun verdiği tüm eğitime rağmen vahşi doğasından kurtulamamıştır. Bununla birlikte tüm kaba ve kötücül sözleri ile filmde belirli bir koreografide dans etmesi ve son sahnede *Prospero*'nun suya attığı oyun kitaplarını kurtararak sahiplenmesi arasında bir ironi vardır. *Caliban, Miranda*'ya, insanı hayvandan ayıran en büyük özelliği, konuşmayı, ona öğrettiği için kızar. İkisi arasında bu konuda geçen diyalog Jan Kott'a göre, *tüm oyundaki en acı sahnelerden biridir* (Kott, 1999:263). Kott, *Caliban*'ın trajik durumunu şöyle açıklar:

> "*Caliban adacığın efendisi idi. Prospero'nun yola çıkmasından sonra, yeniden adacıkta yalnız kalacaktır. Fırtına'daki karakterler arasında, Caliban gerçekten en trajik karakterdir. Belki, değişecek tek kişi odur. Diğer tüm karakterler, olduğu gibi dışardan alınmıştır, birkaç temel tavırlarıyla gösterilir. Bu, Prospero için bile geçerlidir. Prospero'nun oyunu tümüyle zihinseldir. Ayrıca, Ariel'in dramı soyut kavramlar dünyasında kalır. Shakespeare yalnızca Caliban'a tutku ve bir yaşam dolusu tarih vermiştir*." (Kott, 1999: 263)



Resim 202: *Caliban*, *Prospero* ve *Miranda* karşısında kaba davranışlar sergiler





Resim 203- 204: *Caliban'*ın kıyafetini oluşturan korsaj, külot ve fallus simgesi kırmızı parça

Ariel: *Caliban*'ın tam tersi bir varlığı temsil eden *Ariel*'de ince ve bir ruhun, neşeli, çocuksu ve canlı bir karakterin izleri görülebilir. Filmde *Ariel* dört oyuncu ile canlandırılır; çocuk, genç ve orta yaşlarda üç oyuncu ile arya söyleyen genç bir oyuncu. Genel görünümünü oluşturan sarı kıvırcık saçları, beyaz teni ile Batı resmindeki **Eros** tasvirlerine benzemesi dikkat çekicidir. Böylece *Caliban* ile olan tezatlığı fiziksel açıdan belirginleşir. Oyunda havamsı bir peri olarak tarif edilen *Ariel*, filmde insanın en enerjik olduğu üç evresi ile yorumlanmıştır. Kostüm olarak sömürge ülkelerinin yerli halkları gibi çıplak vücutta bir peştamal giymektedirler. Canlı kırmızı renkli bu peştamaller filmin genel koyu renk tonunda hemen dikkati çekerler; ayrıca *Ariel*'in hareketli yapısını desteklerler.



Resim 205: Üç Ariel yan yana

Saraylılar: Kostümleri ile adanın diğer varlıkları -ki sahnelerin tamamında çıplaktırlar- arasındaki tezatlıkları belirgin bir şekilde vurgulanmıştır. Öyle ki giysilerinin tamamında abartılı bir form hakimdir. Bu vurgulama statü sembolü olan ruff yakalarda, ayakkabılarda ve şapkalarda özellikle dikkat çeker. Saraylılardan ayrı olarak *Prospero*'nun ayakkabıları dikkat çekicidir. *Prospero* son sahnede her ne kadar gelmiş olduğu Batı kültürünün kıyafetlerini giymiş olsa da ayakkabıları Doğu'nun ucu sivri ve yukarıya kalkık formundadır. Bir yönüyle hala adaya bağlıdır.



Resim 206: *Saraylılar*'ın abartılı kostümleri

2.3.3. Müzik ve Efektler

Bütün film boyunca sesler, gürültüler, müzik birbirinin ardı sıra bazen de birbiriyle karışık olarak duyulur. Filmin müziklerini yapan Michael Nyman çalışmasında, *Caliban*'ın repliklerinde yer alan ve adayı seslerle dolu olarak tarif eden sözlerinden yola çıktığını belirtir (michaelnyman.com/music/recordings/show/prosperos-books, erişim tarihi: 23.05.2016).

Suyun damlama sesi ile yapılan başlangıçta filme adını veren kitaplar hemen teker teker tanıtılmaya başlar. Üst üste bindirilen görüntülerle yakalanan eş zamanlı gösterimlerle bazen iki bazen de üç çekim karesi birbirini çerçeveler; alttaki görüntüler üst kareler için bir tür paspartu görevi görür ve o anda yaşanan durum açısından seyirciye farklı izlenimler edindirirler. Bu görüntüler, Kübist sanatçıların iki boyutlu yüzeyde üç boyutlu etki yaratmak amacıyla bir nesneyi farklı açılardan resmetmeleri gibi bir etki yaratırlar.

Filmin geneline yayılmış olan rüzgar, gök gürültüsü, şimşek ve su sesleri fırtınanın yarattığı huzursuz ve tedirgin ortamı oluşturur. Genel olarak filme yarı karanlık sahneler hakimdir denebilir. Seslerle birlikte yarı karanlık ortam korkutucu bir atmosfer yaratır. Aydınlıkta çekimler genellikle yalnızca *Miranda*'nın bulunduğu sahnelerde vardır.

Seslerde film boyunca karakterlerin yönelişlerinin tasvirinde de önemli ayrıntıları barındırır. Örneğin, *Prospero*'nun büyü yaptığı sahnelerde dört elementi tasvir eden sesler birbiri ardına duyulur. Damlayan su sesine, akan suyun, yağmurun, rüzgarın, havada dönen pervanenin, çekiç seslerinin, yanan ateşin sesi karışır. Genel olarak su sesi tüm efektleriyle kullanılmıştır; böylelikle adanın suya aidiyeti ya da bağımlılığı algısı kuvvetlenir. *Caliban*'ın bulunduğu sahneler de ise fondaki kurbağa ya da yabani hayvan sesleri ve ile onun vahşi doğası anlatılır.

Tüm bu ses efektleriyle birlikte filmin tema müziklerini oluşturan orkestra düzenlemesi ve aryalar Barok müzik etkisindedir. Bu anlamda oyunun yazıldığı -

filmin de geçtiği- döneme uygundur. Özellikle yaylı çalgıların baskın olduğu müzik hüzünlü bir yalnızlığı vurgular.

SONUÇ

Modern sanatın özgün eserlerine karşılık postmodern olarak tanımlanan dönemde biçimsel olarak sanatın özgünlüğü söz konusu olmamakta/ olamamaktadır. Sanat yapıtlarını oluşturan çeşitlilik göz önünde bulundurulduğunda özgünlüğün artık olanaklı olmadığı görülmektedir. Kendisinden önce yaratılan biçemlere öykünen sanat eserlerinde metinlerarasılık, göstergelerarasılık ve özellikle sinemada filmlerarasılık gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Esas olarak başka eserlerden alıntılar yapılarak yeniden üretilen sanat eserlerinde bir kolajdan söz etmek mümkündür. Bununla birlikte farklı sanat disiplinlerinin de kendi aralarında etkileşimde bulunduğu söylenebilir. Özellikle sinema sanatı resim, fotoğraf, edebiyat, müzik ve dram alanlarından etkilenerek karma bir yapıyla postmodern anlatıma yetkin bir şekilde katılır.

Sinemada 1980'lerle birlikte etkisi hissedilmeye başlanan postmodern döneme uygun olarak, Shakespeare oyunlarının uyarlamalarına getirilen yeni yorumlar dikkat çekmektedir. Sessiz film döneminden itibaren Shakespeare'in oyunları metinsel olarak ya da konu ve temalarıyla sinema için zengin birer kaynak olmuştur ve postmodern dönemde de bu oyunlar gündemde kalmıştır. Shakespeare de oyunlarını yazarken esinlenmek adına klasik kaynaklara başvurmuş ve bu malzemelerle çağının güncel sorunlarını bir araya getirmiştir. Bu bağlamda onun metinleri, metinler arası olarak değerlendirilmektedir. Her ne kadar Peter Brook, 1964'te Paris'te UNESCO tarafından organize edilen Shakespeare Film Kongresi'nde, Shakespeare'in filme çekilmesinin imkansız olduğunu söylese de (Manvell, 1971: 133), sahnede oluşturulması imkansız görüntülerin, teknoloji sayesinde bir sinema filminde oluşturulabilmesi buna imkan sağlamıştır. Bununla beraber, Shakespeare'in sanatının özü olarak kabul edilen, oyunlarındaki sözlerle oluşan düşüncelerin, okuyucunun ya da izleyicinin hayal gücünde yarattığı izlenimler filmler sayesinde çeşitli çağrışımlar yoluyla çoğalır ve seyirci bu görüntüler sayesinde bireysel ya da kültürel olarak yeni anlam ve bağlantılar kurabilir. Bu da yorumlama açısından Shakespeare'e yeni bakış açıları kazandırmaktadır.

Tasarım açısından özellikle dekor olarak bakıldığında döneminin kısıtlı sahneleme olanakları düşünülürse, Shakespeare oyunlarının seyircinin hayal gücüne

odaklanan görsel imgeleri çağrıştıran metinleri, filmler yoluyla -özellikle teknolojik gelişmelerle birlikte- daha efektif olarak uygulanabilmektedir. Bununla birlikte, Shakespeare'in eserlerini verdiği dönemin kostüm uygulamaları ile postmodern dönemin getirdiği yönelişler arasında ilginç bir bağlantı vardır. 16. Yüzyıl'ın sahne kostümlerinde oyunların yazıldığı dönemlere uygun kostümler kullanılmamakta, bir oyundaki karakterlerde farklı dönemlerin giysileri bir araya getirilebilmekteydi. Maliyeti azaltmak adına yapılan bu toplama giysilerle oluşturulan kostümlerle ortaya çıkan görsel kolaj, postmodern dönemdeki uygulamaların pratik amaca yönelik ilkel biçimini oluşturmaktadır. Örneğin, Antik Roma togası ile 16. Yüzyıl'ın askeri kıyafetini aynı sahnede bir araya getirmek postmodern dönemde anlam açısından alt metin okumalarından güncel sorunların irdelenmesine, popüler kültür eleştirilerine kadar pek çok alanda fikir sahibi olmayı gerektirse de, Shakespeare dönemi için bu uygulamalar yalnızca yerelliği belirten göstergelerdir.

Bu bağlamda bu araştırmada yer alan filmlerdeki görsel öğeler, postmodern eklektiğin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Karakterlerin kostümlerinden mekanların düzenlenişine kadar değişik dönemlerden alınma parçaların bir araya getirilmesi ile yapılan bir kolaj söz konusudur. Bu kolajlar kimi yerlerde seyircinin kolaylıkla algılayabileceği görsel klişelerden oluşturulurken kimi yerlerde ise bir takım alt metinlerin ve kültürel kodların bilinçaltında çözümlenmesi yoluyla gerçekleştirilir.

İncelenen filmlere genel olarak bakıldığında anlatımda ele aldıkları temaları güncel toplumsal sorunlar bağlamında işledikleri, bunu yaparken de teknolojik yenilikleri kullandıkları söylenebilir. Yapımın görsel dilini oluşturan tasarım ise, çok katmanlı anlam yaratmada geçmiş ve güncel stilleri bir araya getirmede bir araç olarak kullanılmaktadır.

Romeo ve Juliet filminde gençlerin sorunları, çok kültürlü toplum yapısı içinde geçmiş filmlerin taklitleri, göndermeler ve klişeleşen görseller yoluyla ele alınır. Diğer iki film arasında görsel olarak, 1990'lı yıllar kapsamında daha modern atmosferli olduğu söylenebilir.

Titus filminde görsel olarak geçmişte yaratılan ikonlar ve toplumun hafızasında yer etmiş imajlar ele alınan düşüncenin iletilmesinde yine **Romeo ve Juliet**'te de olduğu gibi kullanılmıştır. Sahne yapımında kullanılamayan görsel efektler, teknoloji yoluyla anlatımda yer almaktadır. Gerçekçilik ve stilizasyonun yapımın tamamına yayılması bu filmin ayırıcı özelliğidir ve postmodernizmin farklı akım ve stilleri bir araya getiren yönelişi ile uyum sağlar.

Prospero'nun Kitapları, incelenen filmler arasında yazarlık ve yazma eylemini postmodern çerçevede irdelemesiyle daha çok sanatsal konuda yoğunlaşmıştır. **Fırtına**'dan uyarlanmış olan filmin başlığında kitaplar baş role yerleştirilerek postmodernizmin yapısöküm işlemi uygulanmıştır. Ayrıca anlatımda teknolojik yenilik olarak film karelerinin üst üste bindirilerek eş zamanlı gösterimi ile zaman- mekan- olay birliği ortadan kaldırılmıştır.

Yorumlama açısından bakıldığında ise bu filmler, her ne kadar farklı disiplinlerden gelen yönetmenlerinin bakış açılarına göre biçimlenmiş olsalar da, geçmişteki filmlere yapılan öykünmeler (**Romeo ve Juliet**), belirli bir dönemin resim sanatına yapılan göndermeler (**Prospero'nun Kitapları**) ya da klişeleşmiş görsellikler (**Titus**) yoluyla biçimsel olarak aynı ya da farklı kültürlerdeki seyirciler üzerinde farklı etkilerde bulunacaktırlar. Bununla birlikte, entelektüel açıdan da çeşitli okumalara imkan sağlayan bir imajlar yumağı haline getirilmiş bu yapıtlar, çok anlamlılık bazında yetkin olabilmeleri için sanat, felsefe, tarih alanlarında bilgi birikimine ihtiyaç duyarlar. Bu anlamda postmodern filmlerin daha iyi anlaşılabilmeleri için senaryolarının, uyarlama ise de orijinal metinlerin dramaturjik çözümlemeleri ve güncel toplumsal, sanatsal sorunların analizi önem taşır. Görüntü sanatları ile ilgili yapılabilecek araştırmalarda bu konuların üzerinde durulması özellikle önemlidir.

Görsel anlamda sahne ve görüntü sanatlarında belirleyici göstergeler olarak dekor ve kostüm, eserlerin algılanmasında karakterler ve olayların geçtiği çevre hakkında ilk fikirleri izleyene aktarmaları açısından araştırmaya değerdir ve yapımın anlamına yaptıkları katkı yadsınamaz. Postmodern dönemde yapılan uygulamalar kapsamında ele alındıklarında karmaşık bir yapı, akımların ve stillerin birer kolajı,

geçmiş dönem imajlarının birer kopyası olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Ancak postmodern yapımın içerikteki taklitçiliğinin biçimsel yansımaları olarak değerlendirilebilirler.

Postmodernizm kapsamında ele alınan filmlerde tasarımın, kolajı içeren yapısı gereği, belirli bir stili ya da akımı yansıtması kapsamında değerlendirilmesi söz konusu olamamaktadır. Bu kapsamda yapılacak çalışmalarda sonuç üretirken genellemelerden kaçınılması zorunluluğu postmodern sanatın gereği olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bununla beraber sanatta yorumlama, yapıta değer katan önemli bir konudur. Bu bağlamda da Shakespeare oyunlarının dramatik yapısı, yapıtın güncel sorunlara dair söylem üretecek şekilde yeniden yorumlanmasına imkan sağlar; Shakespeare bu açıdan geçmişten günümüze aranılan bir tercihtir.

KAYNAKÇA

A. KİTAPLAR

*Arkın, Ramazan Gökalp. (1971). İngiltere. *Cumhuriyet ansiklopedisi*. (s. 1771). İstanbul: Arkın Kitabevi.

*Arkın, Ramazan Gökalp. (1971). Rönesans. Cumhuriyet ansiklopedisi. (s. 2784). İstanbul: Arkın Kitabevi.

*Blumenthal, Eileen, Julie Taymor. (1995). *Playing with fire*. New York: Harry N. Abrams, Inc.

* Büker, Seçil. (2012). *Sinemada anlam yaratma*. (İkinci baskı). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

*Büyükdüvenci, Sabri, Semire Ruken Öztürk. (1997). *Postmodernizm ve sinema*. Ankara: ARK.

*Clancy, Deirdre. (2014). *Designing costume for stage and screen*. London: Batsford

*Coşkun, Esen E. (2011). *Dünya sinemasında akımlar*. (İkinci baskı). Ankara: Phoenix Yayınevi.

*Çalışlar, Aziz. (1993). *Tiyatro adamları sözlüğü*. İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.

*Denzin, Norman K. (1991). *Images of postmodern society, social theory and contemporary cinema.* London: Sage Publications Ltd.

*Esslin, Martin. (1996). *Dram sanatının alanı*. (Özdemir Nutku, Çev.). İstanbul: YKY.

*Kott, Jan. (1999). *Çağdaşımız Shakespeare*. (Teoman Güney, Çev.). İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.

*LoBrutto, Vincent. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. New York: Allworth Press.

*Loehlin, James N. (2000). 'This violent delights have violent ends: Baz Luhrmann's millennial Shakespeare. *Shakespeare, Film, Fin de Siecle.* (ss. 121-135). Great Britain: Macmillan Press Ltd.

*Lyotard, Jean- François. (2000). *Postmodern durum*. (Üçüncü baskı). (Ahmet Çiğdem, Çev.). Ankara: Vadi Yayınları.

*Manvell, Roger. (1971). *Shakespeare and the film*. New York: Praeger Publishers Inc.

*Monaco, James. (2001). *Bir film nasıl okunur?* (Ertan Yılmaz, Çev.).İstanbul: Oğlak Yayıcılık ve Reklamcılık Ltd. Şti.

*Rosenthal, Daniel. (2000). *Shakespeare on screen*. Great Britain: Octopus Publishing Group Limited.

*Shakespeare, William. (1943). *Beğendiğiniz Gibi*. (Doç. Orhan Burian, Çev.). Ankara: Maarif Matbaası

*Shakespeare, William. (2011). *Fırtına*. (Sekizinci baskı). (Bülent Bozkurt, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

*Shakespeare, William. (2012). *Romeo ve Juliet.* (Beşinci baskı). (Özdemir Nutku, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

*Shakespeare, William. (1995). *Titus Andronicus*. (Ali H. Neyzi, Çev.). İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.

*Şener, Sevda. (2008). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. (Beşinci baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

*Şenyapılı, Önder. (2003). *Sinema ve tasarım*. (İkinci baskı). İstanbul: Boyut Kitapları.

*Yamaner, Güzin. (2007). *Postmodernizm ve sanat*. Ankara: Algıyayın.

*Yılmaz, Mehmet. (2006). *Modernizmden postmodernizme sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

B. ELEKTRONİK KAYNAKLAR

MAKALELER

*Agusti, Clara Escoda. (2006, Haziran). Julie Taymor's Titus (1999): Framing violence and activating responsibility. *Universitat de Barcelona, Atlantis, 28.1, 57-70.* http://www.atlantisjournal.org/old/ARCHIVE/28.1/2006EscodaAgusti.pdf (erişim tarihi: 13.03.2016).

*Duse, Marco. (2015, Haziran). Author and authority. *Ca'Foscari University of Venice, Vol. 11, 75-82.* https://www.upf.edu/forma/_pdf/vol11/09_duse.pdf (erişim tarihi: 13.03.2016).

*Erdemir, Filiz. (2009). Postmodern sinemada kahramanın dönüşümü. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Sayı/Cilt:35, 21-40.* http://journals.istanbul.edu.tr/iuifd/article/viewFile/1019007918/1019007378 (erişim tarihi: 29.11.2014).

*Goscilo, Helena. (2010). The mirror in art: vanitas, veritas, and vision. *Studies in 20th & 21st Century Literature, Vol:34, Iss. 2, Article 7, 282-319.* http://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1733&context=sttcl (erişim tarihi: 13.03.2016).

*Karadoğan, Ali. (2005). Postmodern sinema mı film mi? *İletişim: Araştırmaları, 3(1-2):133-160.* http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/23/667/8498.pdf (erişim tarihi: 29.11.2014).

*Karatay, Dr. Ali. (2014, Eylül). Sinemada tasarım ve nesnelerin estetiği. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 3, 14-33.* http://sbe.cbu.edu.tr/2014-3/06karatay.pdf (erişim tarihi: 29.11.2014).

*İspir, Naci ve Kaya, Zekeriya. (2011, Temmuz). Sinemada postmodern arayışlar. *Atatürk İletişim Dergisi, Sayı 2, 81-100.* http://e-dergi.atauni.edu.tr/atauniiletisim/article/download/.../1025006719 (erişim tarihi: 29.11.2014).

*Örs, H. Birsen. (2009, Mart). Postmodern dünyada ideolojinin dönüşümü. *İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, No:40, 1-12.* http://www.journals.istanbul.edu.tr/iusiyasal/article/download/1023009346/1023008684 (erişim tarihi: 13.03.2016).

*Rodgers, Marlene ve Greenaway, Peter. (1991-1992, Kış). Prospero's Books- word and spectacle. *Film Quarterly, Vol. 45, No.2.* http://www.jstor.org/stable/1213074 (erişim tarihi: 1.02.2016).

* Jameson, Fredric. (1982). Postmodernizm ve tüketim toplumu. *MSÜ Sosyoloji Bölümü Notları*. https://sosyolojik.wordpress.com/2009/12/17/postmodernizm-ve-tuketim-toplumu/ (erişim tarihi: 6.02.2015).

GÖRSELLER

I. Bölüm

*http://it.wikipedia.org/wiki/Tha%C3%AFs_(film_1917_Italia)#/media/File:Thais_bragaglia_1918_06.jpg (erişim tarihi: 9.05.2015)

* https://phunzee.files.wordpress.com/2010/12/thais_bragaglia_1918_04.jpg (erişim tarihi: 9.05.2015)

*http://www.glowmagazine.me/wp-content/uploads/2012/05/Cabinet-of-The-Cabinet-of-Dr-Caligari-Minima-review-by-Richmond-Harding.jpg (erişim tarihi: 9.05.2015)
*http://www.zekefilm.org/?p=15317 (erişim tarihi: 9.05.2015)
*http://www.cinecola.com/essays/cinecolas-top-10-horror-films-of-all-time/ (erişim tarihi: 9.05.2015)
* https://brianwelk.files.wordpress.com/2011/08/spellbound.jpg (erişim tarihi: 9.05.2015)
*http://en.wikipedia.org/wiki/File:Titus_Andronicus_1595.jpg (erişim tarihi: 9.05.2015)

II. Bölüm

Romeo ve Juliet

*https://www.youtube.com/watch?v=bxoC5Oyf_ss&list=PLC1AFC5346DA2D242 (west side story) (erişim tarihi: 30.08.2015)
*http://flavorwire.com/509541/the-iconic-fashions-of-the-godfather/5 (erişim tarihi : 31.08.2015)
*http://bamfstyle.com/2013/02/08/godfather-vito-tux/ (erişim tarihi : 31.08.2015)
*http://global.britannica.com/biography/George-Gordon-Byron-6th-Baron-Byron (erişim tarihi : 31.08.2015)

Titus

*http://www.bc.edu/bc_org/avp/cas/his/CoreArt/art/neocl_dav_marat.html (erişim tarihi: 29.01.2016)
*http://archive.archaeology.org/1009/etc/maya.html (erişim tarihi: 29.01.2016)
*https://en.wikipedia.org/wiki/File:Titus_Andronicus_1595.jpg (erişim tarihi: 29.01.2016)

Prospero'nun Kitapları

*http://www.veneziadoc.net/Storia-di-Venezia/Venezia-Senato-Discorsi-04.php (erişim tarihi: 5.02.2016)
*http://www.rembrandthuis.nl/en/rembrandt/belangrijkste-werken/de-anatomische-les-van-dr-nicolaes-tulp (erişim tarihi: 7.02.2016)
*http://theredlist.com/wiki-2-20-777-782-view-1990-2000-profile-1991-bprospero-s-books-b.html (erişim tarihi: 7.02.2016)

*http://www.italianrenaissance.org/michelangelos-pieta/ (erişim tarihi: 7.02.2016)
*http://artmuseum.princeton.edu/object-package/giovanni-battista-piranesi-imaginary-prisons/3640 (erişim tarihi: 15.02.2016)
*http://www.wga.hu/html_m/c/carracci/annibale/farnese/farnese6.html (erişim tarihi: 15.02.2016)
*http://www.architecturaldigest.com/gallery/michelangelo-florence-laurentian-library-slideshow#3 (erişim tarihi: 19.02.2016)
*http://www.firenzemadeintuscany.com/en/arts/personalities/michelangelo-and-florence/ (erişim tarihi: 19.02.2016)
*http://www.wikiart.org/en/georges-de-la-tour/repenting-of-st-jerome-also-called-st-jerome-with-cardinal-hat-1650 (erişim tarihi: 22.02.2016)
*http://www.uffizi.org/artworks/la-primavera-allegory-of-spring-by-sandro-botticelli/ (erişim tarihi: 22.02.2016)

C. FİLMLER

*Greenaway, Peter. (Yönetmen). (1991). *Prospero's Books* [Film]. İngiltere, Hollanda, Fransa, İtalya: Allarts, Cinéa.
*Lynch, David. (Yönetmen). (1986). *Blue Velvet* [Film]. ABD: Laurentiis Entertainment Group.
*Luhrmann, Baz. (Yönetmen). (1996). *William Shakespeare's Romeo and Juliet* [Film]. ABD: Twentieth Century Fox.
*Scott, Ridley. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Film]. ABD: Warner Bros.
*Taymor, Julie. (Yönetmen). (1999). *Titus* [Film]. ABD, İtalya: Clear Blue Sky.

D. DİĞER KAYNAKLAR

KİTAPLAR

* Aktulum, Kubilay. (2011). *Metinlerarasılık/ Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru Yayınları.
* Allmer, Açelya (Der.). (2010). *Sinemekan sinemada mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları A.Ş.

* Carvalho de Magalhaes, Roberto. (2007). *Antikçağdan günümüze, sanatta mitoloji*. (Yiğit Değer Bengi, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
* Crague, Carol Davidson. (2012). *Binalar nasıl okunur?* (Pelin Derviş, Çev.). İstanbul: Yem Yayın.
* Cotterell, Arthur ve Storm, Rachel. (2011). *Büyük dünya mitoloji ansiklopedisi*. (Emel Lakşe, Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
* Cumming, Robert. (2008). *Sanat.* (Ayşe Işın Önol, Aslı Çetinkaya, Çev.). İstanbul: İnkılap Kitabevi.
* Farthing, Stephen. (2012). *Sanatın tüm öyküsü*. (Gizem Aldoğan, Firdevs Candil Çulcu, Çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
* Gibson, Clare. (2013). *Semboller nasıl okunur?* (Cem Alpan, Çev.). İstanbul: Yem Yayınevi.
* Hunt, Robert Edgar, John Marland, Steven Rawle. (2015). *Film dili*. (Senem Aytaç, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
* Nutku, Özdemir. (1995). *Gecenin maskesi*. İstanbul: Mitos BOYUT Yayınları.
* Sözen, Mustafa. (2003). *Sinemada renk*. Ankara: Detay Yayıncılık.
* Ward, Glen. (2014). *Postmodernizmi anlamak*. (Tufan Göbekçin, Çev.). İstanbul: Optimist Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

*http://www.filozof.net/Turkce/edebiyat/edebi-sahsiyetler-kisilikler-biyografileri/42681-giovanni-battista-piranesi-kimdir-hayat-eserleri-hakk-nda-bilgi.html (erişim tarihi: 15.02.2016)
*http://www.tarihbilimi.gen.tr/makale/roma-mimarisi/ (erişim tarihi: 19.02.2016)
*http://yunanmitolojisi.com/yunan-mitolojisinde-tanrilar.html (erişim tarihi: 19.02.2016)
*http://www.numerology.com/numerology-news/chinese-vs-western-numerology (erişim tarihi: 19.02.2016)
*http://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1733&context=sttcl (erişim tarihi: 19.02.2016)
*http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/download/12354/11734 (erişim tarihi: 22.02.2016)

*http://www.historytoday.com/ulinka-rublack/renaissance-fashion-birth-power-dressing (erişim tarihi: 22.02.2016)