

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI

**AKİRA KUROSAWA SİNEMASININ METİNLERARASILIK
BAĞLAMINDA İNCELENMESİ**

HAZIRLAYAN ESRA SİNAN

DANIŞMAN
Doç. UFUK UĞUR

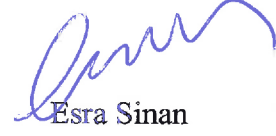
YÜKSEK LİSANS

ORDU 2020

ÖĐRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduĐum “Akira Kurosawa Sinemasının Metinlerarasılık BaĐlamında İncelenmesi” adlı çalıřmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dűşecek bir yardıma bařvurmadan yazdıĐımı ve yararlandıĐım kaynakların “Kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandıĐımı belirtir ve bunu onurumla doĐrularım.

5.../12/2019



Esra Sinan
1553060002

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü 15530600002 Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Esra SİNAN'ın hazırladığı "Akira Kurosawa Sinemasının
Metinlerarasılık Bağlamında İncelenmesi " başlıklı tez 13 /01 / 2020 tarihinde
aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	: Doç. Ufuk UĞUR	Ordu Üniversitesi	
Jüri Üyeleri	: Doç. Dr. Adem YÜCEL	Ordu Üniversitesi	
	: Doç. Dr. Serkan ÖZTÜRK	Yalova Üniversitesi	

ÖNSÖZ

Sanat dallarının birbirleriyle olan etkileşimleri nesiller boyu süregelmiş, tarih boyunca birçok sanat eserinde kendini göstermiştir. Bu etkileşimi lisansımın resim temelli olması sebebiyle sinema ve resim ilişkisiyle ele almak istediğimi fark ettim. Bu iki sanat disiplinini hangi ortak paydada ele alabilirim derken danışman hocamın önerisiyle ressam kökenli Yönetmen Akira Kurosawa'nın filmlerini izlemekle bu süreç benim için başlamış oldu. Disiplinlerarası aktarımla edebiyattan müziğe, resimden sinemaya çoğu sanatçı varolan eserlerden esinlenerek yeniden üretmiş, kendince uyarlayarak yeni bir sanat eseri ortaya çıkarmıştır. Bu çalışmada, bu temsillerin en önemlilerinden biri olan ressam kökenli yönetmen Akira Kurosawa'nın, filmlerinde resimsel değerleri ustaca kullanarak bu iki sanat dalının birbirleriyle olan uyumunun izlerini sürmeye çalıştım. Kurosawa, filmleri çekmeden önce hayalinde canlandırarak tasarladığı *Storyboard*larıyla resimsel alanı sinemaya aktarmıştır. Bu bağlamda metinlerarasılık kavramıyla ele aldığım çalışmam daha önce yayımlanan makalemin detaylandırılmış hali olarak daha faydalı bir kaynak olması ümidiyle oluşturulmuştur.

Bu tezi yazdığım süreçte yardımlarıyla çalışmama ışık tutan başta tez danışmanım Doç.Ufuk Uğur'a, bölüme girmemde teşvik edici tavırları ve yol göstericiliği ile Prof. Dr. Mehmet Yılmaz'a ve tüm değerli hocalarıma, her daim yanımda olan aileme, sevgili eşim Tolga Sinan'a ve zamanından çaldığım canım kızım Beren'ime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ESRA SİNAN

ORDU-2020

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
İÇİNDEKİLER	iii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	v
GÖRSELLER DİZİNİ	vi
GİRİŞ	1
1.BÖLÜM	6
1.1.METİNLERARASILIK.....	6
1.1.1.Postmodernizm.....	14
1.2.SİNEMA ve METİNLERARASILIK.....	22
1.3.RESİM ve METİNLERARASILIK.....	36
2. BÖLÜM	59
2.1.KUROSAWA SİNEMASI.....	59
2.1.1.Kurosawa'nın Metinlerarasılıkla Oluşturduğu Filmleri	67
2.1.1.1.Rashomon	71
2.1.1.2.DodesKaDen.....	76
2.1.1.3.Dersu Uzala.....	78
2.1.1.4.Ran.....	83
2.1.1.5.Dreams	87
2.1.2. Kurosawa Sinemasında Renkler.....	124
2.1.3. Kurosawa Storyboardları.....	126
2.1.4. Kurosawa Filmografi.....	135
SONUÇ	136
KAYNAKÇA	139
ÖZGEÇMİŞ	148

ÖZET

AKİRA KUROSAWA SİNEMASININ METİNLERARASILIK BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Sinema karma yapısı sayesinde bütün sanat dallarını bünyesinde barındıran yapıdadır. Geniş kitlelere hitap eden bu yapıyla sunduğu ticari amacın yanı sıra izleyicinin hayatına farklı bir soluk, bir renk katmayı hedeflemiştir. Sinemanın farklı sanat disiplinleriyle olan ortaklığına değinen bu çalışmanın amacı Akira Kurosawa sinemasının ve metinleri okuma yöntemi olan *metinlerarasılık* kavramıyla bağlantılı yanlarının öne çıkarılmasını hedeflemiştir. Bu doğrultuda yönetmenin öne çıkan filmlerine kısaca değinilmiş incelenen filmleri ve afişleri detaylı incelenmiştir.

Tezin ilk kısmında metinlerarasılık kavramı incelenmiş, resim ve sinema dallarındaki örneklendirmelerine yer verilmiştir. İkinci kısımda ise Akira Kurosawa Sineması ele alınarak metinlerarasılıkla öne çıkan filmlerinden bahsedilip asıl incelenecek olan Dreams Filmi'nin çözümlemesi yapılmıştır. Bu film sekiz ayrı hikayeden oluşmuştur. Filmde yönetmenin izleyiciye sunduğu görsel şölen tadındaki temel tasarım öğeleriyle oluşturduğu sahneler, Kurosawa'nın sınır tanımayan yaratıcı ifade dilinin gücünü gözler önüne sermektedir. Filmlerde geçen öğelerin Japon Kültürüyle olan bağlantılarına değinilmiştir.

Grafik sanatlarda önemli yer kaplayan afiş, kısa ömürlü tanıtım aracı işleviyle haberleşme gücünün modern çağa ayak uyduran etkili yöntemlerindedir. Vermek istediği mesajı net ve kısa sürede aktaran afiş her alanda tercih edilmiştir. Kurosawa'nın incelenen filmlerinin afiş çeşitleri, renk, kompozisyon, içerdiği metinsel düzenlemeleriyle çözümlenmiştir. Tasarımlarda izleyicide yarattığı psikolojik etkilerle renklerin gücünden yararlanılmıştır. Oluşturulan afişlerde kullanılan yazının izleyiciye aktarımı sırasında anlaşılabilirliği önemlidir. Estetik değerler ışığında verilen mesajın algılanır olması ve afişte kullanılan diğer öğelerle bir bütünlük sağlayabilmesi oldukça önemlidir. Bu bağlamda film sahnelerindeki temel tasarım öğelerinin kullanımı ve afişlerin çözümlemesi ele alındıktan sonra renkler genel olarak incelenmiştir.

Son olarak yönetmenin hayalinde canlandırdığı sahneleri resmetmesiyle ortaya çıkan tablo güzelliğindeki *storyboard*larına örnekler verilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Akira Kurosawa, Metinlerarasılık, Sinema, Resim

ABSTRACT

INVESTIGATION OF AKIRA KUROSAWA CINEMA IN INTERTEXTUALITY

Thanks to its mixed structure, cinema has all the branches of art. In addition to its commercial purpose, it aims to add a different color to the life of the audience. The aim of this study, which touches on the partnership of cinema with different art disciplines, aims to highlight the aspects of Akira Kurosawa cinema and its aspects related to the concept of intertextuality, which is the method of reading texts. In this respect, the prominent films of the director were briefly mentioned and the films and posters examined were examined in detail.

In the first part of the thesis, the concept of intertextuality is examined and the examples in the branches of painting and cinema are given. In the second part, Akira Kurosawa Cinema was discussed and the prominent films were mentioned. This film consists of eight stories. In the film, the scenes created by the director with the basic design elements of the visual feast taste show the power of Kurosawa's creative language without borders. The connections of the elements in the films with Japanese culture are mentioned.

The poster, which occupies an important place in graphic arts, is one of the effective methods of communication power that keeps pace with the modern age with its short-lived promotional tool function. The banner which conveys the message it wants to give in a clear and short time has been preferred in every field. The poster types, color, composition and textual arrangements of Kurosawa's films were analyzed. In the designs, the power of colors was used with the psychological effects created by the audience. The clarity of the text used in the posters created during the transfer to the audience is important. It is very important that the message given in the light of aesthetic values is perceived and can be integrated with the other elements used in the poster. In this context, the use of basic design elements in film scenes and the analysis of posters are examined and colors are examined in general

Finally, the examples of the storyboards that are created by the director's paintings are given.

Key Words: Akira Kurosawa, intertextual, Cinema, Painting

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

Akt.	:Aktaran
Bkz.	: Bakınız
C.	:Cilt
çev.	:Çeviren
Der.	:Derleyen
Doç	:Doçent
Dr	:Doktor
No	:Numara
Prof	:Profesör
S	:Sayfa
S	:Sayı
SBE	:Sosyal Bilimler Enstitüsü
vb.	:ve benzeri

GÖRSELLER DİZİNİ

<i>Görsel 1:</i> Bruce Lee	19
<i>Görsel 2:</i> Kill Bill Film Afişi	19
<i>Görsel 3:</i> Eadweard Muybridge Hareketli Atlar	25
<i>Görsel 4:</i> Rosso Fiorentino'nun Tablosu	28
<i>Görsel 5:</i> Pasolini'nin La Ricotta	28
<i>Görsel 6:</i> Andrea Mantegna Christ Mort	29
<i>Görsel 7:</i> Mamma Roma Filmi	29
<i>Görsel 8:</i> Cenneti Beklerken Filmi	29
<i>Görsel 9:</i> Filler ve Çimen Filminde Ebru	30
<i>Görsel 10:</i> Rembrandt Nightwatch ve Godard Passion	31
<i>Görsel 11:</i> Van Gogh Buğday Tarlası ve Kargalar	31
<i>Görsel 12:</i> Dreams Filminden Bir Sahne	32
<i>Görsel 13:</i> Van Gogh Otoportre	32
<i>Görsel 14:</i> Dreams filminden Bir Sahne	33
<i>Görsel 15:</i> Kutsal Damacana Filminden Bir Sahne	33
<i>Görsel 16:</i> Şeytan Filminden Bir Sahne	34
<i>Görsel 17:</i> The Exorcist Filminden Bir Sahne	34
<i>Görsel 18:</i> Şeytan Filminden Bir Sahne	35
<i>Görsel 19:</i> The Exorcist Filminden Bir Sahne	35
<i>Görsel 20:</i> Diego Velazquez, Las Meninas (Nedimeler), 1656	38
<i>Görsel 21:</i> Las Meninas –Ayrıntı	39
<i>Görsel 22:</i> Pablo Picasso Las Meninas,1957	39
<i>Görsel 23:</i> Pablo Picasso Las Meninas,1957	40
<i>Görsel 24:</i> Pablo Picasso Las Meninas,1957	40
<i>Görsel 25:</i> Herman Braun-Vega,Double eclairage sur Occident, 1987	41
<i>Görsel 26:</i> Picasso'nun Guernica adlı Eseri	41
<i>Görsel 27:</i> Salvador Dali Las Meninas 1960	42
<i>Görsel 28:</i> Jan Van Eyck, Les Epoux Arnolfini, 1434	43
<i>Görsel 29:</i> Jan Van Eyck, Les Epoux Arnolfini-Ayrıntı	43
<i>Görsel 30:</i> Edouart Manet, Un bar aux Folies Bergere,1882	44
<i>Görsel 31:</i> Sandro Botticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1485	45
<i>Görsel 32:</i> Andy WarholVenere Dopo Botticelli, 1966	45
<i>Görsel 33:</i> Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1495-1498	46
<i>Görsel 34:</i> Andy WarholThe Last Supper, 1986	46
<i>Görsel 35:</i> Picasso'nun Dora Maar au Chat	47
<i>Görsel 36:</i> Roy Lichtenstein Dora Maar au Chat	47
<i>Görsel 37:</i> Van Gogh'un Yatak Odası, 1889	48
<i>Görsel 38:</i> Roy Lichtenstein Van Gogh'un Odası	48
<i>Görsel 39:</i> Roy Lichtenstein	48
<i>Görsel 40:</i> Henri Matisse, la Danse, 1909	49
<i>Görsel 41:</i> Roy Lichteinstein, Atelier d'artiste la danse,1974	49
<i>Görsel 42:</i> Andy Warhol, Marilyn Diptych, 1962	50

<i>Görsel 43:</i> Robert Rauschenberg, Retroactive,1964.....	51
<i>Görsel 44:</i> Retroactive, 1963	51
<i>Görsel 45:</i> Robert Rauschenberg, Combine Painting,1954-55	52
<i>Görsel 46:</i> Jackson Pollock, Convergence, 1952.....	52
<i>Görsel 47:</i> Willem de Kooning, Police Gazette, 1955.....	53
<i>Görsel 48:</i> Hiroshige, The Plum Tree Teahouse at Kameido,1857	54
<i>Görsel 49:</i> Vincent van Gogh “The Flowering Plum Tree”, 1888	54
<i>Görsel 50:</i> Hiroshige, Sudden shower on the Great Bridge near Atake, 1858	56
<i>Görsel 51:</i> Vincent van Gogh, “The Bridge in the Rain”, 1887	56
<i>Görsel 52:</i> Vincent van Gogh’un “Le Père Tanguy” 1887	57
<i>Görsel 53:</i> Keisai Eisen Courtesan (sol), Van Gogh The Courtesan (sağ)	58
<i>Görsel 54:</i> Kabuki	59
<i>Görsel 55:</i> Kabuki.....	61
<i>Görsel 56:</i> No.....	61
<i>Görsel 57:</i> Rashomon Filminden Bir Sahne	71
<i>Görsel 58:</i> Rashomon Filminden Bir Sahne	72
<i>Görsel 59:</i> Rashomon Filminden Bir Sahne	73
<i>Görsel 60:</i> Ryunosuke Akutawaga Rashomon Adlı Romanı	74
<i>Görsel 61:</i> Rashomon Film Afişi.....	75
<i>Görsel 62:</i> Dodeskaden Filminden Sahneler	76
<i>Görsel 63:</i> Dodeskaden Filminden Bir Sahne	77
<i>Görsel 64:</i> Dodeskaden Filminden Bir Sahne	77
<i>Görsel 65:</i> Dodeskaden Filminden Bir Sahne	78
<i>Görsel 66:</i> Dodeskaden Film Afişi	78
<i>Görsel 67:</i> Dodeskaden Film Afişi	79
<i>Görsel 68:</i> Dersu Uzala Filminden Bir Sahne	80
<i>Görsel 69:</i> Dersu Uzala Filminden Bir Sahne	81
<i>Görsel 70:</i> Dersu Uzala Film Afişi.....	82
<i>Görsel 71</i> Ran’dan Bir Sahne	83
<i>Görsel 72:</i> Ran’dan Bir Sahne	84
<i>Görsel 73:</i> Ran’dan Bir Sahne	84
<i>Görsel 74:</i> Ran Film Afişi	86
<i>Görsel 75:</i> Kabuki ve No Maske Örnekleri	88
<i>Görsel 76:</i> Tilkilerin Düğünü’nden Bir Sahne.....	89
<i>Görsel 77:</i> Tilkilerin Düğünü Storyboard.....	90
<i>Görsel 78:</i> Tilkilerin Düğünü’nden Bir Sahne.....	91
<i>Görsel 79:</i> Tilkilerin Düğünü Storyboard.....	91
<i>Görsel 80:</i> Şeftali Bahçesi Storyboard.....	92
<i>Görsel 81:</i> Platform	93
<i>Görsel 82:</i> Şeftali Bahçesinden Bir Sahne.....	94
<i>Görsel 83:</i> Şeftali Bahçesi Storyboard	94
<i>Görsel 84:</i> Şeftali Bahçesinden Bir Sahne.....	95
<i>Görsel 85:</i> Şeftali Bahçesinden Bir Sahne.....	96
<i>Görsel 86:</i> Kimono	96

<i>Görsel 87: Kar Fırtınası'ndan Sahneler</i>	98
<i>Görsel 88: Kar Fırtınası Storyboard</i>	99
<i>Görsel 89: Kar Fırtınası'ndan Bir Sahne</i>	99
<i>Görsel 90: Kar Fırtınası Storyboard</i>	100
<i>Görsel 91: Kar Fırtınası'ndan Bir Sahne</i>	100
<i>Görsel 92: Tünel'den Bir Sahne</i>	101
<i>Görsel 93: Tünel'den Bir Sahne</i>	101
<i>Görsel 94: Tünel'den Bir Sahne</i>	103
<i>Görsel 95: Tünel Storyboard</i>	103
<i>Görsel 96: Vincent van Gogh'un "The Bridge", 1888</i>	104
<i>Görsel 97: Kargalar'dan Bir Sahne</i>	104
<i>Görsel 98: Kargalar'dan Bir Sahne</i>	105
<i>Görsel 99: Van Gogh Buğday Tarlası ve Kargalar, 1890</i>	105
<i>Görsel 100: Kargalar'dan Bir sahne ve Storyboardu</i>	106
<i>Görsel 101: Kızıllar İçindeki Fuji'den Bir Sahne</i>	107
<i>Görsel 102: Kızıllar İçindeki Fuji Storyboard</i>	107
<i>Görsel 103: Kızıllar İçindeki Fuji'den Bir Sahne</i>	107
<i>Görsel 104: Kızıllar İçindeki Fuji'den Bir Sahne</i>	108
<i>Görsel 105: Ağlayan Şeytanlar'dan Bir Sahne</i>	109
<i>Görsel 106: Ağlayan Şeytanlar'dan Bir Sahne</i>	109
<i>Görsel 107: Ağlayan Şeytanlar Storyboard</i>	110
<i>Görsel 108: Ağlayan Şeytanlar'dan Bir Sahne</i>	110
<i>Görsel 109: Su değirmeni Köyü Storyboard</i>	112
<i>Görsel 110: Su değirmeni Köyü'nden Bir Sahne</i>	112
<i>Görsel 111: Su değirmeni Köyü Storyboard</i>	114
<i>Görsel 112: Su değirmeni Köyü'nden Bir Sahne</i>	114
<i>Görsel 113: Dreams Film Afişi</i>	115
<i>Görsel 114: Dreams Film Afişi</i>	117
<i>Görsel 115: Dreams Film Afişi</i>	119
<i>Görsel 116: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	127
<i>Görsel 117: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	127
<i>Görsel 118: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	128
<i>Görsel 119: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	128
<i>Görsel 120: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	128
<i>Görsel 121: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	129
<i>Görsel 122: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	129
<i>Görsel 123: Storyboardun Sahne Uyarlaması</i>	129
<i>Görsel 124: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	130
<i>Görsel 125: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	130
<i>Görsel 126: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	130
<i>Görsel 127: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	131
<i>Görsel 128: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	131
<i>Görsel 129: Kurosawa Storyboard Örneği</i>	131
<i>Görsel 130: Storyboardun Sahne Uyarlaması</i>	132

<i>Görsel 131: Kurosawa Storyboard Örneđi</i>	132
<i>Görsel 132: Kurosawa Storyboard Örneđi</i>	133
<i>Görsel 133: Storyboardun Sahne Uyarlaması</i>	133
<i>Görsel 134: Kurosawa Storyboard Örneđi</i>	133
<i>Görsel 135: Kurosawa Storyboard Örneđi</i>	134
<i>Görsel 136: Kurosawa Storyboard Örneđi</i>	134
<i>Görsel 137: Kurosawa Storyboard Örneđi</i>	134

GİRİŞ

Sinema, diğ er sanat dallarını kendi bünyesinde birleştirebilen çok yönlü yapısı sayesinde gerçekleştirdiđ i ortaklıkla, tarih boyunca ilgililerini, geliş en teknoloji ve yeniliklerle sonraki adıma ulaşt ıran bir sanat disiplini dir. Karma yapısı sayesinde günümüzün görsel çağ ında kitleleri peş inden sürükleyen yeteneğ e sahiptir. Bu karma yapı müzik, tiyatro, fotoğraf ve resim gibi disiplinlerden aldığı etkilerle oluşmuştur. Örneğ in tiyatrodan öyküleme, kurgu, dekor, kostüm, makyaj, oyunculuk; müzikten ritmik değ erler; fotoğraftan kadraj, kurgu; resimden ışık, derinlik, kompozisyon, renk unsurları sinemaya katkı sağlamıştır. Bu ve benzeri durumlar, ışık-ses, ses-görüntü ilişkisi, müzik, dekor, kostüm, makyaj gibi teknik ve artistik araçların belirli bir sistematik içerisinde sunuluyor olması ortaya çıkan ürünün yapıt niteliğ i kazanmasında önemli kıstaslardandır.

Sinema, günümüzün en önemli iletişim aracıdır. Bu iletişim sırasında izleyiciye aktarımını sağlamak için görsel öğ elere ihtiyaç duyan ve diğ er sanat dallarını içinde barındıran görsel gücü sayesinde kendini ilk gösterimden bu yana, teknik ve estetik açıdan devamlı yenileyen, geliştiren bir sanat disiplini dir. İzleyicinin, aktarılan sinemasal anlatıda, görsel açıdan belli bir doyuma ulaşması önemlidir. Siyah-beyazdan, çok renkliye geç iş döneminde rengin görüntüye anlam katması anlayış ıyla, ressam lar tablolarında, yönetmenler sinema filmlerinde renk unsurunu ön plana çıkarmışlardır. Vurgulamak istedikleri, gerçeğ e en yakın olanı somut olarak görüntülemekten çok, anlatımda en etkili soyut görüntüleri oluşturabilmektir. Siyah beyazdan renkliye geçildiğ i dönemde bu durum, ressam ların ilgisini çekmiş, sanatçılar artık renkli fotoğraflardan yararlanarak tablolarını yaratmaya başlamışlardır. “Sinema kendine özgü zaman akış ı ile fotoğraf gerçekliğ ini yani fotoğrafın nesnelere mekanik bir biçimde yeniden üretme özelliğ ini, zaman içinde gerçekleştirmesiyle, gerçeğ i yansıtır izlenimi vererek gerçek dünyaya bir gönderme yapar” (Parkan, 1991, s.17). Bu açıdan görsel öğ eler görsel sanatlarda önemli bir yer kaplamaktadır. Sinema ve resim, sinema ve tiyatro, kavramlarına değ indüğ imizde sacın diğ er ayağ ını *metinlerarasılık* kavramı tamamlamaktadır.

Bu tartışmaya giriş yapabilmek için öncelikle “metin” kavramına nasıl bakılması gerektiğ ini incelemek gerekmektedir. Çalışmamızda metinlerarasılığ ın

tanımına, metinlerarasılığın diğer sanat dallarıyla olan ilişkisine ve birçok sanat dalını aynı noktada buluşturan ressam kökenli yönetmen Akira Kurosawa'nın metinlerarasılıkla ele aldığı filmlerine değinilmiş, içlerinden iradi yöntemle seçilen *Dreams* filmi anlatı yapısı ve yönetmenin kullandığı simgesel öğeler açısından incelenmiştir. Ressam kökenli yönetmenler özellikle resimsel öğeleri harmanlayarak diğerlerine göre izleyicide fark yaratmayı başarmıştır. Sinemada bahsi edilen diğer sanat dallarından yararlanarak, sinema-resim ilişkisiyle, ressam kökenli, Japon Sinemasının usta yönetmenlerinden Akira Kurosawa'nın *Rashomon*, *Dodeskaden*, *Dersu Uzala*, *Ran* ve *Dreams* film ve afiş çözümlmeleri ele alınmıştır.

Sinemanın kendine özgü anlatım dilini günümüz postmodern sanat anlayışı da farklı sanat disiplinlerinin ortaklığıyla yansıtmış, metinlerarasılık kavramını benimsemiştir. Alıntılama, kopyalama, birbirlerine gönderme yapma ve iki ya da daha fazla disiplinin birbirleriyle olan ortaklığını karşılayan metinlerarasılık kavramı ilgili olduğu sanat dalının adını alarak *Resimlerarasılık*, *Filmlerarasılık*, gibi tanımlamalarla kullanılmıştır. Sanat disiplinleri arasındaki ortaklıkla karşımıza çıkan metinlerarasılık kavramı, *Göstergelerarasılık* kavramıyla da ilintilidir. Farklı sanat disiplinlerinin alışveriş yöntemleri Göstergelerarasılık olarak adlandırılmaktadır. Örneğin resim sanatının diğer sanat disiplinleriyle olan alışverişi göstergelerarasılık bağlamında değerlendirilir. Postmodern dönemin okuma yöntemi olan metinlerarasılık ve onun özel bir biçimi olan göstergelerarasılıktır. Modernizmin süregelmişliğine karşıt olarak çıkan postmodern dönem geleneksellikten uzak başkaldırı niteliğinde kendini göstermiştir. İçinde barındırdığı çok sesli yapısıyla eskinin yeniye olan bağımlı yansıtırken özgünlüğe karşı çıkmıştır. Postmodernizme göre önceden yapılmış bir eser tekrarlanarak dönüştürülebilir. Teknolojinin gelişmesiyle sanat ürünlerinin biriciklikten ve özgünlükten uzak her yerde erişilebilen ticari bir unsur haline gelmesiyle postmodern sanat anlayışı yeniden ele alınışla kendini göstermiştir. "Yeniden yazma genel olarak, hangi türden olursa olsun, önceki bir metnin, onu taklit eden, dönüştüren açık ya da kapalı biçimde ona gönderen bir başka metinde yinelenmesi olarak tanımlanır" (Aktulum, 2000, s.236).

İncelenen filmlerde olduğu gibi özellikle *Dreams* Film'i'nde yönetmen bizlere gösterilen karelerin, sanki bir tabloymuşçasına renk, kompozisyon, denge,

ahenk gibi resimsel kriterlerle düşünülüp tasarlandığı hissini kolaylıkla aktarmıştır. Yönetmenin filmler için hazırladığı storyboardlarındaki resimsel değerlerin güzelliği, her bir storyboardun başlı başına bir tablo etkisi göstermesi ve resmedilen sahnelerinin film için kurgulanışındaki benzerlik de Kurosavanın ressamlığının filmlere etkileri konusunda fikir vermektedir. Bu bağlamda yönetmenin ifade dilinde kullandığı izlenimci resmin, Japon Kültürünün filme etkileri ele alınmıştır.

Grafik sanatlarda önemli yer kaplayan afiş, bilgi, haber ya da duyuruyu insanlara iletmek için tasarlanmış kitle iletişim araçlarındandır. Afiş kısa ömürlü tanıtım aracı işleviyle haberleşme gücünün modern çağa ayak uyduran etkili yöntemlerindedir. Karsısındakiyle kısa sürede ve net bir şekilde mesaj iletimini başarıyla aktardığı için her alanda sıklıkla kullanılmıştır. Sadece tanıtım aracı olmakla kalmayıp içinde bulunduğu toplumun da değerlerini dikkate alarak tasarlandığı bölgenin kültürel, ticari ve politik değerlerini de yansıtmaktadır. İçerdiği metinsel düzenlemeleriyle tipografi alanıyla etkileşim halinde olan afişler izleyicide yarattığı psikolojik etkilerle de renklerin gücünden yararlanarak dikkat çekici tasarımlarla kendini başarıyla göstermektedir. Yazı düzenlemeleriyle mevcut mesajı izleyiciye işaret eden tipografilerin amacına uygun tasarlanması doğru uygulanması gibi afişte kullanılan yazının izleyiciye aktarımı sırasında anlaşılabilirliği da oldukça önemlidir. Karmaşık yazı karakterleri ya da uzun metinler halinde olması alıcının dikkatini olumsuz yönde etkileyerek mesajı algılamasında güçlük çekmektedir. Sonuç olarak tipografiyi iyi yansıtmak harfleri, satırları sırayla kullanmak değildir; önemli olan estetik değerler ışığında izleyiciye aktarılan mesajın algılanır olması ve afişte kullanılan diğer öğelerle bir bütünlük sağlayabilmesidir. Fotoğrafın gelişmesiyle afişlerde fotoğraf kullanımının yaygınlaşması, baskı tekniğinin gelişmesiyle de afişte her türden malzemenin kullanılmasının önü açılmıştır.

Çalışmanın bu kısmında ele alınan araştırmanın problem, amaç, önem, varsayımlar, sınırlılıklar, ve yöntem başlıklarıyla açıklanmaya çalışılmıştır.

Problem

Metinlerarasılık kavramı hakkında yazılan veriler incelendiğinde yeterli sayıda kaynağın olmadığı görülmektedir. Sinema da olduğu gibi başka birçok alanda kendini gösteren bu kavramın sıklıkla kullanılıyor olmasıyla ele alınması

gerekliliğinin önemi ortaya çıkmıştır. Birçok yönetmen gibi Akira Kurosawa da metinlerarasılığı kullanan yönetmenlerdendir. Kullandığı sinema dili, filmleri ve hatta çizimleriyle yönetmen, sinema dünyasında çok yönlü olarak tanınmaktadır. Çalışmanın temel problemi, Kurosawa Sineması'nı metinlerarasılık kavramı çerçevesinde irdelenmek ve üslup özelliklerini sorgulamaktır. Bu sebeple yönetmenin diğer sanat disiplinlerinden esinlendiği Rashomon, Dodeskaden, Dersu Uzala, Ran ve Dreams film ve afişleri incelenmiştir. Kurosawa Sineması'nda görülen çok kültürlü ve çok sesli yapı sinema ve resim bağlamında değerlendirilmiştir.

Amaç

Çalışmanın temel amacı metinlerarasılık kavramı perspektifinden Akira Kurosawa Sinemasını inceleyerek yönetmenin bu yöntemi kullandığı filmlerini ve afiş çözümlerini yapmaktır.

Önem

Kurosawa Sineması ve Metinlerarasılık kavramı hakkında, önceki çalışmalar incelendiğinde az sayıda verilere ulaşıldığı görülmektedir. Bu durum ele alınan çalışmanın oluşturulmasında iyi bir gerekçe olmuştur.

Varsayımlar

Çalışmada, Akira Kurosawa'nın ressam kökenli oluşu filmlerinde kullandığı öğelerin metinlerarasılık bağlamında güçlü kompozisyonlar kurduğu bilinmektedir. Kurosawa'nın çoğu sanat disiplinine olan yakınlığıyla filmlerinin eşsizliği irdelenmiştir. Çalışma bu varsayımlar göz önünde bulundurularak incelenmektedir.

Sınırlılıklar

Bu çalışma, metinlerarasılık kavramı, Akira Kurosawa Sineması, filmleri, afiş çözümleri ve renkleri dışında Kurosawa'nın filmleri çekmeden önce tasarladığı storyboardlarına örnekler vererek oluşturulmuştur. Bu başlıklarla sınırlandırılmıştır.

Yöntem

Konuyla bağlantılı kaynaklar üzerinden birçok tarama yapılmış, çalışmaya katkı sağlayacak görsellerden faydalanılmıştır. Yönetmenin sineması, metinlerarasılık kavramı ve diğer başlıklar hakkında yapılan literatür taraması,

içerik analizinden faydalanılmaktadır. Bu yöntemle Kurosawa sinemasında metinlerarasılık kavramı üzerinden bir analiz gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmada Metinlerarasılık, Kurosawa, afiş çözümlenmeleri, genel renk bilgisi, gibi konular üzerine okumalar yapılmıştır.

1.BÖLÜM

1.1.METİNLERARASILIK

Oldukça geniş bir alana yayılmış olan metinlerarasılık kavramı, yapıtların metinlerarası ilişkiler kurmalarını ve bu yaklaşımla nasıl bir konuma erişebileceklerini göstermektedir. Son zamanlarda yoğunlaşan disiplinlerarası yaklaşımla görsel ve işitsel sanatlar arasındaki etkileşim söz konusu olduğunda, çok sesli yapının sunduğu çeşitlilik karşımıza çıkmaktadır. Bu yöntem geçmiş ile bugünü birleştiren, çeşitliliğin hakim olduğu bir üretim tarzıyla, eserin ne kadar zenginleştirebileceğini gözler önüne sermektedir. Metinlerarasılıkla oluşturulan eser, bünyesinde barındırdığı çok sesli ve parçalı yapısıyla, geçmişte yapılan diğer sanat eserleriyle ve geçmişle köprü kurarak yarattığı bağ ile eskiye göndermeler yaparken o yapıtların da günümüzde yaşatılıyor olmasını sağlamaktadır. "Metinlerarasılık bir metnin başka metinlere gönderme yaparak anlam yaratması ve kendisini diğer metinlerle ilişkili olarak konumlandırmasıdır. Bir metnin öteki metinlerle göndermeler, alıntılar ve aktarımlarla örülmesi biçiminde ifade bulunmaktadır" (Sim, 2006, s.337). Metinlerarasılık kavramı, sadece sanatçının bilinçli bir şekilde, önceden üretilmiş bir eseri taklit etmesi değil, daha önce üretilmiş anlam süreçlerinden yola çıkarak yeni eserler elde etmeleridir (Çolak, 2006, s.37). Söylemlerin iç içe geçtiği, yapıtların birbirleriyle karıştığı, çok sesli anlamla önceki metinlerden esinlenerek üretilen yeni metin postmodern dönemde kendine daha sağlam yer bulmuştur. Buna bağlı olarak "postmodern bir okumaya nereden başlanıp nerede son verildiği önemli değildir. Her olayda olduğu gibi her metin de birbiriyle bağlantılıdır; her şey sıkı bir metinlerarası ilişki içindedir" (Rosenau, 2004, s.166). Postmodern dönemde her metin öncekinden esinlenme ya da dönüşümle meydana gelmiştir. Olayların birbiriyle bağlantılı ve etkileşim içinde olmalarıyla eser çok sesli yaratım sürecine girmiş olmaktadır. Metinlerarasılık yöntemine göre metinler, başka metinlerin izlerini taşımaktadır. Her metin ya kendinden önceki ya da çağdaşı olandan etkilenecek oluşturulmuştur. Son zamanlarda gelişen teknolojinin de etkisiyle metinlerarasılık sıklıkla kullanılmıştır. Kes yapıştır yöntemiyle yer değiştiren metinler belli bir değişim ve dönüşümle yeniden üretilmiştir (Aktulum, 2011). Her yapıt daha önce bir eseri üreten sanatçı söyleminin sentezi, eskinin bir versiyonudur. Kristeva, metinlerarasılığın yer ya da bağlam değiştirme durumunun önemini vurgularken,

bir metnin daha önce üretilen metni tekrarlama değil, sonsuz süreç ve metinsel bir devinim olduğunu savunmuştur. Aslında bu devinim hayatımızın her alanında etkisini göstermektedir. İnsanlarla kurduğumuz ilişkilerde tekrar ve alıntılara sıklıkla başvurmakta. Çocukluğumuzdan itibaren içinde bulunduğumuz toplumun yansımalarını, aldığımız eğitimi ve edinilen tecrübelerden etkilenmemek olası değildir. Sanatsal alanda da bu ve benzeri durumlarla sanatçı, bu süreçte üretimini belirlerken çevresinden etkilenerek belli başlı izleri kendi alanına dahil etmiştir. Üretilen yeni alanın sınırı yoktur. Artık onu üreten sanatçı özgün ve biricik olma arayışından uzak, okurun aktif olduğu bir zamana evrilmiştir. Bu bağlamda metinlerarasılık başka metinler tarafından şekillenen yeni metnin oluşmasıdır. Kaynak olarak esinlenen metnin de bir esinlenme ürünü olduğu durumudur. Asıl esere ulaşmak imkansızdır. Her yapıt metinlerarasılık yöntemiyle oluşturulmuştur. Bu oluşum sırasında Pastiş(öykünme), Parodi (yansılama), Alaycı Dönüştürüm gibi durumlarla bir metnin biçimini değiştirerek yeniden ele alma, esinlenme işlemleri kullanılır. Pastiş ile parodi kavramı orijinal olanı gülünç kılan bir amaçla üretmek üzerine çalışılmıştır. Parodi gülünç kılma, yerme amacıyla dönüştürülen bir yöntemdir. Sinema alanında sıklıkla kullanılmıştır. Metinlerarasılık alanına ait olan bu kavramlar sinemada daha önce yapılmış filmi alaya alıp yeniden üretilen filmler olarak karşımıza çıkmıştır.

"Bir etkinlik olarak film yapımını parodileştirmek sinemanın daha ilk günlerinde bile gözde bir konuydu. Sinemada türler 1950'lilerin sonundan itibaren parodilerin odağı haline geldiler. Modern dönemde biçimlenen sanat sineması ile eğlence sineması arasındaki karşıtlığın keskinleşmesi tür parodisi nedeniyle. Kurosawa tarafından 'Sanjuro' (1962) adlı film kendisinin de yaptığı bir tür olan samuray filmlerinin uyuşmalarının parodisini yapmıştır. Başrol oyuncusu abartılı bir tarzda oynayarak geleneksel jestlerle olay örgüsü değişimleriyle eğlenir. Tür parodisi arasında Truffaut'nun 'Piyani Vurun' filmi vardır. Godard'da bir 'tür' parodisini yapmıştır: 'Alphaville' (1965) 'James Bond' serisinin hafif ve eğlenceli filmleriyle ünlü oyuncusunu oynatarak alışılmış gagların ve serüvenlerin olduğu modern gangster ve bilim kurgu filmlerinin hiper teknolojik dünyasının bir parodisidir" (Yılmaz, 2010, s.87).

Elbette ki örnekler çoğaltılabilir ama Türk Sineması'ndaki günümüze yakın örnekleri *Kutsal Damacana*, *Gora*, *Arog* gibi filmlerdir. Bu filmler gülünç durumla ele alınmış ve eğlendirme amaçlı parodik imalarla oluşturulmuştur. Parodi ile alaycı dönüştürüm birbirlerine benzeselerde alaycı dönüştürümün biçim değişikliği olduğu bilinmektedir. Eserin mevcut konusunu değiştirmeden biçimini ele alarak onun yeniden yazılmasına olanak sağlamıştır.

"Yansılama konuyu deęiřtirerek anlamsal bir dnüşüm yaratır, alaycı dnüşürüm ise biçemsel bir dnüşüm gerçekleştirir. Alaycı dnüşürüm, yansılamaya göre daha "yergisel", gönderge metnine karşı daha "saldırgan"dır. Yansılama bir metni yeni bir metin yaratmak için örnekçe olarak alır, alaycı dnüşürüm biçemsel bir işlem gerçekleştirir. İşlevleri bakımından yansılama da "alay"ı yan anlamlar. Öykünme ise böyle bir işlevden uzaktır" (Aktulum, 2000, s.119).

Pastiř de ise sanatçının usluo özellikleriyle alay etmek amacıyla onu anımsatan, çağrıřtıran bir biçimde öykünme ya da dięer sanatçıların eserlerini taklit yoluyla yeniden oluşturulan sanat eseri gibi ifadeleri kullanmak yerinde olacaktır. Postmodern çağda oluşturulan eserler sanatsal yeniliklerin ortadan kalktıęı, başka eserlerin taklidiyle oluşmaktadır. Buna baęlı olarak pastiře sıklıkla başvurulmuřtur. Önceki eserlerin imgelerini parçalar halinde taklit ederek yeni bir etki oluřtırmaya çalışılmıřtır. Aynı biçimde başka eseri kopyalayarak yeni bir örnek üretmektir. Pastiř sinema alanında ustaya sayęı, hatırlama ya da onu güncelleme olarak kendini göstermiřtir. Filmlerin bazı sahneleri aynı planlarla tekrarlanarak kullanılmıřtır. Çekim ölçekleri ve açılarına kadar benzerlik gösteren filmlerde biçem taklidi yapılarak ötekine olan sayęıyla onu taklit etme, kopyasını üretmek söz konusudur.

Sanatçının ya da okuyucunun daha önce üretilmiř bir ürünü yenileřtirerek kullandıęı durumlarla ifade edilen metinlerarasılık, günümüz sanat yapıtlarında disiplinlerarası biçimde çokanlamlı yapıtlar yaratarak farklı kültürel yapıların oluşmasını saęlamaktadır. Bu bağlamda günümüzde hangi daldan olursa olsun ele alınan yapıtın temelinde *alıntı* özellięi önemli bir yer tutmaktadır. Alıntı, bilinçli ve istemli bir biçimde metne dahil edilen, bir başka metne ait olan kesittir. Bir alıntı ayraçlar, italik yazı vb. kullanımlarla belirtilmelidir (Aktulum, 2000). Alıntı üretilen bir ürünün, daha önce üretilen başka bir ürünün parçaları üzerinde herhangi bir deęiřiklik yapmadan tekrardan sunulmasıdır. Bu süreçte alıntı, gizli alıntı, anıřtırma, yansılama, öykünme, anlatı içinde anlatı, vb. biçimlere başvurulmaktadır. Bir ürünün dięer ürünlere gönderme yapması metinlerarasılıkla ifade edilmektedir. Metinlerarasılık pastiř ve parodi ile yapılmaktadır. Önceki esere yapılan gönderme aslında bir nevi onu taklitten başka bir řey deęildir. Parodi; ürünü başka bir amaçta kullanmak ve onu esinlendięi üründen başka yeni anlamlar yüklemektir. Eęlendirme amacıyla alaycı bir tavır sergilenmektedir. Mona Lisa'nın esrarengiz dudaklarının arasına bir sigara izmariti yerleřtirilip yeniden resmedilmesi ya da bu eserin bir filmin içinde tekrardan ele alınmasıyla

ortaya çıkan ironide olduğu gibi örnekler verebiliriz. Pastiş de ise eserin benzerini yapma isteğiyle daha önce yapılan ürünü taklit etme, kopyalama işlemidir. Bazı sahne veya replikleri yeniden üretimde kullanmaktır. Parodiyle arasında ki tek unsur eğlendirici amaç gütmesidir. Bir yapıtın adını, sahibini ya da bir özelliğini anarak gönderme yapılırken yeniden ele alınan ürüne yeni anlamlar yüklenebilir. Metinlerarasılığın başka bir biçimi olan anıştırma da ise alıntıda olduğu gibi kaynak açıkça gösterilmez, vurgulanmak istenen şey kapalı bir biçimde ima yoluyla karşıdakinin düşüncesine bırakılır.

Sanatın hangi dalından olursa olsun, yalnızca yazınsal alanda sanıldığından aksine metinlerarasılık kavramı; resim, müzik, sinema gibi sanat dallarının da bir “metin” olarak ele alınıp incelenmesinde ve bu metinlerin aralarındaki her türden alışverişi göstermek için sıklıkla kullanılmaktadır (Aktulum,2011, s.13). Eserlerin kendinden evvelkilerden izler taşıyor olması, farklı sanat dallarıyla etkileşimleri ve sonraki eserlere de ilham verici değerler bırakmasıdır. Bir sanatçının başka bir sanatçının eserinden yeni eserler türetmesi işlemidir.

“Metinlerarasılık” metnin kendisine ve nasıl oluştuğuna değil metnin diğer metinler ile olan ilişkisine değinmektedir. Mihail Bakhtin tarafından tanımlanan bu akım, Kristeva'nın çalışmalarıyla daha bilinir hale gelmiştir. Julia Kristeva metinlerarasılık için; “Her metin bir alıntılar mozaïği gibi oluşur, her metin kendi içinde başka bir metnin erimesi ve dönüşümüdür” demektedir. Bakhtin'in “söyleşimcilik” kavramı Julia Kristeva ve Roland Barthes tarafından değiştirilmiş ve “metinlerarasılık” kavramı ortaya çıkmıştır. Kristeva ve Barthes'in metinlerarasılık kavramı, eşsüremlî bir inceleme yoluyla metinleri inceleyen ve tüm dünyanın metinlerden oluştuğunu varsayan bir yaklaşım iken, Bakhtin söyleşimcilik kavramında metinlerin insandan bağımsız tutulmadan, artsüremlî bir inceleme gerektirdiğini söylemektedir. Günümüzde modernizm sonrası sanat anlayışında çok yaygın olan, üretilmiş bir sanat yapıtının yeniden farklı bir bakış açısıyla sunumu da metinlerarasılık kavramı ile açıklanabilir (Aktaş,2011, s. 52).

Kısacası bütün metinlerin mutlaka başka bir metinle bağlantısı olduğunu, ne kadar özgün olduğu iddia edilirse edilsin kendinden önceki metinlerden bağımsız olamayacağını öne süren bu kavram, 1960'lı yılların sonlarına doğru Kristeva tarafından ortaya çıkıp, “metin incelemelerinde bir yöntem olarak yerini almış ve Türkiye’de de son yıllarda birçok araştırmacı tarafından kullanılır olmuştur” (Yılar, 2016, s.13). “Metinlerarasılık fikri temelde Rus biçimcilere kadar dayanır. İlk dönemlerinde metni metin dışındaki unsurlardan ayrı tutarak biçimsel olarak değerlendiren ve bu nedenle kendilerine biçimci tanımlaması yapılan bir grup Rus kuramcı ortaya konan eserin üretim sürecine değil eserin

yapısal özelliklerine önem verdiler” (Uğur, 2011, s.6). Metinlerarasılık, aynı zamanda yeni bir metne geçmiş birikimlerin devredilmesi imkanını da sağlamaktadır. Kristeva metinlerarasılık kavramını Bakhtin’in karşılıklı konuşmalarına ve Barthes’in metin teorisine dayanak alarak ortaya koymuş ve bir metinden birçok alana ulaşmasıyla bir bakıma dünyayla iletişimde bizlere yeni bir pencereden bakmayı sağlamıştır. "İster güncel, ister sözbilimsel, ister bilimsel olsun hiçbir yazınsal söylem önceden bilinene, ortak düşünceye, önceden söylenmişe yönelmeden edemez" (Aktulum, 2000, s.26). Bu düşünceyle mevcut ürünün daha önceki ürünlerden esinlendiğini önceden bilinmeyen ve özgün olan yapının neredeyse imkansız olduğunu savunulmuştur. Sanatsal değerlerle ortaya çıkan her ürünün bir metin olarak görüldüğü postmodern anlayış, alıntı, taklit, gönderme gibi yöntemlerle önceki üründen etkilenmiştir. Kristeva metnin tanımını yaparken, metinlerarasılığı en önemli özellikmiş varsayımıyla ele almış ve bu detayı metnin yazınsallığının temel unsuru yapmıştır. Metinlerarasılık ona göre metnin yazınsallığının ayrılmaz bir parçası olmuş ve herhangi bir söylemin metinlerarası olmadan oluşamayacağını savunmuştur (Aktulum, 2000). Sanatçıların daha önce yapılmış olan yapıtlardan esinlenmeleriyle ortaya çıkan ürünlerin, diğerlerinden dönüşmüş olması alıntının her disiplinde harmanlanmış bir şeklini geçmişten günümüze taşımıştır. Bu durum sıklıkla başvurulan yöntemler arasında yer almaktadır. Her metnin alıntılarla birleşerek belli bir oluşum içinde olup, başka bir metinle ilişkisi olmadan sıfırdan üretilmiş olması imkansız sayılmıştır. Buna bağlı olarak disiplinlerin birbirlerini tüketmeleri kaçınılmaz bir durum haline gelmiştir (Önal, 2013, s. 107). Daha önceden ele alınan metinlerle bağlantılı olan metnin bu bağlantıyı kendinden sonra oluşacak metinlerde de kurması, metnin soyutlanmış oluşumda olmadığını ve buna bağlı olarak metinlerarasılığın bir metni algılamada önemli etkenlerden biri olduğunu söylemek mümkündür (Yılar, 2016, s.14). Kısacası metinlerarasılık yeniden yazma işlemidir. Sanatçının başka eseri kendi eserinin bağlamında yeniden oluşturmasıdır. Bu dönüşüm alıntı, anırtırma, çalıntı, pastiş, parodi, alaycı dönüştürüm yöntemleriyle açık ya da kapalı göndermeler vasıtasıyla gerçekleşmektedir. “Teşbih, istiâre, mecâz ve kinaye gibi sanatlarda da metinlerarasılık’a müracaat edilebilir” (Korkmaz,2017, s. 77).

Sözel sanatlar ile sözel-olmayan sanatlar arasındaki göstergebilimsel ayırım açık seçik ortada olduğu için sözel olan sanatların kendi aralarındaki

alışverişlerine metinlerarası alışverişler yerine göstergelerarası alışverişler adını vermek daha yerinde ve doğru olacaktır. Öyleyse kısaca değindiğimiz tanımlamalara bağlı kalarak artık sözselsel bir yapıtın, bir metnin sözselsel-olmayan bir sanat yapıtına, bir resme, heykele gönderme yaptığı durumlarda metinlerarasılıktan söz etmenin güçleştğini söylemeliyiz. Buna karşın farklı alanlara ait alışverişler, sözselsel yapıtlar arasındaki metinlerarası ilişkilere benzemektedir ve metinlerarasılığın uğraş alanında yer alırlar, ancak bu türden alışveriş işlemlerini göstermek için “metinlerarasılık” (intertextualité) yerine daha çok “göstergelerarasılık” (intersémiotique) kavramı yeğlenmektedir (Aktulum,2011, s.16).

Aktulum’a göre iki disiplinler arası etkileşimi göstergelerarasılık terimiyle daha anlaşılır bir tabirle kullanmak yerinde bir ifade olmaktadır. Göstergelerarasılık resim ile müziğin, Sinema ile resmin, tiyatro ile sinemanın ve daha birçok farklı sanat dalının biçembilimi ve estetiği içinden değer eleştirisi yapmak işlemini belirtmektedir. *Georges Molinie Semiosylistique l’effet de l’art* başlıklı kitabında özetle bu kavramı “göstergebilimsel bir bakışla bir sanatın izlerinin bir başka sanatın somut varlığında göstergebilimsel olarak ele alınması” şeklinde aktarmaktadır. (Aktulum,2011, s.18) Aktulum'a göre “her yapıt metinlerarasıdır” (Aktulum, 2000, s.18). Resim, müzik, mimari, sinema, fotoğraf vb. sanat dallarında işlenen tema, ele alınan konu, üretilmek istenen yapıt daha önce başkası tarafından düşünülmüş olabilir. Daha önce düşünülenin yeniden ele alınmasıyla ötekini içinde barındıran yeni yapıt çok sesli bir tavırla, dönemin hızlı tüketim toplumunda kendini göstermeyi başarmıştır. Hızlı tüketimin nedenlerinden olan çağın getirdikleri ve gelişen teknolojiyle metinlerarasılık sıklıkla kullanılır olmuştur.

(...)Marshall McLuhan, metinlerarasılık olgusuna en duyarlı olan dönemlerin yeni iletişim araçlarının ortaya çıkarır. XVII. Yüzyılda matbaa, XX. Yüzyılda gazete, görsel- işitsel araçlar, en başta da internet kullanımı metinlerarasılığın önünü açan yollar olmuşlardır. Gerçektende yeni teknolojilerin metinlerarası kullanımlarının yoğunlaştığına yol açtığı söylenebilir. Kes yapıştır yoluyla metinlerin yer değiştirmeleri kolaylaşmıştır. İnternet yoluyla her türden bilgiye kısa sürede ulaşabilme olanağının sağlanması, iyelik ve yazar kavramlarını dönüşüme uğratmıştır (Aktulum, 2011, s.170).

Sanatçının metinlerarasılıkla yeniden üretimi, aslında öncekinden esinlenme durumunun sonsuz bir döngü olarak da yansımalarıdır. Aktulum’a göre Metinlerarasılık herhangi bir metnin öğelerini taklit ya da kopyalamak değil yer değiştirme, aktarma işlemidir (Aktulum, 2000). Bu durumda yer değiştirilen yeni eser daha sonra bir başka esere de esin kaynağı olabilir, alıntılanabilir. Metinlerarasılığın en belirgin özelliği alıntıdır. Bir metnin diğer metin içinde somut bir şekilde yer alması ve yeni bir anlamla karşımıza çıkmasıdır. Gönderge

de ise herhangi bir metinden alıntı yapmadan okurun diğer metne gönderilmesidir. Sanatçının bir film, resim, tablo ya da şarkıya yaptığı göndermeler olabilir. Bu göndermeleri yorumlamak için önceki kullanımını bilmek gereklidir. Bu durumların anlaşılması için elbette ki okurun katılımı gereklidir. Kullanılan tüm alıntı, göndergelerin anlamlarını saptamak gereksiz bir çabadır. Okuyucu metnin bağlamına göre anlamlandırabildiği kadarını etkin bir şekilde algılamaktadır (Aktaş, 2011). “Her metin bir alıntılar mozaigi gibi oluşur, her metin kendi içinde başka bir metnin eritilmesi ve dönüşümüdür” (Aktulum, 2000, s.41). Bu nedendir ki sanat dalları, aralarındaki alışveriş ve ortaklıkla birbirlerini karşılıklı olarak devinimsel bir döngüye sokmuşlardır. Bu sayede çok katmanlı bir yapı sanatseverlerle buluşmuştur. Metinlerarasılık bir sanatçının daha önce ele alınan bir metni ödünç alarak dönüştürmesi, kullanabilmesi ve bir okurun diğer metne başvurması için kullanılmıştır (Uğur, 2011, s.41). Yeniden ele alınan ürünün esas kaynağına ulaşmak söz konusu değildir. Barthes "metni bir yazar ile alıcısı arasında kurulan bir ilişki değil, bir yapıt ile başka yapıt arasında kurulan, başka metinlerin kesiştiği bir alan olarak görür" (Aktulum, 2000, s.57). Metinlerarasılığın kullanımı kadar algılanmasında daha önce bahsettiğimiz gibi belli bir bilgi birikimine hakim olmak gerekmektedir. Örneğin daha önce resmedilmiş olan bir tablonun resimlerarasılıkla tekrar resmedildiğini fark etmek, esinlenen esere vakıf olmaktan geçmektedir.

Metinlerarasını bir “okuma etkisi” olarak niteleyen ve algılanması ve yorumlanması için büyük ölçüde okurun belleğine ve ekinsel birikimine gereksinim olduğunu öne süren Riffaterre’in düşüncesini pek çok kuramcı paylaşır. Bir yapıtta metinlerarasının “iz”lerini saptamak ve anlamlarını çıkarmak kuşkusuz iyi bir ekinsel birikime sahip okura düşer. Metni metinlerarası bir görüngüde ele almak okurun da katılımına gereksinim duymak demektir (Aktulum, 2000, s.190).

Metinlerarasılığın katkısı en çok okura yöneliktir. İzleyici, okur ya da alıcı bu aktarımı fark edebilirse yorumlayarak metinlerarasılığın varlığını anlamış olur. Bahsi geçen yorumlama sürecinde okur belli başlı bilgi birikimine ve donanımına sahip olmalıdır. Metinlerarası ilişkide çeşitli yöntemlerle uygulanan alıntılama sonucunda sanatçı, izleyici ve metin arasındaki uyum özenli bir şekilde ilerlemektedir. Bu uyumla metinlerarasılığın kullanımında sanatçının yeniden ürettiği eser dönüşüme uğramıştır. Sanatçı bu dönüşümü yaparken intihalle ya da kolaylıkla anılmamak için alıntısını eserine gerek serpiştirerek, gerek metin içinde eriterek ya da doğrudan kullanımla yaparak yeni bir bağlamda sunmalıdır.

Aynı zamanda yaptığı seçimlerin uygunluğu ve kullanımındaki özene dikkat etmesi önemli hususlardandır. Bu sayede sanatçının üretimi ve üretim kalitesi daha da artmış olmaktadır (Bulut, 2018, s.11). En az iki eserin ilişkisiyle ifade edilen Metinlerarasılıkta sanatçı ve okurun varlığı oldukça önemlidir. Sanatçı oluşturduğu eserdeki metinlerarası durumu bazen bilinçli olarak okura fark ettirmekte; bazen de postmodern bağlamda daha örtük bir şekilde yansıtmaktadır. Bu durumda okurun donanımı sayesinde açığa çıkan metinlerarasılıkla sanatçı, okuru iz sürdürmeye yöneltmiştir (Ekiz, 2002).

Metinlerarasılıkta kullanılan anlatı içinde anlatı durumu metnin anlamını destekleyen bir göreve sahiptir. Bir eserde, başka bir eserden eklenen, anlamı destekleyen, yeniden ele alınan somut bir öge “anlatı içinde anlatı” biçimidir. Sanatçının kurduğu düşsel bir anlatı ya da somut bir esere yer verilmesi şeklinde olabilen bu durum metinlerarasılığa çokça yer verilen Dreams filminde zengin örnekler içermektedir. Ressam Van Gogh’a ve eserlerine yer veren, geleneksel kıyafetleri kullanan, Japon Edebiyatı’nda yeri olan efsanevi olayları barındıran bünyesiyle resimsel öğelerinde başarıyla kullanıldığı bu film iyi bir örnek oluşturmaktadır. Yaptığı göndermelerle metinlerarasılık ve göstergelerarasılıkla uyuşmakta ve inceleme konusu için diğer filmlerde olduğu gibi yerinde bir örnek oluşturmaktadır. Metinlerarasılık sadece bir metni başka bir metne aktarmak değildir. Aynı zamanda yeni bir anlam yaratma işlemidir. Gerek açık alıntı, gerekse bir motif aktarımından ibaret olsun yeni bir bağlamda yeni bir anlamla anılmaktadır (Şerefoğlu, 2013 s. 309).

Ele alınan metinlerarası okumada, okurun önceki esin kaynağını fark edip yaptığı tespit tek başına yeterli değildir. Aynı zamanda eserler arasındaki bağlantıyı yorumlanması, anlamlarını açığa çıkarılması gerekmektedir. İncelenen yapıtların belli alanlarda uzmanlaşmış olmaları gerekliliğiyle okurların da aslında yapıtı üreten sanatçılar gibi belli bir çaba içinde olmaları gerekmektedir. Yazınsal alanda üretilen yeni eserde yapılan alıntıda, metinde yer verilen diğer metnin sahibine doğrudan atıf yapılabileceği gibi tipografik göstergelerle de -ki bunlar italik yazı ya da ayraçlar olabilir- okuyucunun iki metin arasında anlamsal bir ilişki kurması sağlanmaktadır. Riffaterre’in söylemiyle bazı durumlarda ise metnin bütünüünün dışında kalan, biçimsel veya sözcüksel bütünlüğü sarsan, aykırı alıntının okura metinlerarası bir durumun varlığını bildirdiği düşünülmektedir.

Bütünlüğü bozan, kopukluk meydana getiren bu durum metinlerarasının tanımlayıcı belirtileridir (Aktulum, 2000, s.192-193).

Julia Kristeva'nın 1960'larda ortaya koyduğu Metinlerarasılık terimi, postmodern metinlerde yaygın olarak kullanılmış, kendine bu akım sayesinde daha rahat bir kullanım alanı bulmuştur. Metinlerarasılığın gelişmesinde, metin içinde metin mantığıyla postmodern süreçteki ilerlemesi büyük önem taşımaktadır. Popüler kültürün postmodernist tavrı, metinlerarasılığın kullanımı, metin aktarımı algısının değişmesi ve daha çok estetik değerlere dönüşmesinde büyük payı vardır (Bulut, 2018). Metinlerarasılık kavramıyla Mikhail Bakhtin, Kristeva, Roland Barthes, Laurent Jenny ve Gerard Genette gibi isimler yakından ilgilenmiş kavramı ortaya çıkarmada önemli rol oynamışlardır. Her alanda kendini gösteren bu kavramın postmodern alanda daha çok kullanılmasından dolayı ayrı bir başlıkta incelenecektir.

1.1.1.Postmodernizm

İçinde yaşadığımız zaman, bilgi çağı, küreselleşme, gelişen sanayi gibi hayatı değiştiren durumlarla tüketim olgusunun her şeyin önüne geçtiği bir dönem haline gelmiştir. Tüm dünyayı kapsayan tüketim toplumu üretimin yerine geçince artık daha önemli sayılır olmuştur. Bu önem dahilinde yeni gereksinimler ortaya çıkmıştır. Yirminci yüzyıldan itibaren daha çok tüketici üretebilme amacıyla çeşitli şirketler, reklam ajansları ve benzeri kuruluşlarla üretimden ziyade tüketime özendirici çalışmalar yapılmıştır. Modern zamanın çalışmak ve üretmek üzerine kurulu olduğu dönemi artık tüketmek, para harcamak, arzulamak duygularının yoğun yaşandığı bir zamana evrilmiştir. Postmodernizm bütün bu gelişmelerle kendini göstermiş ve bu döneme damgasını vurmuştur. Postmodern bir kuramcı olan Jean Baudrillard'a göre tüketim toplumunda daha önce sadece çalışmayı amaç edinmiş kişilere tüketim fikri öğretilerek üretim arzusunda azalma olması sağlanmıştır. Birey artık her an tüketime hazır olmaktadır (Şan,Hira, 2004). Modern toplumların yerini postmodern toplumlara bıraktığı günümüzde, geleneksel değerler bırakılarak değişime ve yeniliklere donatılmıştır. Bu büyük değişim, teknoloji, ekonomi, mimari ve sanat gibi birçok alana yayılmıştır.

Postmodernizm kelimesi ilk defa Federico de Onis tarafından 1930'lu yıllarda modernizme karşı bir tepkiyi ifade etmek için kullanılır. Terim, 1960'lı yıllarda da, Leslie Fiedler ve Ihab Hassan gibi postmodern edebiyatın ne olduğunu hakkında düşünen edebiyat eleştirmenleri tarafından kullanılır. Yine

aynı yıllarda, Rauschenberg, Cage, Burroughs, Barthelemy ve Sontag gibi dönemin genç sanatçıları, yazarları ve eleştirmenleri tarafından yüksek modernizmin ötesindeki bir hareketi anlatmak için kullanıldığı yıllarda New York'ta popüler olur. Postmodernizmin kelimesinin kullanımı, 1970'li ve 1980'li yıllarda, mimari, müzik, görsel sanatlar ve sahne sanatlarında artar. Bell, Kristeva, Lyotard, Vattimo, Derrida, Foucault, Habermas, Baudrillard ve Jameson tarafından postmodernlik ilgi gördükçe, Amerika ve Avrupa'da popülerliği artarak yayılır (Koçak, 2012, s. 67).

Bir dönemin bitip yenisinin başlaması, eski dönemin beklentileri yeterince karşılayamamasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Modernizmin başarısız sayılması sorgulanırken insanların ihtiyaçlarını karşılamadığı ve hızlı tüketim olgusu karşısında yeterli olmadığı düşüncesiyle postmodernizme olan ilgi artmıştır. Postmodernizm özgür alanıyla modernizmdeki Aydınlanma, İlerleme, Rasyonellik, Özgürlük ve Evrensellik gibi temel kavramların inandırıcı yönünün anlamını kaybettiği bir süreci ifade etmektedir. Bu süreçte belirsiz yapısı, şüpheci tavrıyla postmodernizm çok anlamlı ve çoğulcu anlayışla diğer dönemlerden farklılıklar göstermektedir. Bu nedendir ki kimi düşünürlere göre bir dönemin sonu olan bu akım, modernizmin rafine edilmiş hali olarak da tanımlanmıştır. Rosenau'ya göre "postmodernizm devrimcidir, toplumbilimini oluşturan şeyin özüne sirayet edip onu kökten tasfiye eder. Kendisini modern paradigmanın dışında kurmayı, modernliği kendi ölçüleriyle yargılamaktansa üzerinde düşünüp yapı bozumuna uğratmayı önerir" (Rosenau, 2004, s.21).

Postmodernizm, 1960'lı yıllarda modernizmin toplumsal, kültürel, sanatsal ihtiyaçları karşılayamadığı yönünde ortaya çıkan eleştirilerden dolayı 1970'lerin sonunda modernizm ötesi ya da sonrası olarak kabul edilen bir terim olarak karşımıza çıkmıştır. Teknolojik gelişmeler kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması gibi durumlardan dolayı hayatın her alanında köklü değişiklikler baş göstermiştir. Tam da bu dönemde değişim ve dönüşüm temalı ilerleyen postmodernizm, modernizme karşı gelerek evrensel ve tek olana karşı açtığı savaşla taklitin normal bir durum olduğunu savunmuş, yeniden oluşum, dönüşüm süreciyle eserlerin tekrarlarının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. "Postmodernizm modern dönemin bütün kurum ve kurallarını reddeden modern döneme tepki olarak oluşan sanatsal/kültürel/politik bir söylem olarak karşımıza çıkarken kelime anlamıyla da bir sürecin sonunu ifade etmektedir" (Uğur, 2011, s.28). "Postmodernlikten bahsetmek kendine özgü örgütleyici ilkelere sahip yeni bir toplumsal bütünlüğün

ortaya çıkışını içeren bir çağ değişikliğini ya da modernlikten kopuşu ileri sürmek anlamına gelir” (Karadoğan, 2005, s. 137).

Bir meşrubat kutusundan pisuara, sokakta bulunan bir aile fotoğrafından kimyasal maddeye kadar her türlü nesne bir sanat eseri için hammadde olarak kullanılabilir. Postmodern sanat eseri üretimi sürecinde sanatçı, ürettiği eserlerinde beğenilme takdir edilme kaygısından arınmaktadır. Bu durum sanatçının otosansüre başvurmasını engelleyerek özgür olmasını sağlamaktadır. Eser ve izleyici arasındaki ilişki sadece eserin taşıdığı nitelikle ölçülememektedir. İzleyicinin değer yargıları, bilgi ve algı genişliği de bu ilişkinin yapısını oluşturmaktadır (Kazmanlı, 2019, s. 14).

1980’li yıllarda Postmodernizm sanatın çoğu alanında sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Bunu yaparken pastiş, parodi, ironi gibi kavramlardan yararlanılmaktadır. Postmodernizm sanat ile gündelik hayatı birleştiren, yüksek kültür ile popüler kültürün sınırlarını yok eden birleştirici tavrıyla, sanatçının özgün eserler üretmesi fikrinin bir önemini kalmadığı ve tekrarların etkin olacağını savunmuştur. "Yüksek modernizmin ciddiyeti'yle karşılaştırıldığında postmodernizm Andy Warhol'un pop-art'ında, Las Vegas mimarisinde, yeraltı filmlerinde, happening'lerde sergilenen bir eklectizm ile somutlaşır” (Koçak, 2012, s. 72). Postmodern Sinema, metinlerarasılık sayesinde sonsuz bir sorgulama alanı yaratmıştır. Metinlerarasılık bir okuma yöntemi olarak öncelikle sanatın yazınsal alanlarında kendini göstermiş olsada sinema alanında 1970’lerden itibaren kendini gösteren Postmodernizmde, 1980’lerden sonra kendini göstermiştir. Önceden yapılmış filmde etkilenerek, öncekini alıntılıyarak gördermeler yapılan filmlerin sayısı giderek artmaktadır. Bu durum bazen de farklı sanat dallarının ilişkisiyle karşımıza çıkmaktadır. Farklı sanat disiplinlerinden esinlenip oluşturulan filmler göstergelerarasılık kavramıyla metinlerarasılıkta yerini bulmuştur. Postmodern bakış açısı modern dönem karşıtı olarak değerlendirilmiştir. Modernizmde sanatçıların benzer kalıplarla oluşturduğu eserler, postmodernizmde bireysel farklılıklarla özgür bir tavırla oluşturulmuştur. Gelişen teknoloji ve üretimle birlikte bilginin her kesime rahatlıkla ulaşması sınıflar arası ayrımı yok etmiştir. Postmodernizm çok sesli yapısı, benimsediği ironi ve Modernizmi alaya alan düşünce biçimiyle sanat, mimari, müzik, drama ve edebiyat gibi alanlarında kendini göstermiştir. Bu alanlardaki farklı sanatsal ve kültürel ürünleri birbiriyle sentezleyip bir arada kullanarak metinlerarasılığa çokça örnekler sunmuştur. Önceden üretilmiş sanat eserleriyle kurduğu bağ ile eskiyle yeniyi bazen kaynaştırarak bazen de yan yana

sergileyerek kullanmıştır. Postmodern sanat anlayışı sanatsal durumların sadece müzelerde insanlardan uzak şekilde oluşturulmasına karşı gelerek sanatı halka indirmeyi amaçlamıştır. Burjuva sınıfına ayrılmış sanat alanlarını eleştirerek her sınıftan insana yaymayı hedefleyen bu akımda modernizmdeki eserin biricikliği ve özgünlüğüne inat seri üretimle çoğaltılan eserler dikkat çekmektedir. Alıntılarının sıklıkla yer aldığı eserlerde metinlerarası özellikler göze çarpmaktadır. Değişik formların iç içeliği ve çok sesliliğiyle eskiyle yeninin buluşmasında alıntı, aşırma, kopyalama/taklit etme, bağlam değiştirme, derleme, kolaj, genişletme, karnaval(laştırma), karşılaştırma, örgü, öykünme, süreksizlik, söyleşimcilik, uyarlama, varyasyon, yaptakçılık, yenidenyazma, palempsest ve yineleme gibi kavramlardan söz etmek mümkündür. Aktulum'a göre bu yöntemler yazınsal alanda şu biçimde açıklanabilir:

Bricolage; toplanan malzemelerden yeni bir şey üretme, Metissage; bir alanın verileri başka alan (lara) uygulanarak karma yapıda çokseslilik oluşturma, Alıntı; bir metnin ya da sözcüğün başka bir metinde açıkça yinelenmesi, Aşırma; bir yazarın araç ya da italik yazı kullanmadan başkasına ait bir yapıtı kendine mal etmesi, Bağlam Değiştirme; bir gösteren dizgesinden başka bir gösteren dizgesine geçişi, Derleme; bir ya da birden fazla yazarın yapıtlarından alıntılanan unsurlardan yola çıkılarak yeni bir yapıt yazma, Genişletme; yazarın yapıtına kimi zaman yeni bölümler eklemesi, Karnaval(laştırma); bir anlatıda dünyanın düzenini alt üst etme, Karşılaştırma; metinleri daha iyi anlamak ve tatmak için onları bir araya getiren yöntem, Kolaj; ayrışık unsurları bir bütün içerisinde yan yana getirme, Örgü; bir eğretileme olarak metinde düzenli yapılanmayı belirtme, Öykünme; bir yazarın ya da yapıtın biçimini taklit etme, Palempsest; günümüzde yazınsal bir metnin altında başka metinlerin izlerine rastlanması, Süreksizlik; metnin çizgiselliğini koparmak, metni parçalamak, başkasının metniyle kendi metninin akışını kesintiye uğratmak, Söyleşimcilik; söylemin ayrışık sözleri buluşturması, Uyarlama; bir türe ait kaynak metni yeni bir türde yeniden yazma, Varyasyon; biçimsel ve anlamsal açıdan özünde var olan bir yineleme işlemi, Yaptakçılık; metin içindeki unsurların yeni bir bütünde bir araya getirilmesi ya da montajlanması, Yenidenyazma; bir yazarın metinlerinden birisini değişik amaçlarla yeniden yazması, Yineleme; önceden söylenmiş yeniden yazma işlemini ifade eder (Aktulum, 2011, s.415-487).

Bu bağlamda oluşturulan eser özgünlük, biriciklik arayışına girmeden günümüz tüketim çağına uyum sağlayarak çoğaltılabilir bir tavırla herkesin ulaşabileceği yere inmiştir. Okurun aktif olması planlanarak tasarlanan eserlerde çok sesli bir yapıyla okur merkezli yaklaşım önem kazanmıştır. Yüksek kültür ile popüler kültür arasındaki sınırları kaldırarak gündelik yaşamı amaç edinerek oluşturulan üslupta daha önce var olan imgelerin alıntılanmasında bir sakınca görülmez. Postmodernizm yaratıcı sinema kavramını reddetmektedir. Postmodern sinemanın diğer bir ifadeyle *auteur* sinemadan yaratıcı yazar durumunu

reddetmesiyle farklılık gösterdiği görülmektedir. Postmodern durumda sanatçının değil izleyicinin ön plana çıktığı gerçekler ve onun yeniden ele alınmasıyla sunulan yeni eserler yer almaktadır. Auteur yönetmenlerin üslupsal özellikleri önemszenmediğine göre sanatçının kaynağı geçmiş olacaktır. Sanatçı eserlerini ortaya koyarken belli bir üsluba göre oluşturmadan, eserini yaratma sürecinde daha önceden yapılmış eserleri ölçüt alıp yeniden üretmiştir. “Metinlerin başka metinlerle kesişmesinden dolayı, kendine has, yeni bir metinlerarası örtü meydana gelir. Bir metnin içinde bir başka metnin erimesinden dolayı artık bir metin ele alındığında bir başka metin kendini yalnızca hissettir; metin bir başkası içinde inşa edilmiştir” (Koçak, 2012, s. 74). Metinlerarasılık, başlangıçta farklı metinler arasındaki alışverişi birbirleriyle olan etkileşimi ifade ederken, metin dışında da bulunan sanatsal disiplinler arasındaki alışveriş işlemlerini belirtmek için göstergelerarasılık terimi kullanılır olmuştur. Resim-Sinema, Müzik-Sinema, Fotoğraf-Sinema, Sinema-Edebiyat, Resim-Tiyatro vb. disiplinlerin ortaklığını içeren bu terim, sinemada filmlerarasılık olarak karşımıza çıkmaktadır. Metinlerarasılık yöntemiyle oluşturulan eser, bünyesinde barındırdığı çok sesli yapısıyla geçmişte yapılan sanat eserleri ve geçmişle kurduğu bağ ile eskiye göndermeler yaparken o yapıtların da günümüzde yaşatılıyor olmasını sağlamaktadır. Postmodernizmin etkisiyle birbirleriyle iç içe girmiş farklı sanat disiplinleri metinlerarasılık kavramıyla yeniden üretilerek zengin bir içerikle sergilemektedir. Sanat ürününün postmodern anlayışa göre oluşturulduğu durumlarda sanatçının herhangi bir kalıba bağlı kalmadığını, özgür alanlarının olduğu görülmektedir. Postmodernizm modernizme karşı, çoksesli yapısıyla gündelik yaşamla sanatsal alanı birleştiren, kültürlerarası geçişlerle sınırları kaldırarak varlığını sürdürmüştür. Bu amaçlarla oluşturulan eserlerde pastiş, parodi ve ironiyle karşısındakini düşünselliğe davet etmiştir (Uğur, 2011, s.29-30). Ünlü yönetmen Quentin Tarantino filmlerinde dünyanın birçok bölgesinden esinlendiği unsurları yeniden yaratmıştır. Bilindik filmlerinden olan Kill Bill’de başrolün sarı ve siyah renkteki kıyafetinin Bruce Lee'nin kostümünden bir esinlenme olarak karşımıza çıktığını görmekteyiz. Yine aynı filmde işlenen intikam duygusu Japon samuray kılıcı ile nihayete ermektedir. Bu anlamda Kill Bill birçok filmde harmanlanan yapısıyla yeni bir film olarak izleyiciyle buluşmuştur.



Görsel 1: Bruce Lee

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/y1Tvy2em5tqvTqfq5>



Görsel 2: Kill Bill Film Afışı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/fLrmHQMcxAsD9YAb8>

Auteur sinemasının etkilerinin olmadığı bu ve benzeri örnekte kişisel bir üslup yerine, daha önce üretilmiş olanın tekrar kullanılması durumu söz konusudur. İçerdiği şiddet öğeleriyle yüksek sanat ve estetiğin sorgulanmasına sebep olurken, filmdeki postmodernist tavrın varlığı inkar edilemez niteliktedir (Koçak, 2012).

Hangi sanat disiplininin olursa olsun ortaya çıkan ürünün orijinal olmasına önem veren modern sanatın tersine, postmodernizm akımıyla yeniden

inşa edilen sanat eserleri oldukça fazladır. Bu eserler dönemin koşullarına göre güncellenerek sunulduğunda, iki ya da daha fazla metin arasındaki alışverişleri belirtmek için kullanılan metinlerarasılık kavramından beslenir. Önce yazınsal alanda karşımıza çıkan metinlerarasılık, birden çok metinlerarasındaki alışveriş ve etkileşimi ifade eden yaklaşımdır. Bu yöntemle geçmiş ile bugünü birleştiren, çeşitliliğin ve parçalılığın hakim olduğu özgür eserler üretilmeye başlanmıştır. Postmodernizmle orijinal olma çabasına girmeden üreteninin tamamen özgür ve sınırsız davranabilmesine imkan sağlamıştır. Geçmişle günümüz arasında kurulan bağ ile çoksesli bir yapı ortaya çıkmaktadır. Buna bağlı olarak metinlerarası bakış açısıyla incelenen yapıtların, belli bir alışveriş işlemini ortaya çıkardığı sonucuna varılmaktadır.

Hikâyenin daha önce anlatılmış olması bir şeyi değiştirmez; her yeni anlatı, yeni bir dokudur. Klasik Doğu edebiyatı bu açıdan postmodern oluşuma tam bir örnek sunmaktadır. “Yusuf u Züleyha”, “Hüsrev ü Şirin” “Leyla vü Mecnun” gibi hikâyeler bir mesnevi yazmak isteyen tüm sanatkârların yeniden anlatmaktan bıkmadığı konulardır. Her seferinde ortaya farklı bir eser çıkmaktadır nasılsa. Önemli olan yazarın bu "mîrî malı" hikâyeyi yeniden yapılandırma/ kurgulama başarısıdır (Türkdoğan, 2007, s. 169).

Modernizmin “genellikle geçmişin gelenekleriyle tüm bağlarını koparmış ve o ana kadar hiç bir sanatçının yapmayı bile düşünemediği şeyler yapmaya çalışan sanat anlayışını”(Gombrich, 2004, s. 442) ifade etmesi, çağımızın her şeyi hızla tüketmesi ve beraberinde getirdiği yeni arayış isteği postmodernizme evrilerek sanat yeni bir soluk kazanmıştır.

Modernizmin sanata yaklaşımı, sanat dallarını birbirinden ayırmak ve bir disiplinleşmeye doğru yöneltmek iken sinema yapısal özellikleri nedeniyle ister istemez disiplinler arası etkileşime açıktır. Özellikle edebiyat, tiyatro, müzik ve resimle doğrudan ilişki kurabilen sinema giderek sentez bir sanat halini almış, bu bağlamda modern olarak adlandırılan dönemde insanların yaşanan olumsuzluklar nedeniyle inanç, güven ve umutlarını kaybetmeleri ve sanatın/sinemanın bu unsurları işleme kaçınılmaz olmuştur (Uğur, 2011, s.5).

Postmodernist dönemde varolan ekonomik bunalımlar, sıkıntılı dönemler sebebiyle postmodern eserlerde sorgulayan eleştiren eserler ortaya çıkmıştır (Uğur, 2011, s.6). Modernizmin tekdüzeliği ve okurun pasifliğine karşın postmodernizmde sanatçı belli kalıplardan çıkmak ve uçsuz bir alanda kendini göstermek istemektedir. Bu noktada sanatçı kurallardan ve baskıdan bıkmış, söylenilene inanmayan devamlı bir yenilik arayışında üretme peşindedir. Artık onun için doğa, tarih, akılcılık gibi düşüncelerin anlamı yoktur (Aktulum,2009, s.2).

Gelişen teknoloji ve bilim sayesinde hayatımızın her alanında görsellikle karşı karşıyayız. Sıklıkla maruz kaldığımız görsel tasarımlar, okulda, sokakta, evde, ekran başında ve daha birçok alanda hafızamızda belli bir yer kaplamaktadır. Bu bağlamda görsel, işitsel durumlarla dolmuşken ürettiğimiz ürünlerde özgünlük aramak oldukça güçtür. Bu ve benzeri nedenlerden modern sanatın aksine postmodern sanat özgün olma kriterinden uzaklaşarak her şeyin iç içe girdiği, çok sesli bir dönem olmuştur. Postmodern anlayışa göre yapıtların anlamı yinelenerek eski eserlerin, yazarların tekrardan ele alınmasıyla oluşturulmuştur. Eserlerde biriciklik gelişen teknolojinin getirdiklerinden de faydalanarak çoğaltılmasıyla sıradanlaşıp, ticari nesne haline gelerek her kesimden insanın ulaşabileceği yerde yerini almıştır. Pastiş ya da parodi gibi yöntemlerle ötekini taklit ederek kendi üslubunu yakalayan sanatçı kullandığı metinlerarasılık yöntemiyle bu alanda yerini almıştır. Metinlerarası ilişkiler yer aldığı klasik ve modern dönemde eserlerin yeniden üretimiyle sıklıkla karşımıza çıksa da en çok postmodern söylemle varlığını göstermiştir.

1.2.SİNEMA ve METİNLERARASILIK

Sinema, birçok sanat dalını kendi bünyesinde birleştirebilen çok yönlü yapısı sayesinde günümüz görsel çağında kitleleri peşinden sürükleyen bir yeteneğe sahiptir. Müzik, tiyatro, fotoğraf, yazın ve resim gibi disiplinlerden yararlanan karma yapısıyla duyularımıza güçlü bir etki ederken aynı zamanda birbirleriyle olan etkileşimle de çeşitlilik sağlamaktadır. Bu bölümde sinemanın metinlerarası ilişkilerle kurduğu ortaklığa değinilmiştir. Sinema bünyesinde resim, müzik, drama, edebiyat ve hatta mimari gibi öğeleri barındırmakta ve bu öğeleri büyük bir anlatı kapasitesiyle aktarmaktadır. Postmodern dönemde sanat dalları arasındaki ilişki sıklıkla kullanılmış, farklı türler arasındaki alışveriş kendini göstermiştir. Bu alışverişler sinema ve edebiyat arasında da örneklendirilmiştir. Bu örnekleri göstergelerarasılık kavramıyla adlandırmak yerinde olacaktır. Göstergelerarasılık kavramı iki farklı disiplinin alışveriş işlemini belirtmiştir. Bu bağlamda sinema ve edebiyat arasında göstergelerarası bir ilişki mevcuttur. Sözel alandan işitsel-görsel alana bir aktarım söz konusudur. Bu durum sinema-müzik, sinema-resim gibi disiplinler içinde aynıdır. Sinemanın karma yapısı sayesinde diğer sanat disiplinleriyle iç içe olduğunu ve zaman zaman çoğu disiplini bünyesinde örneklendirdiğini görmekteyiz. Bu durum edebiyat alanında en fazla roman türünden esinlenme, uyarılma olarak izleyici karşısına çıkmıştır. Popüler filmlerin romanlaştırılması gibi, kült olmuş romanların da sinemaya aktarımı gerçekleşmiştir. Postmodern çağda farklı sanat disiplinlerinin birbirine kaynaklık etmeleri sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Edebiyat her ne kadar sözcüklerle kurulan bir disiplin olsa da anlatım aracı görüntüye dayalı olan sinemayı ilk yıllarından itibaren olumlu anlamda desteklemiştir. Sinemanın anlatı potansiyelinin gücü, ayrıntılı uzun öykü anlatma ortaklığı, görsel anlatım ve dilsel anlatım arasındaki farklar sinema ve roman arasındaki etkileşime sebep olmuştur (Monaco, 2001, s.47).

Edebi eserlerde betimlemeler sözcüklerle yapılırken, sinemaya aktarımda bu betimlemeler yönetmenin edebi eserden esinlenmesiyle perdeye aktarılmıştır. “Roman ve sinema, okur ve izleyiciyi kurgusal bir dünyanın içine çeker. Roman kelimelerden oluşan göstergelerle zihinde imgesel bir canlandırma oluştururken, sinema görsel ve işitsel göstergelerle aynı işlevi yapar” (Özdemir, 2006, s.3). Ele alınan roman baştan sona filme dönüştürülebileceği gibi, etkilenme ve esinlenme yoluyla da bir bölümü kullanılabilir. Bu durum oluşturulurken zor yanlar ortaya çıkmaktadır. Romanın perdeye aktarımı sırasında denklik kurma sıkıntısı

yaşanabilmektedir. Daha çok kişisel tavırla roman bir anda yönetmen, senarist oyuncu, gibi çoğul bir yapıya evrilmiştir. "Yazar tarafından aktarılan romanda yalnızca yazarın görmemizi istediğini görür ve duyarız. Filmlerdeyse yönetmenin tasarladığından daha fazlasını görür ve duyarız" (Yılmaz, 2010, s.49).

Dünya Sineması'nda edebi eserlerin beyaz perdeye uyarlamaları görülmektedir. Bunlara örnek verecek olursak Hitchcock'un "The 39 Steps" filmi 1915 yılında İskoçyalı yazar John Buchan'ın kaleme aldığı aynı adlı romanından uyarlanmıştır. Francis Ford Coppola'nın yönetmenliğini yaptığı Marlon Brando ve Al Pacino'nun oyunculuklarıyla 1984'te vizyona giren film "The Godfather" Mario Puzo'nun yazdığı aynı adlı romandan uyarlanan diğer bir örnektir. Dan Brown'un "The Da Vinci Code" adlı romanından uyarlanan aynı adlı film Tom Hanks, Jean Reno, Audrey Tautou ve Sir Ian McKellen oyunculuğuyla sinema alanında yerini almıştır. Türk sinemasında da bu alandan bolca uyarlamalar yapılmıştır. Necati Cumalı'nın "Susuz Yaz" isimli romanını yönetmen Metin Erksan ele alarak 1964 yılında sinemada izleyiciyle buluşturmuştur. Bu filmle Berlin Altın Ayı ödülünü almıştır. Erol Taş ve Hülya Koçyiğit başrollerde oynamıştır. Reşat Nuri Güntekin'in "Çalıkuşu" adlı romanını 1966 yılında Osman Seden filmletmiştir. Filmde Türkan Şoray ve Kartal Tibet rol almıştır. Birçok kez tiyatro, opera ve dizi film olarak canlandırılan bu roman iyi bir edebi örnek olarak metinlerarasılıkta kendini göstermiştir. Yine aynı mantıkla ilerleyen aynı yazarın diğer eseri olan "Yaprak Dökümü" de 1967 yılında önce film olarak daha sonraki yıllarda da dizi film olarak karşımıza çıkmıştır. Başrollerini Fatma Girik ve Ediz Hun oynamıştır (Uğur, 2011). Bu örnekler elbette ki çoğaltılabilir. Uyarlanan eserler çoğunlukla büyük başarı yakalamıştır. Zaman zaman farklı versiyonlarıyla hala canlı tutulan bu aktarım sayesinde eserlerin kalıcılığı artmıştır.

Sinemada metinlerarasılık resim alanından da fazlaca esinlenerek kendini göstermiştir. Bu durum birbiriyle örtüşmektedir ki temelinde görsellik olan bu alan resmi bünyesinde elbette barındıracaktır. Bu iki tür arasındaki alışveriş göstergelerarasılık bağlamında ele alınırken, yeni bir üretim başlatmakta hem de görsel zenginlikler oluşturmaktadır. Bu aşamada fotoğrafın kullanılmasının önemi de büyüktür. Fotoğrafın icadından önce ressamlar resmetmek istedikleri görüntüleri sabit ve net bir şekilde aktarmışlardır. 1657 yılında ünlü ressam Velazquez'in "Yün Eğirenler" adlı eseri bu duruma farklılık göstermektedir. Bu

tabloda yünü işleme olayının flu olarak resmedilmesi, onun sanki hareket ediyormuş izlenimi vermesiyle durağan bir görüntünün devinim haline büründüğünü görmekteyiz. Velazquez'in bu eseri fotoğraf teknolojisinin gelişmesine zemin hazırlamıştır (Uysal, 2007, s.23). Fotoğrafın icadıyla sanat tarihindeki gelişmeler resme ve resmetmeye olan ilginin bir anda yön değiştirmesiyle ön plana çıkmıştır. Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak 1960'lı yıllarda sinema ve fotoğraf çizimden üstün olduğunu göstermiştir. Ünlü ressamlar günün belirli saatlerinde doğayı resmederken artık kameranın varolmasıyla yeniden keşfetmeye yöneldiler.

Monet günün değişik zamanlarında yaptığı katedrallerin ve büyük ot yığınlarının bir dizi resminde olduğu gibi, bu anların birkaçını yan yana koyduğunda, bir sonraki mantıksal adımı atar: Yaptığı bir dizi resmin hızla arka arkaya görülmesinden oluşan "resimli kartlar dizisi" (flip-book), filmlerin ilginç bir müjdecisiydi (Monaco,2013, s.44).

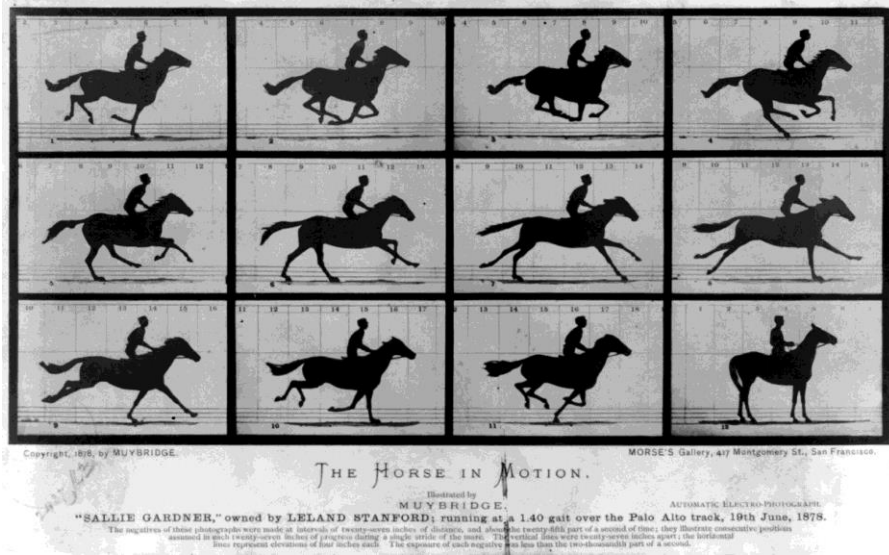
Sonraları ise 20. yüzyılın başlarında sinemanın ortaya çıkması, fotoğrafın gelişmesi gibi nedenlerden ressamlar Kübizm ve Fütürizme yöneldiler. Bunu fotoğrafik görüntüye farklı açıdan bakmak, yeni bir soluk getirmek için büyük başarılarla geliştirmişlerdir. Tam da bu noktada Marcel Duchamp'ın Merdivenden inen çıplak adlı eseri hareket edercesine tuvale yansıtılmıştır. Sinemada kurgusal bir düzenleme gibi duran bu eser aslında sinema ve resmin birbirleriyle ne kadar da iç içe geçmiş olduklarını göstermektedir.

Sinema ve resim başından beri hareketli, devinimsel durumları ele almaktadır. Savaşlar, av sahneleri, cenaze törenleri, dans gösterileri gibi betimlemelerle izleyiciye canlı görünme amacıyla üretilmişlerdir. Fakat bunu yaparken resim ve heykelin durağanlığı, sabitliği kaçınılmazdır. Hareketli olan sinemada bile bu hareketlilik, hareketsiz görüntülerin art arda kullanılmasıyla yansıtılmıştır (Arnheim, 2002, s.138-139). Sinema alanında film normal olarak perdeye saniyede yirmi dört kare oranıyla aktarılmaktadır. Her karede perdeye sırayla yansıtılarak ortaya çıkan görselleri algılayan göz, beyin tarafından sürekli bir akış olarak yorumlanıp, birleştirilmiş ve devamlılık arz eder şekilde gözükmektedir.

(...) 19. Yüzyılın son yıllarından önce hareketli görüntü ve fotoğraf ayrı hatlar boyunca geliştirdi. Bazen büyülü fener (magic lantern) de denilen çizilmiş görüntülerin yansıtılması işlemi 17. Yüzyıldan beri bulunmaktaydı. Figürlülerin hareket ettiği yansıtılmasını ya da izleyiciyi kuşatan geniş bir uzamsal hareketli görüntüler duygusunu yaratan çeşitli aygıtlar 18. Yüzyıldan beri vardı ve 19.

Yüzyılda doruğa ulaştılar. Bunlar çoğunlukla, resimli görüntüleri döner bir silindirin içine, farklı hareket pozisyonlarına çeşitli biçimlerde yerleştiren oyuncaklar ve yan gösterilerdi. Döner silindirin kenarındaki aralıklardan bakıldığında ya da cyclorama (gök görüntülüğü) örneğindeki gibi açılan bir dekor bezinin önünde durulduğunda, bu figürler ya da resmedilen manzaralar devamlı bir hareket görünümü ortaya çıkardı (Kolker,2009, s.35).

1800'lü yıllarda California valisi olan Leland Stanford hızla koşan atın ayaklarının aynı anda yere basmadığı bir anın olup olmadığı merakıyla girdiği bahiste, İngiliz fotoğrafçı Eadweard Muybridge'e danışmış, Muybridge de 24 fotoğraf makinesinden oluşan bir düzenek kurar ve 1/1000 enstantane hızıyla çektiği fotoğraflarla bu soruya cevap olabilecek görüntüyü elde etmiş, atın dört ayağının aynı anda havada olduğunu kanıtlamıştır. Muybridge birden fazla kamera kullanarak yaptığı incelemelerle insan veya hayvan hareketlerini parçalara bölerek fotoğraflanmasıyla binlerce kare elde etmiş, o dönem sinemanın ilkel halini bulmasıyla büyük bir başarıya ulaşarak sinemanın temellerini atmıştır.



Görsel 3:Eadweard Muybridge Hareketli Atlar

Kaynak: Gombrich,2007, S.29

Sinema ortaya çıkmadan önce resim ile birçok ortak noktasını ilgililere hissettirmiştir. Art arda gelen resimlerin hareket ediyormuşcasına oluşturduğu devamlılık, sinemanın temellerini atmıştır. Camera obscura, Kinetoskop, film makarası derken Sinematograf icat edilmiş, bu önemli gelişmeler sinema sanatına giden yolda büyük önem taşımıştır. Sonraları ise gelişmeler hızla devam ederek sinema evrilmeye başlamıştır.

Önemli gelişmelerden biri de 1684 yılında yaşanmıştır. Athanasius Kircher büyülü feneri icat etmiştir. Bu alet mum ışığı ve aynalı merceklerden oluşan bir mekanizma ile çalışmaktadır. Bu alet ile nesnelerin görüntüleri büyük

duvarlara ya da perdelerle yansıtılmıştır. Bu ilerleme sinema için oldukça önemli bir ilerlemedir. 1892 yılına gelindiğinde ise Reynaud “optik tiyatro” ile yüz metrelik perdelerle görüntüler yansıtarak para kazanan ilk kişi olmuştur (Çanğa,2016, s.21).

Artık insanlar sinemayla tanışmış, her ne kadar sanatsal kaygıyla üretilmemiş olsada bir bahçıvanın bahçeyi sulaması, trenin gara girişi ve fabrikadan çıkan işçilerin görüntüleri izleyicide büyük merak ve ilgi uyandırmayı başarmıştır. Sinema sanatı ilk yıllarından bu ilgiyle resim sanatının da birçok değerlerinden, -kompozisyon, ışık gölge, oran, renk, form, çizgi, desen, doku, derinlik ve perspektif gibi- temel tasarım ilkelerinden yararlanmıştı. Bu ilkeler estetik bir ahenk yaratmak, haz almak, sanatsal bir nitelik kazandırmak için kullanılan öğelerdendir. Elbette ki bu benzer kullanımların dışında sinema ve resim ilişkisinde farklılıklar da mevcuttur ve olmalıdır. En belirgin fark hareketliliktir. Sinemanın hareket kabiliyeti onun kuşkusuz ki ayrı bir dal olmasında belirleyici unsurlardandır.

Hareket olmayan imge de dahi hareket sağlayabilen sinemanın bunu gerçekleştirmek için kurgu, kamera açısı ve hareketleri, plan ve sekanslar gibi biçimsel anlatı öğeleri vardır. Dolayısıyla bu biçimsel yöntemlerle durağan bir resim karesi bile seyirci için hareket eden bir imge haline dönüşmektedir. Bu noktada kadraj kurulumu sayesinde biçimsel özelliklerin sanatsal anlatıya hizmet etmesi sağlanmaktadır. Bu resimdeki çerçeveleme ve mizansen ile benzerlik göstermektedir. Çünkü resim sanatında olduğu gibi sanat alıcısının neyi ne kadar göreceğine karar veren çerçeveleme, sinemadaki kadraj ile aynı misyona sahiptir. Her iki sanatta da sanat alıcısının yönlendirilmesi bu yöntem ile sağlanmaktadır. ancak resmi inceleyen alıcı çağrışımlar yolu ile resmi anlamlandırmaya açırken, sinemada seyircinin sürekli hareket eden görüntüler karşısında değerlendirme ve anlamlandırma süreci belirli bir zamana yayılmaktadır (Çanğa,2016, s.23).

Resim sanatında kullanılan, ressamın tuvaline işlediği öğeleri sinemada da tıpkı bir tuvale resmedercesine tasarlayarak oluşturan sanatçı, senaryonun uygulama aşamasında kendini göstermektedir. Işık, mekan, kostüm, dekor, renk ve kompozisyon burada da önemli ölçütlerdendir. Sinemanın diğer sanat alanlarıyla olan etkileşiminde, sinema-müzik, sinema-edebiyat gibi dilsel disiplinler sözsözsel bağlamda değerlendirilirken, sinema-resim, sinema-fotoğraf gibi dilsel olmayan alanlarda ise metinlerarasılık yerine göstergelerarasılık kavramıyla ifade edilmektedir. Farklı disiplinlerden, örneğin sözsözsel olan, görsel olanla göstergelerarası bir ilişki içerisine sokulmuş ve buna bağlı olarak sinema; konusunu resimden, müzikten, yazından alarak film sayısını oldukça fazlaştırmıştır. Bu sanat dallarının birbirleriyle olan etkileşimi, izleyiciye

aktarılmak istenileni daha başarılı bir şekilde sunmalarını sağlamıştır. Örneğin tiyatrodan öyküleme, kurgu, dekor, kostüm, makyaj, oyunculuk; müzikten ritmik değerler; fotoğraftan kadraj, kurgu; resimden ışık, derinlik, kompozisyon, renk unsurları sinemaya katkı sağlamıştır. Bu ve benzeri durumlar, ışık-ses, ses-görüntü ilişkisi ve çelişkisi, müzik, dekor, kostüm, makyaj gibi teknik ve artistik araçların belirli bir sistematik içerisinde sunuluyor olması ortaya çıkan ürünün yapıt niteliği kazanmasında önemli kıstaslardandır. İşte bu yapıtların kimi zaman bir romandan filme ya da filminden romana uyarlandığını, bazense ünlü bir müzisyenin eserinin film müziği olarak kullanılması gibi sözsel ve görsel etkileşim iç içe sunulmaktadır. Bu sayede sevilen beğenilen bir kurgunun yeniden üretimi söz konusu olmuştur. Sinema, edebiyat ve tiyatro ile ortaklığını sıkı tutmuş, resim ve fotoğrafın da mirasçısı konumuna erişmiştir. Özellikle edebiyatla olan ortaklığında bu alanı “hazır malzeme deposu” gibi kullanmıştır (Uğur, 2011, s.66).

Jean-Luc Godard’ın diğer sanat biçimleriyle olan alışverişi bilinmektedir. Eserlerini hazırlarken sanatın çoğu alanından alıntılar yapmayı oldukça sevmiş, müzikten, başka sinema filmlerinden, yazından ve resimden alıntılara sıklıkla yer vermiştir. Yapıtlarında alıntılara, kolajlara yoğun olarak başvurmuştur. Yönettiği filmlerde yazınsal yapıtlardan çok sayıda alıntı bulunmaktadır. Kimi zaman alıntılardığı bir metni uzun uzun yeniden yazarak, büyük bir kolaj işlemi gerçekleştirmiştir. Bu alıntılar kimi zaman filmlerin hemen başında gösterilmiş ya da kişilerinin konuşmaları arasına ustaca serpiştirilmiştir (Aktulum, 2011, s.38-39).

Sinema diğer sanatlar dallarını bünyesinde barındırdığından, çoğu sanatçının ilgisini çekmiş ve bu alana girmelerine neden olmuştur. Ressam yönetmen Akira Kurosawa’nın yanı sıra bu örneğe Federico Fellini de dahil olmaktadır. Fellini önceleri yaptığı çizimlerle mizah dergilerinde kendini göstermiştir. Orson Welles, Hitchcock, Andrei Takowski, Derek Jarman, Peter Greenaway ve daha birçok isimle bu tarz durumlar örneklendirilebilmektedir. Yönetmenler sinemada resim sanatından fazlaca alıntı yaparak oluşturdukları yeni düzenle sanatsal izler bırakmayı başarmışlardır. Ressamların hayatlarının da işlendiği filmler, onların eserlerine yer verilmesiyle oldukça ilgi çekmiştir. Akira Kurosawa gibi resimsel alana yakınlığıyla bilinen İtalyan yönetmen Pier Paolo Pasolini görsel 5’te görüldüğü gibi Rosso Fiorentino’nun tablosundan esinlenmiş, filmlerinde yer verdiği alıntılarla canlı resim mantığını kullanmıştır.



Görsel 4: Rosso Fiorentino'nun Tablosu

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/2MxHZJn348RFq4eQ6>

Özgün yapıtların taklidi olan sahnelere Passolini sıklıkla başvurmuştur. Passolini, Rosso Fiorentino'nun "Déposition" adlı resmini canlandırırken kendinden bir şeyler ekleyerek oluşturduğu yeni kompozisyonda, İsa'nın temsil edildiği figürün sıkıntılı duygu durumunu yansıtmıştır. Kullandığı renklerde yakaladığı zıtlık sahnedeki canlılığı artırıcı unsurlardan sayılmıştır.



Görsel 5: Pasolini'nin La Ricotta

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/LVq5aFQQJPaBJmLK7>



Görsel 6: Andrea Mantegna Christ Mort

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/t2YBRZ6MpcQ9zHjj6>

Bir başka alıntı da yönetmenin Mamma Roma filminde Ettore karakterinin (görsel 7) bağlı şekilde yatışının işlenmesidir. Burada yönetmen Andrea Mantegna'nın "Christ Mort" adlı resminden (görsel 6) benzerlikler sunmuştur.



Görsel 7: Mamma Roma Filmi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/6JaSR6tFgnpVqeum6>



Görsel 8: Cenneti Beklerken Filmi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/G1kgD4ChbwjZ8zCB8>

Resim alanından alıntılar yapan yönetmenlere ülkemizden örnek verecek olursak, Yeni Türk Sineması'nın önemli temsilcilerinden biri olan Derviş Zaim'in eserlerindeki alıntılardan örnekler verebiliriz. 2006 yılında minyatür sanatından esintiler sunan Cenneti Beklerken filminde örneklendirebilecek bu durum resimsel alanın sinemaya aktarıldığının örneği niteliğindedir.

Derviş Zaim, Cenneti Beklerken filminin öyküsünü oluştururken Anadolu Selçuklu Devleti'nde Sultan Sencer'i öldürmek için görevlendirilen bir casusun robot resminin çizilerek yakalanmasından ve Diego Velazquez'in "Las Meninas" (Nedimeler) tablosundan etkilendiğini ve hatta senaryo sürecinde tabloyu odasına asıp uzun uzun baktığını belirtmektedir. Böylece Derviş Zaim, gerçek ile kurmaca arasında bir köprü inşa ederek filmi plânlamıştır. Derviş Zaim filmin yapım amacının; sürükleyici bir macera etrafında Osmanlı kültürünü, tarihini yansıtmak olduğunu ve Osmanlı minyatür sanatını çağdaş anlatı olanaklarını göz ardı etmeden sinema diline uyarlamaya çalıştığını belirtmektedir" (Yağlıca, 2019, s.41).

Zaim, filmlerini geleneksel sanatların esintileriyle çok sesli bir yapıda oluşturmuştur. Filler ve Çimen filminde yer verdiği Ebru Sanatı, Cenneti Beklerken de minyatür, Nokta filmiyle hat, Gölgeler ve Suretler filminde ise gölge oyunuyla resimsel alana kurulan köprü başarıyla izleyiciye geçmiştir.



Görsel 9: Filler ve Çimen Filminde Ebru

(Filler ve Çimen, 2001, 1:45:01)

Resim sanatının sinemayla çoğunlukla etkileşim halinde olduğunu gösteren bu örnekler elbette ki çoğaltılabilir. Godard'ın "Passion" filminde esinlendiği Goya ve Rembrant'ın ünlü tablolarını filmine aktarması bir diğer örneklerden olmuştur.



Görsel 10: Rembrandt Nightwatch ve Godard Passion

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/CbLqGe5q51UKDZzTA>

Çalışmamız doğrultusunda incelediğimiz yönetmen Akira Kurosawa'nın resimle olan yakın ilişkisi kuşkusuz filmlerinde de karşımıza çıkmaktadır. Resmettiği storyboardlarla hayalindeki sahneleri somutlaştırarak önceden tasarladığı planla, filmlerini hayata geçirmiştir. Sadece çizimleriyle değil, kullandığı renklerle de bu alandaki yeteneğini sinemasal alana da yansıtmayı başarmıştır. Özellikle Dreams Filmi'yle yaptığı resim sanatından alıntılar izleyicinin beğenisini toplamıştır. Van Gogh'un ünlü tablolarını filmlerine uyarlayan Kurosawa, 12. ve 14. görselde de görüldüğü gibi benzerliği başarıyla yansıtmıştır.



Görsel 11: Van Gogh Buğday Tarlası ve Kargalar

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/YEwV2cVps1LAYYqP6>

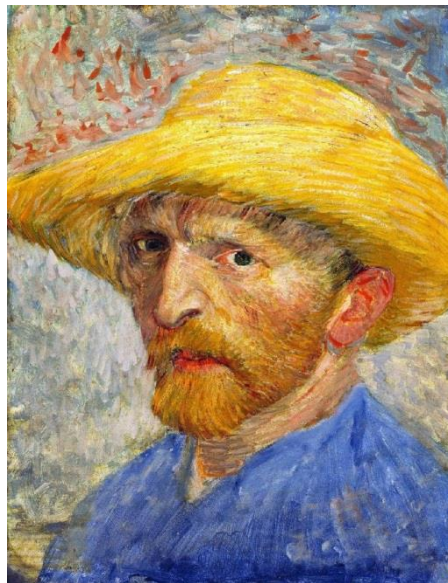


Görsel 12: Dreams Filminden Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:12:56)

Dreams filmindeki sekiz bölümden biri olan *Crows*'da genç bir adam ünlü ressam Van Gogh'la karşılaşana kadar sergi salonunda onun tablolarını incelemektedir. Resimleri izlerken bir anda kendini tabloların içinde gezinirken bulur ve resmedilen bir yere geçiş yaparak Van Gogh'la karşılaşır. Yönetmenin yansıttığı bu görsel şölen, onun ressamlık deneyimiyle bambaşka bir boyut kazanmıştır.

Resim ve sinema arasındaki bağın filmlere yansımalarıyla masalsi anlatımlar yakalanmış, görsel sanatların olmazsa olmazı temel tasarım öğelerinin kullanımıyla film sahneleri gereksiz kullanımlardan kurtulmuştur. Kompozisyonlar canlanmış, resimler hareketlenmiştir. Filmlerinde resimden alıntı yapan yönetmenlerin sahneleri, ünlü tablolara dönüşmüşcesine etkiler taşımaktadır.



Görsel 13: Van Gogh Otoportre

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/QMiJq1xakRDCNQv49>



Görsel 14: Dreams filminden Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:08:38)

Metinlerarasılıkta esinlenen önceki eser, yenisine bir esin kaynağı olmuş ve oluşturulan yeni eserde çeşitli izler bırakmıştır. Bu izleri algılamada elbette ki izleyicinin önemli bir rolü vardır. Belli bir bilgi birikimine ve donanımına sahip izleyici, kurulan bağı algılayıp oluşturulan dönüşümü fark ederek yeni anlamı görmüştür. Artık her şeyin daha önceden yapıldığı, tekrar olduğu kanısıyla işlenen konular değişik kombinasyonlar şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Sinema alanında da bu durumun örnekleri mevcuttur. Günümüze en yakın örneği sahte bir papazın hikayesinin anlatıldığı 2007 yapımlı *Kutsal Damacana* Filmidir. Bu film filmlerarasılığın iyi bir örneğidir.



Görsel 15: Kutsal Damacana Filminden Bir Sahne

(Kutsal Damacana, 2007, 48:22)



Görsel 16: Şeytan Filminden Bir Sahne

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/MvY4AQfrbc4aTNUQ6>



Görsel 17: The Exorcist Filminden Bir Sahne

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/7LBXaMsDvF5odS5dA>

Parodi ile dönüştürülen Kutsal Damacana Filmi'ni incelediğimizde Türk Sinemasın önemli isimlerinden Metin Erksan'ın 1974 yapımlı Şeytan adlı filmde gördüğümüz sahnelerin alıntılandığını görmekteyiz. Filmde içine şeytan girdiği düşünülen karakter ve doktorların çaresiz kaldığı durumlar işlemektedir. Biraz daha geriye giderek bu iki filmin de aslında daha da eski olan 1973 yapımı The Exorcist'ten esinlendiği söylemek gerekmektedir.



Görsel 18: Şeytan Filminden Bir Sahne

<https://images.app.goo.gl/7dtYHLQkLuKAfVcP6>



Görsel 19: The Exorcist Filminden Bir Sahne

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/gWJ4wBsh7gTqkyxa7>

Kötü ruhları kovma ritüelleriyle dolu olan bu filmlerde filmlerarasılıkla yeniden ele alınan Şeytan ve Kutsal Damacana’da kullanılan sahnelerin benzerliği The Exorcist’le birebir örtüşmektedir. Özellikle sıkıntıda olan karakterin havada asılı kaldığı ve yatağının sürekli sallandığı sahneler kamera açıları ve benzeri durumların yakınlığı birebir tekrara iyi bir örnektir.

1.3.RESİM ve METİNLERARASILIK

Resim sanatının tarihine bakıldığında birçok önemli eser karşımıza çıkmaktadır. Her biri belli bir yaşanmışlık, birikim, etkileşim sürecinden geçmiş olsada insanda bıraktığı iz farklılık gösterebilmektedir. Bir sergi salonunda tablonun önüne geçip yorumlamaya başladığında, önce görseli betimleme yoluyla sözselleştirerek aslında metinlerarası bir alışverişten yararlanırız. Hangi renkler kullanılmış, nasıl bir kompozisyon kurulmuş, ışık, derinlik, ahenk, ritim ve birçok soru aklımızda belirirken fark etmeden bu işlemlerle anlatı içinde anlatıyla karşı karşıya kalmaktayız.

Yazın, müzik, sinema, resim, heykel dışında bir başka göstergelerarası ilişki de müzik ile resim arasında kurulabilmektedir. Bir başka deyişle, resimlerden esinlenen müzik yapıtlarına rastlanabildiği gibi, müzikten esinlenen resimler de bulunmaktadır. Diğerlerine göre bu iki sanat dalı arasındaki alışveriş daha fazla güçlük yaratan bir alışveriş biçimidir. Moussorgski 1874 tarihinde piyano için yazdığı, 1922 yılında Maurice Ravel tarafından orkestraya uyarlanan 'Les Tableaux d'une exposition'nu kısa bir süre önce (1873'te) ölen ressam ve mimar Beşler Müzik Gubu üyelerinin yakın dostu Victor Hartmann'ın yaptığı on resimden esinlenerek besteler; bestelerinden her biri Hartmann'ın resimlerinin adını taşır (Aktulum, 2011, s. 23).

Modernizmde eserler için onları önemli kılan kriterlerin başında eşsiz, biricik, özgün olmaları gerektiğinden sıklıkla söz edilmektedir. Paha biçilemeyen o yapıtlar tek olmalıdır. Kopyası yapıldığında ikinci bir sanat eseri olmak yerine, sahtesi niteliği taşıırken, ortaya çıkan yapıt, daha önceden yapıldığı için, model aldığı yapıttan ayrı olarak değerlendirilmelidir. Buradaki durum metinlerarasılıkla karıştırılmamalıdır. Sanat eğitimi alanların sıklıkla deneyimlediği *reproduksiyon* -sanat eserinin aslına uygun kopyası- işlemi genellikle öğrencilerin teknik öğrenebilmelerinde oldukça işe yaramıştır. Bu sayede ortaya çıkan ürünün sanat eseri sayılamayacağını da belirtmek gereklidir. Kimi sanatçılar kendi eserlerini farklı boyutlarda yeniden resmetmişlerdir.

(...)Sanatçılar çoğu zaman kendi yapıtlarını değişik boyutlarda kopyalayıp yeniden üretirlerken ilk yapıtın tüm özelliklerine sıkı sıkıya bağlı kalmazlar; kalmak da istemezler. Yapıtın oranlarını değiştirirler, yeni unsurları, aksesuarları ya da kişileri resme eklerler veya resimden çıkarırlar. Sanatçılar bu yola başvurarak artık ilk yapıta özdeş olan bir yapıt ortaya çıkarmak çabasından uzaklaşırlar, çıkarmaları da olası değildir. Yapıt aynı ressamın elinden çıksa da bir yenidenresmetme durumunda iki resim artık birbirinden ayrı, farklı resimler olarak görülmelidirler (Aktulum, 2011,s.49).

Kısacası bir ressamın, var olan bir yapıtı farklı bir durumda tekrar ele alması ve buna bağlı olarak "yeni" anlamlar yaratması işlemiyle ortaya çıkan ürün

ilk olan eserin biriciklik ilkesine rakip olmamaktadır. Çünkü burada metinlerarasılıktan söz edilmektedir. En az iki resim arasında resimlerarası bir alışveriş, etkileşim, yineleme işlemi doğduğundan dolayı alıntılanan durum açığa çıkmaktadır. Yani alıntı en az iki resim arasında resimlerarasılık sürecini başlatan ve sıklıkla tercih edilen bir aktarım yöntemidir. Reprodüksiyonla karıştırılmamalıdır. Sanatçıların eserlerinde kullandığı alıntı, kimi zaman esin kaynağı, taklit olarak kimi zaman da yermek, eleştirel bir bakış açısından yaklaşmak için tercih edilsede her dönem kullanılmıştır. En çok rastlanan alıntılama türü değişik sanatçıların bir eseri yeniden resmetmesidir. Elbette ki bu durum sadece resim alanıyla sınırlı düşünülmemelidir. Diğer sanat biçimlerini de kapsamaktadır. Fakat alıntının resim alanındaki anlamıyla yazınsal alandaki anlamı farklıdır.

(...)yazınsal bir ürün seri olarak üretilebilir ve okumaya yöneliktir. Resim, doğrudan nesnenin kendisi üzerine odaklanır; tektir, orada seri üretim söz konusu değildir. İki alan arasındaki temel ayrımlardan birisi budur. Buna göre resim alanında özgün bir yapıttan bir kesiti kesip almak olası değildir. Alıntılanan unsur bir resmin yüzeyinde ancak yeniden üretilebilir. Bir başka anlatımla, bir gönderge resimden bir unsur olduğu gibi kopya edilemez, ancak yeni bir bağlamda yeniden “yapılır” (Aktulum, 2016, s.50).

Bu nedendendir ki, yazınsal bir eser kopyalandığında herhangi bir değer kaybına uğramazken, aynı durumda kopyalanacak eser bir resimse, birebir kopyalamak etik değildir. Bu durum resim alanında adı altında işlenir ve kesinlikle eserin orijinalinin yerini tutmamaktadır. Röprodüksiyonda zaten bu amaç da güdülmemektedir. Kısacası sanatçılar alıntı konusunu kendilerince yorumlamışlardır.

Kopyalama, röprodüksiyondan ayrıdır, çünkü başka bir özne, birincisinden yola çıkarak ikinci bir yapıt ortaya koyar. Bununla birlikte özgün yapıtın algılanma, anlaşılma, izlenme tarzı, yapıttaki temel devinilerin özelliği kopya yapıtın özgün yapıtla tam bir özdeşlik içerisinde olmasını olanaksız kılar. Yenidenüretim fotoğrafta, fotogravürde, serigrafide olduğu gibi mekanik yöntemler kullanır, böylelikle özgün yapıtın geometrik bakımdan tam bir kopyası elde edilmeye çalışılır. Kopyanın son aşamada ulaştığı, modele bağlı bir yenidenüretimdir. Alıntıdan ayrıldığı yan şudur: alıntı, modelinden belli bir kesiti alır, alıntılanan kesit, alıntılanan yazarın yeniden yorumlamasına bağlı olarak kullanılır. Kopya, aynı zamanda öğretici bir yönüyle kendini belli eder. Plastik sanatlarda bir alıştırma biçimi olarak kimi sanatçıların yapıtlarının kopyalanmasında gündeme gelen en bilinen işlev, anımsattığımız gibi, sanat eğitiminin bir parçası olmasıdır. Figüratif bir anlamda ise, kopyayla özgün bir yapıttan esinlenerek bir şey ya da nesne taklit edilmektedir (Aktulum, 2016, s.141-142).



Görsel 20: Diego Velazquez, Las Meninas (Nedimeler), 1656

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/LGvoYv31TeBJoPgr9>

Eski dönemde yapılan eserlerin sonraki dönemlere miras olarak kalması, yeniden ele alınan resimlerin kimi yöntemlerle tekrarlanması olasıdır. Bu durumda etkilenme, esinlenme söz konusudur. Yazınsal alanda alıntılama ile resim, müzik, sinema, fotoğraf vb. alanlarda alıntı farklılıklar göstermektedir. Resimsel alanda yapılan alıntı bir bakıma güncelleme işlemi gibi düşünülebilir. Eskiden üretilen eser, alıntı yoluyla yeniden üretimle güncellenir, yeni bir bağlamda tekrar ilgililerine sunulur. Bu sayede yapıt devingenlik kazanarak yeni yorumlamaların önü açılmış olmaktadır. Resimsel alıntı örneği verebilmek adına birçok ressamın defalarca esinlendiği Diego Velazquez'in Las Meninas'ından (Nedimeler, görsel 20) örnekler vermek uygun olacaktır. Resimde sandalyenin üzerinde oturan küçük kız, etrafında hizmetindeki dadılar, yardımcıları, yerde yatan köpek konumlanmaktadır. Sol tarafta konumlanan figür ressam Velazquez'in kendisidir. Kapının solunda olan aynada ise kral ile kraliçenin yansımaları görülmektedir. Buradan anlıyoruz ki ressam önünde duran büyük tıvale aynadan bizim gördüğümüz kral ve kraliçeyi resmetmektedir.



Görsel 21: Las Meninas –Ayrıntı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/9y2mP3iip8dgGXjm6>

Diego Velázquez'in Las Meninas'ından esinlenerek Picasso'nun resmettiği Nedimeler alıntının ne şekilde yapılabileceğinin bir örneği niteliğinde incelenebilmektedir. Burada Picasso, Velázquez'in Nedimeler'ini birçok kez alıntılararak kimi alıntısında herhangi bir kesiti almış, kimi alıntısında da tümüyle her ögesini alıntılamıştır. Kaynak eserin tümünün alıntılanacağı gibi bir bölümünün alıntılanıldığı durumlar da görülmektedir. Picasso gibi H. Braun-Vega da Las Meninas'ından esinlenerek yeniden resmetmeyi kullanmıştır.



Görsel 22: Pablo Picasso Las Meninas,1957

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/xYr4K1cGbjmLQVQ76>



Görsel 23: Pablo Picasso Las Meninas,1957

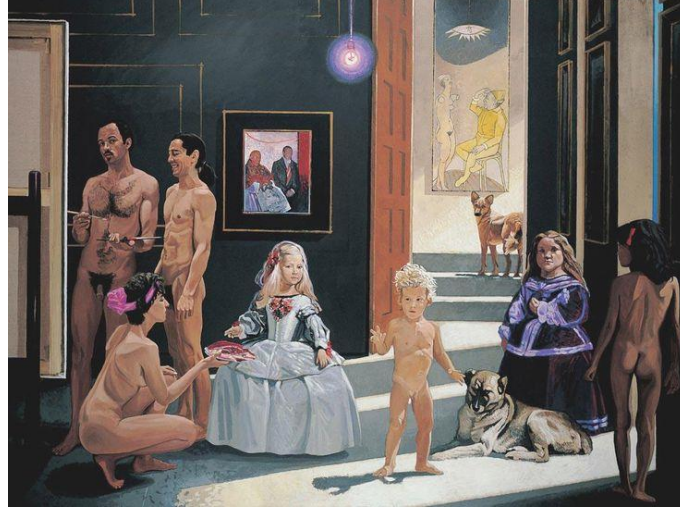
Kaynak: <https://images.app.goo.gl/DSB6PBvs8LSQCbqi7>

Birçok versiyonla yapılan Las Menina’da sanatçılar resimlerarasılığı sıklıkla kullanmışlardır. Velazquez ve Picasso’dan etkilenen H. Braun-Vega, Picasso’nun alıntısını incelediğinde başka sanatçılara ait eserleri bir başka sanatçının da yeniden resmetmesi işlemini uygulayabileceğini gördüğünde, varolan resimlerden unsurları özümlemeye başlamıştır.



Görsel 24: Pablo Picasso Las Meninas,1957

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Uf7BTufqDL1Erwu7A>



Görsel 25: Herman Braun-Vega, Double eclairage sur Occident, 1987

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/jcKyweuAVMQw7s5h7>



Görsel 26: Picasso'nun Guernica adlı Eseri

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/1kmRnqxDYs4xi19P7>

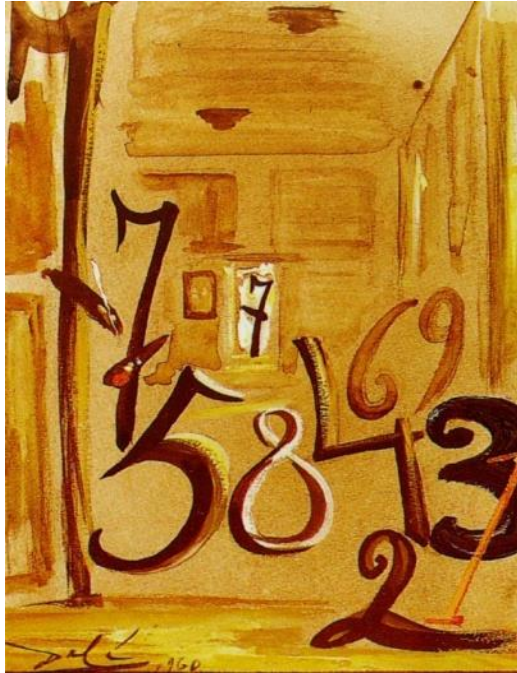
H. Braun-Vega'nın görsel 25'deki çalışmasında sadece kaynak resimden alıntı yapmakla yetinmediğini görmekteyiz. Vega'nın bu eserinde sağ taraftaki kapının ardındaki lambayla Picasso'nun Guernica adlı resmine gönderme yapılmıştır. Vega bu eserde çıplak resim geleneğine bağlılığıyla ideal beden ve güzellik arayışını yansıtmıştır. Merkeze konumlandırılan sarışın çocuğun duruşuyla ırklar arası bir farklılığa dikkat çekilmiştir (Aktulum, 2016).

(...)kimi yorumcular için sarışın çocuk, estetik görünüşünün arkasında Batının erk mücadelesini, geçerliliğini yitirmiş bir anlayışı, Latin Amerikan halklarına acı veren sömürgeci girişimlerini temsil etmektedir. Resimde saçları arkadan bağlı, ressamın yaptığı resimdeki sahneye alaycı bir biçimde gülerek bakan adam (H. Braun-Vega'nın kendisi) Latin Amerika'daki siyasi ve toplumsal görünümün trajikliğine vurgu yapmaktadır; güldüğü şey, Batının sömürgeleştirdiği Latin Amerika'nın böyle bir görünümüdür. Eşitlik beklentisi içerisindedir. Toplumsal haklarının kabul edilmesini bekler gibidir. Melez bir görünümü olan sarışın çocuk, aynı zamanda Latin Amerika ve Batı arasında bir umut simgesi olarak görülür. H. Braun-Vega'nın resmin başlığında "ikili bakış" dediği şey budur: bir yandan olup bitenler karşısında eşitrel bir tutum izler, öte yandan Latin Amerikalı halklar için umut eder (Aktulum, 2016, s.95).

Bir eserden alıntılanan bölümleri sanatçı kendinden izler katarsa, o çalışma eser niteliği taşır hale gelmektedir. Alıntılanılan her unsur yeni bir anlam taşıyarak, kaynak eserdeki anlamından sıyrılıp sanatçının yorumuyla yeni bir durumda incelenmektedir. Dönüşüme uğrayan bu yeni eser, hem geçmiştekine bağlılığı hem de bu bağlılıkla alıntıyı kullanan sanatçının da etkilerini, kendi biçimini oluşturmasıyla gelecek nesillere de ilham olan devingenliği, devamlılığı, dönüşümü, sanatı diri tutmayı başarmakta önemli rol oynamıştır.

Önceki dönem yapıtlarının başka yapıtlarda dönüştürülmesi işlemi konusunda John Poaletti, başka yapıttan bir kesiti kendi iyesi yapmanın olanaksız olduğundan söz eder. Çünkü ona göre her yer değiştirme sırasında önceki bir yapıt yeni bir bağlamda, yeni koşullarda dönüşüme uğramaktadır. Bir başka anlatımla, yeni bir bağlamın koşullarına uygun duruma gelmektedir. Başka bir bağlama taşınan yapıt aynı yapıt olmaktan çıkmaktadır. Öyleyse öteki yapıtın, motiflerin, biçemlerin başka birisinin iyesi olması söz konusu olamaz; olsa olsa bir alıntılama işleminden söz edilebilir. Alıntıyı da bu bağlamda tanımlar: alıntı geçmiş ve şimdi arasında bir söyleşidir (Aktulum, 2016, s.67).

Salvador Dali 1960'ta yaptığı eserinde yine (görsel 27) Las Meninas'tan göndermelerle karşımıza çıkmıştır. Bambaşka bir tarzla işlediği bu tablosunda figürlerin yerine rakamları kullanmıştır. Las Meninas bütün bu örneklerden de anlaşılacağı üzere çoğu ressamın esin kaynağı olmuştur. Hangi sanatçı olursa olsun başka bir eserden alıntılanan unsurlar dönüşüme uğratılarak, yeni büründüğü duruma bütününde bambaşka bir anlam kazandırmıştır.



Görsel 27: Salvador Dali Las Meninas 1960

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/gAyCTm7NuhjX5kQk6>



Görsel 28: Jan Van Eyck, Les Epoux Arnolfini, 1434

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/W6hRjW9uiD4M5SSV7>



Görsel 29: Jan Van Eyck, Les Epoux Arnolfini-Ayrıntı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/LhYJSU4SBvsTHdVr8>

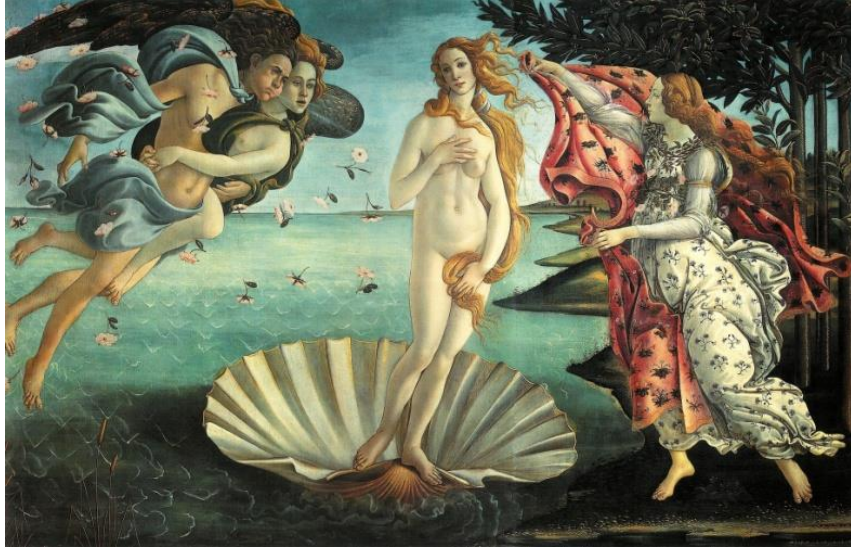
Eserlerinde karma bir yapı oluşturmak isteyen kimi ressamlar kolaj yöntemini resimsel alıntı ile bağlantılı olarak kullanmışlardır. Tıpkı alıntılanan bir unsur gibi kolajda tekrarlayan devingen resimlerarası bir alışveriş olmaktadır. Resim içinde resim, esere derinlik katmaktadır. Bir eserin başka esere katılması ya da tıpkı Las Meninas'taki gibi ressamın ayna vasıtasıyla izleyicinin görmesini sağladığı kral ve kraliçe gibi tabloda işlenen figürlerin onların gözünden görmemiz ve yine ünlü ressam Jan Van Eyck'in Les Epoux Arnolfini

(Arnolfini'nin Evlenmesi olarak da bilinen) tablosunda da görülmektedir. Büyük bir ustalıkla detaylandırılan eserde zengin bir tüccar olduğu düşünülen Giovanni di Nicolao Arnolfini ve eşinin evlilik gününü işlenmiştir. Duvarda çiftin tam ortasında asılı olan aynadan tüm sahneyi yansıtmış olarak görürken, yine ayna vasıtasıyla onları resmeden ressamı ve yanlarındaki şahidi de görülmektedir. Resim içinde resim yöntemine başvuran ressamlardan biri de Edouart Manet'tir. Ölmeden 1 yıl önce tamamladığı *Un bar aux Folies Bergere (Folies Bergere Gece Kulübü)* adlı tablosunda (görsel 30) tam ortada konumlandırılmış kadın figürünün arkasındaki ayna ilk bakışta anlaşılmasada varlığını koruyor niteliktedir. Yine izleyicinin aynadan gördüğü yansıma Manet ve diğer anılan ressamların ustalıkla işledikleri bu algı resim içinde resim yöntemini yani iç-resimsellik kullanımını örneklendirmektedir.



Görsel 30: Edouart Manet, Un bar aux Folies Bergere,1882

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/SshoXKb1mm1psqrXA>



Görsel 31: Sandro Botticelli, Venüs'ün Doğuşu, 1485

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/PfS2YtPtdKVSgrcT8>



Görsel 32: Andy Warhol Venere Dopo Botticelli, 1966

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/itZakZMx3oMV7z3VA>

Tüm bu gelişmeler eserlerde çoksesli bir yapının kapısını aralayarak, sanatçıları bambaşka bir tarza evrilmeye sevk etmiştir. Reprodüksiyonun kolajı bir kenara bırakarak eseri tamamıyla resmetmeye dayalı durumuyla seri üretime geçilmeye başlanmıştır. Alıntılama ve taklitle özgün eserler çoğalmaya başlamış ve Pop Art sanat akımı kendini göstermiştir. Alıntılarının yanı sıra canlı renklerle resmedilmeye başlayan eserlerle popüler olanın sanata dönüşmesini gösteren bu akım II. Dünya Savaşı'ndan sonra tüketimi daha çekici hale getirmek için kullanılan reklamların ve renkli afişlerin getirisi olarak ortaya çıkmıştır.



Görsel 33: Leonardo da Vinci, Son Akşam Yemeği, 1495-1498

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/gAbe1pEx225MogMP6>



Görsel 34: Andy Warhol, The Last Supper, 1986

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/4aKhmX8yyzTGwLC2A>

1960'ların gözde sanatı akımı Pop Art'ın önde gelen isimlerinden olan Andy Warhol, Roy Lichtenstein ve Robert Rauschenberg yapıtlarında alıntıyı kullanan sanatçılardan olup, Pop Art'ın temel dayanağı olan parodiyi başarıyla kullanmışlardır. Yaptıkları alıntılarla birçok önemli eserin devinimliğini sağlamışlardır. Bunlardan birkaçına değinecek olursak; Andy Warhol, Sandro Boticelli'nin Venüsün Doğuşu (görsel 31-32) ve Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği (görsel 33-34) eserlerini alıntılarla yeniden resmetmiştir. Aynı şekilde ünlü ressamın bilindik eserlerini alıntılamanın bir diğer Pop Art sanatçısı Lichtenstein da Picasso'nun *Dora Maar au Chat* adlı eserini, Van Gogh'un Odası'nı, Leonardo da Vinci'nin Mona Lisa'sını ve Henri Matisse'in *la Dance* adlı eserini alıntılarla yeniden resmetmiştir.



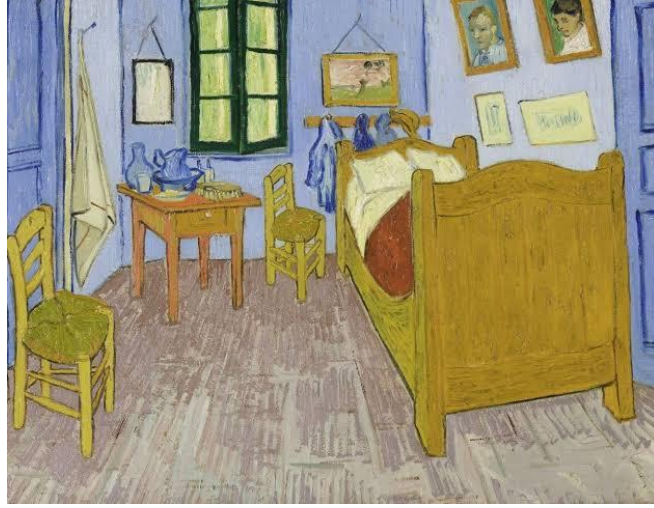
Görsel 35: Picasso'nun Dora Maar au Chat

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/v7ycU6BAWtmS6PRA>



Görsel 36: Roy Lichtenstein Dora Maar au Chat

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/3JjmvqFubUbcUy1k9>



Görsel 37: Van Gogh'un Yatak Odası, 1889

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/aSvTqTZMfDMKAZ7d8>



Görsel 38: Roy Lichtenstein Van Gogh'un Odası

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Hp23zMY7KAxhLR1J7>



Görsel 39: Roy Lichtenstein

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/CHzza7dkKeGVVMja8>



Görsel 40: Henri Matisse, la Danse, 1909

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/kS2MABYs7jPnqRpVA>



Görsel 41: Roy Lichtenstein, Atelier d'artiste la danse, 1974

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/8EjkciscmFztgKvHA>

Fotoserigrafi kullanımıyla bir görüntü, resme kolaylıkla iliştilmekte, oluşturulan görüntü ise seri olarak çoğaltılabilmektedir. Bu kullanım alıntıyı yeniden üretim ile buluşturmaktadır. Örneğin Robert Rauschenberg görüntüleri tuvaline ekleyerek başka resimsel unsurlarla çoksesli bir alan yaratırken, A. Warhol görüntüleri yineleyerek çoğullastırır. Fotoserigrafi, mekanik bir röprodüksiyona olanak sağlar. Böyle bir kullanımda klasik yapıtlarda gündeme gelen sanatçının özelliği bir yana itilir. A. Warholaynı görüntüleri seri olarak üretirken, görüntüleri fotoğrafsal olarak çoğaltırken yapıtlarına kişisiz bir hava katar. Pop sanatın estetik özelliklerinden birisi bir yineleme etkisi yaratmak; bunu yaparken fotomekanik bir röprodüksiyon işlemine başvurur. R. Lichtenstein, yöntemi parodik bir dönüştürme işlemiyle, hatta alaycı bir tutumla kullanır (Aktulum, 2016,s.197-198).

Serigrafi seri üretimin söz konusu olduğu bir çoğaltma işlemidir. Sanatçının işlediği özgün bir eseri basarak birden fazla nüsha elde etmektir. Bu yöntemi Pop Art sanatçıları sıklıkla kullanmışlardır. En bilineni A. Warhol'un Marilyn Monroe'nun portresini çeşitli varyasyonlarla çoğalttığı eseridir.



Görsel 42: Andy Warhol, Marilyn Diptych, 1962

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/b51JawcBhkSaS3U18>

Warhol gündelik hayattaki sıradan bir nesnenin, sanat eseri niteliğinde olabileceğine inanmaktadır. Grafik sanatına olan yakınlığı sebebiyle tüketim kültürünün getirilerinden çoğulcu yapıya yönelmiştir. Ünlü bir görsel insanların yüklediği anlam, hayranlık ve ilgi gibi duygular, aynı görselin birden fazla tekrarının olduğu durumlarda o etkisini yitirmeye başlamaktadır. Marilyn Monroe'nun portresinde tamda bunu yakalamaya çalışan sanatçı bütün bu hayranlık dolu duyguları hiçleştirmeyi başarmıştır. Bir görselin çokça tekrarı sonrası etkisini yitirmesi tüketilmesi durumu ve bu ikonun günlük hayata indirgenmesi Pop Art akımının ana teması olmuştur.

Marilyn Diptych (1962)'de Gene Kornman'ın Niagara adlı filmi için çektiği fotoğraf birçok kez yeniden üretilir. A. Warhol, görüntüye kimi unsurlar ekler. Motiflerdeki kırılgenlikle kişinin kırılgenliği (Marilyn 1962 yılında intihar eder) arasında bağ kurar. Öteki yapıtlarında da benzer uygulamaya başvurur. Alıntı unsurlar küçük biçimsel dönüşümlerle yinelenirken yaratılan anlık etkiler bu türden el atmalarla çeşitlendirilir. Bu kullanım, olduğu gibi alıntılanarak başka bir bağlamda yinelenen alıntı bir unsurun ayrı bir etki yaratması olgusuyla birleşir (Aktulum, 2016, s.207).



Görsel 43: Robert Rauschenberg, Retroactive, 1964

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/PNuv2XppfwYV4FX8>



Görsel 44: Retroactive, 1963

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/yfqLUgyFLCHa2QQK7>



Görsel 45: Robert Rauschenberg, Combine Painting, 1954-55

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/gCFS7fmhqsNW94f6>

Robert Rauschenberg'in eserleri daha çok kolajı andırır niteliktedir. Sıradan nesnelere, gazete kağıtları, fotoğraflar ve hayvan figürleriyle eserlerini oluşturmuştur. Resimsel verileri sıklıkla kullanan sanatçı gerçekliği bu şekilde vermeye çalışmıştır. Alıntı onun tarzının bir parçasıdır. Yaptığı resimsel aktarmalarla her türden objeyi yan yana getirmiştir. Sınır tanımadığı kompozisyonlarında özgürce tasarımlarıyla karma bir yapı oluşturarak yorum kısmını izleyicinin hayal gücüne bırakmıştır.



Görsel 46: Jackson Pollock, Convergence, 1952

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Z7jz9yMrpHG7Ca8r7>

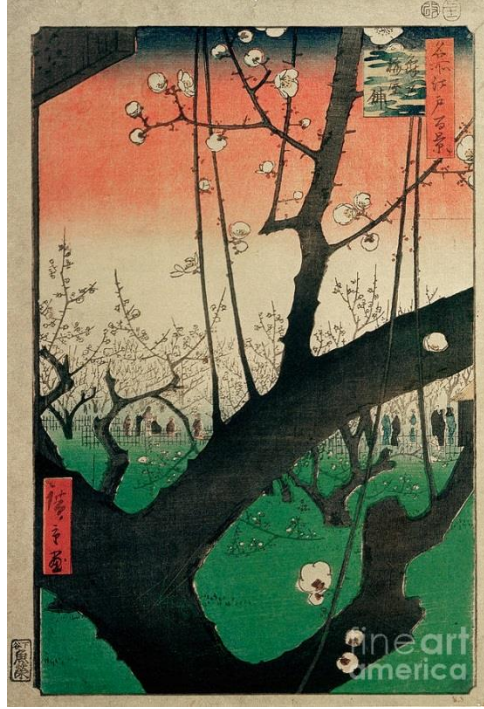


Görsel 47: Willem de Kooning, Police Gazette, 1955

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/R2eeeYBkWH8kmXiJA>

Bu çok sesli tarzıyla eserlerini oluşturan Rauschenberg farklı unsurları kullanarak oluşturduğu eserlerinde esinlendiği sanatçılardan izler taşımaktadır. Bunu örneklendirecek olursak sanatçının *Combine Painting* adlı eserinde, Jackson Pollock ve Willem de Kooning'in eserlerindeki benzerlik göze çarpmaktadır. Burada resimlerarası bir iletişim mevcuttur. Resimlerarasılık, kaynak resimle alıntı yapılarak ortaya çıkan yeni resmin arasındaki tüm alışverişleri, iki resim arasındaki somut varlığı temsil etmektedir. Sanatçı yapıtı oluşturur izleyici ise yorumlayarak anlam çıkarmaktadır.

Akira Kurosawa'nın hayranlığını sıklıkla ifade ettiği ünlü ressam Van Gogh da resim alanında metinlerarasılıkla yeni oluşturacağı resme bağ kurmuş ve bu yöntemi kullanan önemli sanatçılardan olmuştur. Japon baskı resimlerinin etkisinde kalmış ve çalışmalarında bu etkiyi kopyalamıştır. Bu tekniklere ilgisi 1886 yılında başlamıştır. Canlı renklerin etkisinde kalan ressam baskıların hem kopyalarını hem de biçemlerini taklit ederek alıntılarını çoğaltmıştır.



Görsel 48: Hiroshige, The Plum Tree Teahouse at Kameido,1857

Kaynak:<https://images.app.goo.gl/LPUq8QvYwfh5Hq8C9>



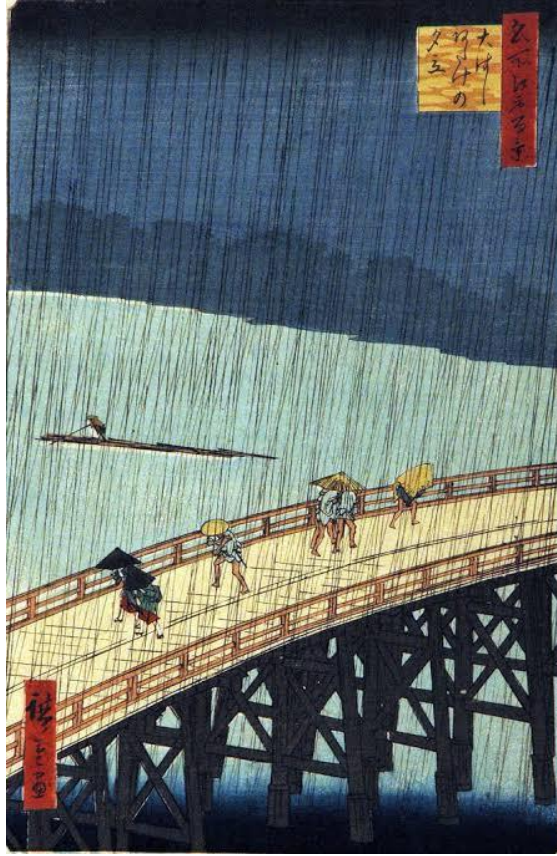
Görsel 49: Vincent van Gogh "The Flowering Plum Tree", 1888

Kaynak:<https://images.app.goo.gl/j75Abry7ZnsCn1tZA>

Bilindiği gibi, resim alanında yenidenresmetme yönteminin kökenleri oldukça eskilere dayanmaktadır. Resim yapmayı öğrenmek, alaya almak, klişeleşmiş resim tekniklerini yıkmak, resmin dilini yenilemek, saygısını bildirmek vb. amaçlarla ötekini taklit eden ya da kopyalayan, ötekinin yapıtını yenidenresmeden çok sayıda sanatçı bulunmaktadır. Bununla ilgili akla ilk gelen örnek Goya'nın Vélasquez'in yapıtlarının benzerlerini yapması denebilir. Delacroix, Rubens'in yolundan gitmiştir, Ingres bir Raphaël hayranıydı, Manet Goya'yı coşkuyla karşılamıştır. Bu listeyi alabildiğine uzatmak olasıdır (Kınay, 2010, s.37).

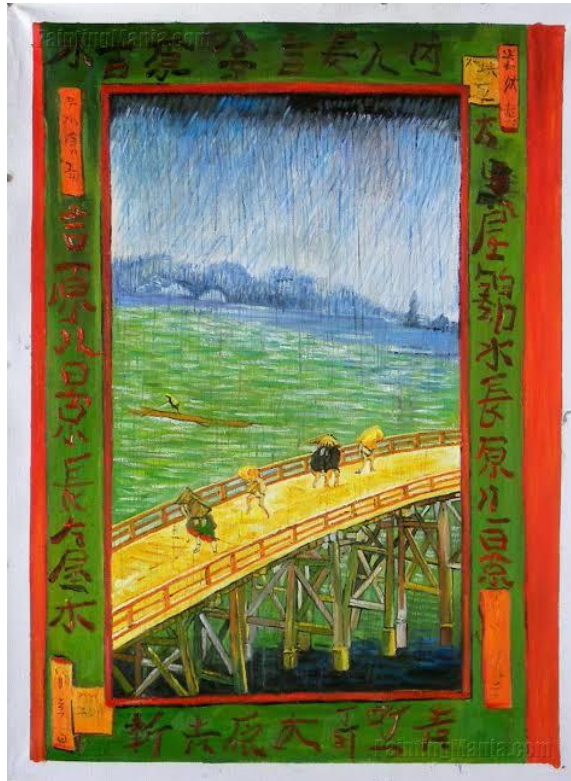
Yapıtları yenidenresme yöntemini kullanan resamlara örnekleri çoğaltmak mümkündür. Vincent Van Gogh bu yöntemi kullanan diğer sanatçılarda olduğu gibi farklı ırkların, kültürlerin iç içeliğini sağlamış, karma yapıtlar ortaya koymuştur. Yapıtlarında özgürce alıntı yaparken Japon baskı resimlerini hiçbir zaman birebir aktarma, alıntılama yoluna gitmemiştir. Eserleri biçimsel ve anlamsal olarak dönüştürmüştür. “Vincent Van Gogh’un esinlendiği Japon ustalar arasında Eisen, Kunisada, Kuniyoshi, özellikle de Hiroshige ve onun baskı resimleri yer alır” (Kınay, 2010, s. 55). Japon baskı resimlerindeki parlak ve çarpıcı renkler onun ilgisini fazlasıyla çekmiştir. Van Gogh, Hiroshige’nin çeşitli yapıtlarını yeniden ele alarak resmetmiştir. Çiçek açmış meyve ağaçlarını kopyalayarak kendi gerçekliğine katmıştır. Bunu yaparken esinlendiği eserleri kendince yorumlamıştır. Renkleri ustaca kullanarak yarattığı kontrastlıkla yerinde bir tasarım oluşturmuştur. Hiroshige’nin ‘Sudden shower on the Great Bridge near Atake’ adlı eserini farklı bir isimle yeniden resmeden ressam, mevcut eserden farklı olarak yeşil rengi tasarıma dahil etmiştir. (Görsel 51) İnce ayrıntılarla daha derin olan bu tasarımda yan yana kullanılan yeşil, gri, mavi ve beyaz fırça vuruşları belirgin bir etkiyle biçimsel özelliği yakalamıştır. Van Gogh bu alıntısında tasarım öğelerini daha dikkatli kullanarak kendinden kattığı tavırla dengeli bir kompozisyon oluşturmuştur. Hiroshige’den kendine uyarladığı The Bridge in the Rain adlı alıntısında parlak sarıyla renklendirilen köprünün üzerinde küçük siyah lekeler halinde yer alan figürler, oluşturulan kontrastlıkla güçlü bir etki oluşturmuştur. Alıntılan resme göre bu iki figürden sadece sol taraftaki koyu tonda kullanılmıştır. Fakat ressam bununla yetinmeyip onu dengeleyecek sağ taraftaki figürde koyu düşünerek ahengi dengede tutmuştur.

Her iki resimde yağmur aynı şekilde çapraşık yana yatık ince çizgilerle belirtilmiştir. Hiroshige’nin yapıtında yağmuru betimleyen çizgiler daha açık ve soğuk iken, Van Gogh’un Hiroshige’nin tablosundan farklı olarak, Van Gogh görünümü yeşil bir çerçeve içerisine yerleştirir, çerçevenin içine kırmızı bir şerit, şeridin dışına ise Japon esintilerini anımsatan Japonca karakterler yerleştirir. Döneminin modasına uygun olan bu karakterler dekoratif eğilimini ve Japon sanatından esinlenen yaklaşımını böylelikle açığa vurur (Kınay, 2010, s. 58).



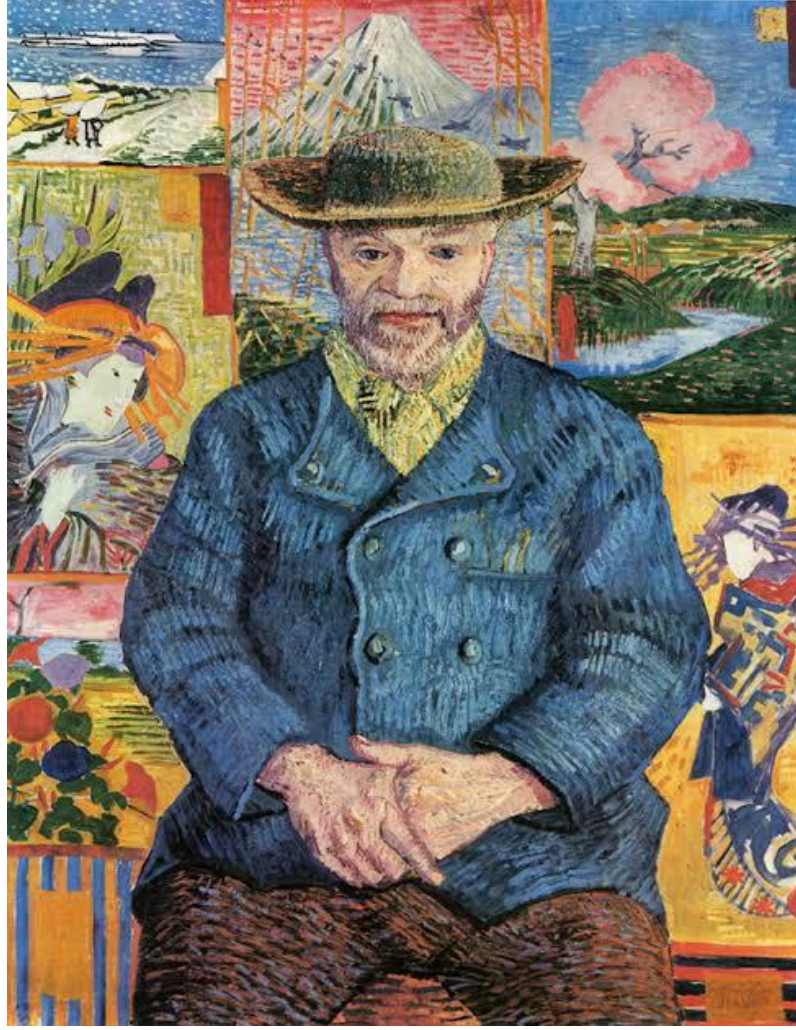
Görsel 50: Hiroshige, Sudden shower on the Great Bridge near Atake, 1858

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/9gEmBhnh5B1bAUuy7>



Görsel 51: Vincent van Gogh, "The Bridge in the Rain", 1887

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/tFBssVHPmkNa2Tcg7>



Görsel 52: Vincent van Gogh'un "Le Père Tanguy" 1887

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/JDtZdv2eDZXZMgar5>

Van Gogh'un (görsel 52) 1887'de yaptığı "Le Père Tanguy" isimli resminde yine Japon özelliklerinden esinlendiğini görmekteyiz. Mavi bir ceket ile oturan figür kafasındaki hasır şapkasıyla tam karşıdan resmedilmiştir. Kutsal Fuji Yanar Dağı'nın manzaraları tasarımın fonuna işlenmiştir. Japon Tiyatrosu'ndan Kabuki ve No'dan aktarılan kadın ve erkek tasvirleri de bu alanda yerini almıştır.

Van Gogh Keisai Eisen'in Courtesan isimli eserinden esinlenerek The Courtesan'ı yeniden resmetmiştir. Buradan da yine Van Gogh'un aynı Japon etkilerini resimlerinde kullandığını görmekteyiz. Resme ilk baktığımızda figürün kimonosunun etek ucunda yer alan spiral şeklindeki desen dikkat çekmiştir. Kullanılan renklerle yakalanan zıtlık tasarımın başarılı olmasını sağlayan unsurlardandır.



Görsel 53: Keisai Eisen Courtesan (sol), Van Gogh The Courtesan (sağ)

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/yFZTvi6rGoCNkBcz5>

Metinlerarasılığın resim alanındaki yansımalarına yer verdiğimiz bu bölümde, yeniden resmedilen eserlerin birçok sanatçı tarafından ele alındığına değinilmiştir. Kimi zaman alaya almak, saygısını bildirmek, resmin dilini yenilemek gibi nedenlerle eskiden yapılmış eserleri taklit, kopya ya da alıntılarla yenidenresmeden sanatçılara örnekler verilmiştir. Bu bağlamda farklı, kültürlerin iç içeliğini sağlayan bir iletişimin önü açılmıştır. Öteki eseri güncelleyerek sunan sanatçılar genellikle postmodern dönemde resimlerarasılık yöntemini sıklıkla kullanmışlardır. Çeşitli alıntılarla resimlerine yeni bir soluk getirerek, eskinin de güncele taşınmasıyla Pop Art eleştirel bir tavır içinde döneme damgasını vurmuştur. Tıpkı bu akımda olduğu gibi resimlerarasılık süreci izleyicinin eseri çok yönlü algılamasına olanak sağlamaktadır. Resimlerarasılık neredeyse resmin her döneminde kendini göstermiş, birçok sanatçı tarafından çeşitli yöntemlerle kullanılmıştır. “Her resim bir resimlerarasıdır, çünkü sonsuz bir kültürel alandan beslenir; her sanatçının belleğinde biriktirdiği başka kültürler yapıtına ister istemez sızar”(Aktulum, 2016, s.254). İşte bütün bu yaşantı birikimlerinden kimi zaman bilerek kimi zamansa gizil olarak etkilenen sanatçı oluşturduğu eserinde kaçınılmaz bir şekilde resimlerarasılığı kullanmış olmaktadır. Öteki eserden alıntılarla yenidenresmedilen her yapıt ilkinde bir göndermedir. Devingenliği sağlayan yineleme işlemidir.

2. BÖLÜM

2.1.KUROSAWA SİNEMASI

Sinema keşfedildiğinden bu yana içinde bulunduğu dönemin görsel, işitsel ihtiyaçlarına cevap verebilen en etkili anlatı araçlarından biridir. İnsanların günlük sıkıntılarından, yaşam temposundan kısa bir süre için olsa bile uzaklaşmasını sağlayarak onlara hayaller kurduran bir düş makinesi olmayı başaran sinema, sergilendiği her ülkede başarıyla sonuçlanarak devamlılığını sürdürmüştür (Parkan, 1991). Bu çalışmada Akira Kurosawa Sineması'nı irdelemek için Japon Sineması'nın önem arz eden değerlerine değinmemiz gerekmektedir.

Köklü bir tarihi olan Japonya, sinemasıyla uzak doğunun en gelişmiş ve bilineni olmakla beraber, aynı zamanda bu bölgede ilk film gösteriminin de yapıldığı ülkedir. Japonların, sanata, sanatçıya ve doğaya oldukça önem vermeleri, sanat anlayışı olmayan ve sanatın herhangi bir dalıyla ilgilenmeyen kimselerin onlara göre beğeni duygusu olmayan, ilgisiz, sıkıcı ve zevksiz kişiler olarak nitelendirilmesiyle Japonya'da sinema, tiyatro ve diğer sanat biçimlerinin etkisi geniş alanlara yayılmıştır. Tam da bu noktada sinemada tiyatral değerlerin varlığı göze çarpmaktadır. Japon Tiyatro türü olan Kabuki ve No Tiyatroları, kendine has öğeleriyle zengin ve gösterişli biçimde sahnede iç gerçekliği dışsal maskeler altında anlatmıştır. Maskenin kullanışı tiyatrodan da önce, avcılık ve ritüeller doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Tarih öncesi dönemlerden bugüne kadar gelen maskeler Japon halkı için oldukça önemli bir materyaldir.



Görsel 54: Kabuki

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/hBQTyHmXDkyWTwW28>

Savaş sonrası eğlenmeye güzel duygular yeşertmeye ihtiyacı olan Japonya Kabuki ile tiyatral gösterileri seyretmeye başlamış ve yoğun bir ilgiyle karşılaşmıştır. Kabuki, köylüler, tüccarlar ve işçilere hitap ederken, No Tiyatrosu ise asillere ait sahne sanatı olarak icra edilmekteydi. Bu iki tiyatro 1603 yılında ortaya çıkmıştır. Müzik, kostüm, makyaj abartılı ve süslü iken, cezbedici danslarla Kabuki’de oyuncular etkileyici sahne performansları sergilemektedir. Kabuki’nin kelime anlamı; Ka, müzik; Bu, dans; Ki, beceri anlamına gelmektedir. İnsanların kendilerine eğlenceli bir alan yarattıkları bu gösterilerde dans ve müzikle farklılığı yakalarken Kabuki’nin uygunsuz hareketleri zamanla olumsuzluklara davetiye çıkarır nitelikte görülerek bu gösterilere kısıtlamalar getirilmiştir.

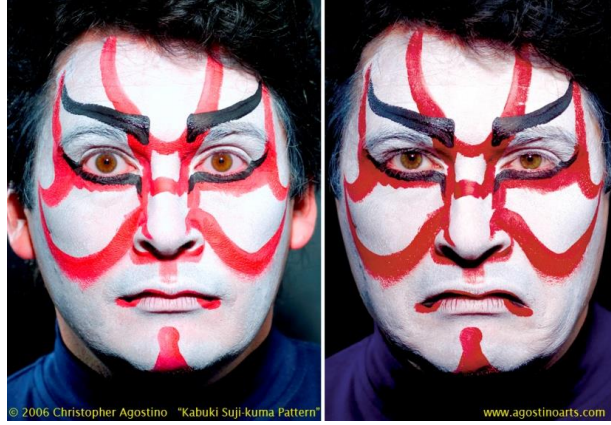
Kadınların oynadığı Kabuki oyunları öylesine tutuldu ki, bu oyunları oynamak için büyük salonlar yetmemeye başladı. Zengin tüccarlar, Samurai’ler birbirleriyle yarış edencesine bu oyunlara koşuyorlardı. Buralarda kavgalar çıkmaya, esrar içilmeye ve cinayetler işlenmeye başlayınca ahlaka aykırı olduğu belirtilerek kadınların sahneye çıkması yasaklandı (Nutku,2000, s.189-190).

İlk zamanlarda erkek ve kadınlardan oluşan gösteriler bu kısıtlamalarda 1600’lü yıllarda sadece erkek oyuncularla oynanmaya başlamıştır. Geri plana itilen kadınların temsilen bile varlığı ortadan kaldırılmıştır.

Kabuki sahnesi, erkeklerin erkeklerle oynadığı bir oyun alanı olarak kadınlık rolünü bile erkeklere layık görmüştür. Kadının toplumsal kimliğinin ihlali, kadın rolünü oynayan erkekler üzerinden telafi edilmeye çalışılmıştır. Kadın temsilleri için uzun yıllar eğitim görmesi gereken erkek oyuncular ise bir süre sonra kaçınılmaz olarak feminen veya travestimsi bir kimlik kazanmıştır. Bu noktada Kabuki tiyatrosu tamamen bir erkek tiyatrosu haline dönüşmüştür. Kadın rolünü oynamaya çalışan erkek oyuncu inandırıcı olabilmek adına bir kadından daha fazla feminen hale gelmiş, hem komik duruma düşerek izleyiciyi güldürmeye çalışmış hem de kadın kimliğine yönelik algıya olumsuz etkilerde bulunmuştur (Kılınçarslan, 2017, s.324).

Oyuncular kendileri için yapılan maskeler sayesinde Kabuki ve No’da farklı karakterlere bürünmekte zorlanmazlar. Fakat Kabuki’de maskeden daha çok ağır, dramatik bir makyaj daha çok tercih edilmiştir. Bu nedenle tiyatrodaki maske önemli öğelerdendir.

(...)Makyajın stili karakterin iyi mi kötü mü olduğunu gösterir. Bu makyaj, temsil edilen karakterin ifade edilmesi için tasarlanır. Gözler ve yanaklar etrafındaki kırmızı çizgiler gücü ve gençliği anlatırken, çivit mavisi çizgiler olumsuz duyguları ifade eder. Değişik renklerdeki başlıklar ve eklemeler karakterin özelliğini ortaya koyar. Karakterin ilk bakışta iyi mi kötü mü olduğu rahatlıkla anlaşılır (Kılınçarslan, 2017, s.319).



Görsel 55: Kabuki

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/QZ1bTaQiwJaAdLAE9>

Kabuki Tiyatrosu'ndan etkilenen yönetmenlere Akira Kurosawa gibi örnek olarak Eisenstein'ı gösterebiliriz. Yönetmen Japonların resimsel yetenekleri, maskeleri ve kostümlerine büyük hayranlık duymaktadır. Kabuki'deki hareket ve ses ilişkisi, onda sesli filmin yankılarının büyüklüğünü hissettirmiştir (Wollen, 2004, s.50).



Görsel 56: No

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/zxPFsweozprTwkhs7>

No Tiyatrosunda bir diğer önemli materyal yelpazedir. Her ne kadar Kabuki abartılı dekorlarla canlandırılrsa da No tam tersi minimalist bir estetiğe göre düzenlenmiştir. No'da sade dekora tezat olarak, kıyafetler ve maskeler renkli tercih edilmiştir. Burada renklerin yansımaları önemlidir. Beyaz soylu karakterler için kullanılır, kahverengi köylüler ve uşaklar için, kırmızı genç kızlar, yaşlı kadınlar için genelde koyu renkler kullanılır. Mavi çabuk öfkelenen, koyu mavi de sosyal insanlar içindir. Daha çok halka inebilen güldürücü skeçler, dans, pandomim temsilleri, kıyafetler ve maskelerle betimlenen sahneleriyle Kabuki ve No Tiyatroları Japon halkı tarafından büyük ilgi görmüştür. Kabuki gösterilerine ağaçtan yapılan ve alkış sesi çıkararak aletlerle başlanmaktadır (Kılınçarslan, 2017, s.318).

Kabuki isminin kökeninde, “tuhaf davranışlarda bulunmakve tuhafgörünmek” anlamındaki kabuku fiili vardır. Entrika, intikam, doğaüstü olaylar, yüksek macera ve karmaşık aşk ilişkilerinin ele alındığı kabuki tiyatrosu, ilk kez Japon şintoist tapınağında görevli olan bir kadın dansçı olan Izumo no Okuni'nin yapmış olduğu abartılı bir dansla kabukinin (kabuki odori) başladığı söylenir. İlk zamanlar tapınak içerisinde doğan ve dini öğelerle ele alınan kabuki oyunları, zamanla din etkisinden arınarak günümüzdeki formatına kavuşur. Abartılı jestler, gösterişli kostümler ve ağır makyajın yer aldığı tiyatroda, sahne diyaloglarına, aksiyona (dans-jest-hareket) önem verilmiş ve görsel-işitsel öğeler arasında tamamlayıcı bir ahenk yakalanmıştır (Kuloğlu,2016, s.17-18).

Basit ve sıradan gösteriler olmamakla birlikte, No Tiyatrosu kodlarla donanmış olduğundan anlatım dili zordur. No kadar stilize olmadığı için Kabuki Tiyatrosu kolay anlaşılır olmasıyla halka daha çok inmiştir. Değindikleri konular ve içerdikleri şiddet görselliği Kabuki Oyunlarını oldukça nitelikli ve özgün kılmış, dramatik yapıları onları daha popüler hale getirmiştir.

Noh tiyatrosu, bilinen en eski tiyatro oyunudur. Noh, geleneksel Çin sanatından ve geleneksel Japon halk oyunlarından yaptığı alıntılarla 14. yüzyılda önem kazanmıştır. Büyük tapınak ve ibadet yerlerince desteklenen oyunlardaha çok dini tören havasında geçmiştir. Ünlü yazar Kamanni ve oğlu Zeami'nin yaptıkları değişikliklerle günümüzdeki halini alan oyun, Shogun Ashikaga'nın desteğini de alarak yüksek sosyal sınıf tarafından desteklenmiştir. Aristokrat kesimi, Budizmi işlerken, Kabuki güncel konuları ve Shinto felsefesini de ele alan Noh tiyatrosu, günümüzde halen daha sahnelenmektedir. Kahramanlık (samuray), tanrıların oynadığı (Şinto), kadınların aşk acılarını konu alan öyküleri işleyen Noh tiyatrosunun kendine özgü bir anlatım dili vardır (Kuloğlu,2016, s.18-19).

Önceleri Japon Sineması'nda sesle tanışılmamış ve yine bu dönemlerde kadınlara yönelik cinsel yaftalar nedeniyle kadın oyuncuların Kabuki Oyunlarında oynamalarına izin verilmeyip, yerine kadın kılığına giren erkek oyuncular canlandırmışlardır. Yer yer de uygulanan sansüre rağmen Kabuki ve No gibi değerleri sıklıkla kullanan Japon Sineması kendilerine özgü bir anlatım dili oluşturmuştur. Japon Sinemasının ilk dönemlerinde kadın oyuncu yasağı ve sinema salonlarında çalışan *benshi* adı verilen anlatıcılar dikkat çekmektedir. Benshiler, film başlamadan önce seyirciye film hakkında bilinmesi gereken detayları anlatmış, yer yer de film diyaloglarını da seslendirmeye başlamışlardır. Anlatılarına kendi yorumlarını da katan benshiler, Japonların dışında farklı kültürlerden bahsederek, Japon izleyicilerin bu onlara yabancı gelen adetleri filmde daha iyi anlamalarını sağlamışlardır. Benshilerin anlatımıyla oldukça ilgi çeken sessiz filmler Japon Sinemasına sesin gelmesini bir süre geciktirmiştir. Akira Kurosawa kendi yaşamını anlattığı kitabı Kurbağa Yağı Satıcısı'nda sesli filmlerin hayata geçmesiyle, benshi olan ve işten çıkarılan ağabeyinin geçirdiği

bunalımla intihar etmesini anlatmaktadır. Benzer örneklerle 1920'li yılların sonlarına doğru sesin gelmesiyle oyuncuların, öykünün önüne geçen beshiler etkisini yavaş yavaş kaybetmeye başlamıştır. Bu ve bunun gibi nedenlerden Japon Sinemasının ilk ayağı yavaş ilerleme kaydetmiş, erkek egemenliği dahilinde devam etmiştir. Sonraları batının modernizmi çerçevesinde kadınlar da birçok alanda olduğu gibi sinemaya da dahil olmuştur. 1930'lu yıllarda sesli filmlerin gelmesine rağmen, birçok yerde sessiz filmler sermaye sıkıntısı ve beshiler nedeniyle üretilmeye devam etmiştir. Bu yıllarda Japonya sıkıntılı dönemler geçirirken, 1937 yılında ses bandı uygulamasıyla sessiz filmlere ekleyerek 1940'lara kadar sessiz film üretilmeye devam edilmiştir.

Japon Sineması'nın önem arz eden belli kısımlarına değindikten sonra Akira Kurosawa'nın hayatında önemli yer kaplayan sanatsal değerleri incelerken görüyoruz ki; Kurosawa sinema, resim, edebiyat ve daha birçok alanda ilgisini diri tutmayı başaran ve bunu metinlerarasılıkla filmlerine aktaran nadir yönetmenlerdendir. Onun, Japon Kültürüne, doğaya olan hayranlığı ve hümanist yaklaşımıyla ortaya koyduğu hayat felsefesi, filmlerinde kendini göstermiştir. Farklı ırkların, dillerin, kültürlerin iç içeliğini sağlamış, çoğu zaman metinlerarasılık yöntemini kullanımı ile de tüm bu unsurları yan yana getirerek karma yapıtlar sergilemiştir. Resimsel unsurları sinemaya aktaran yönetmen, film karesindeki her öğeyi resimsel bakış açısıyla tasarlayıp çekmeye başlamıştır.

Kurosawa'nın 'Rashamon' filminde resimsel etkiler görülmekle beraber özellikle 'Ran' isimli filmde "Sarı, kırmızı, mavi renkleri kişiselleştirerek Ekspresyonist vizyonlar yarattığı" bilinir. Kurosawa'nın 'Düşler' filmi ise büyük bir fresk görünümündedir. İnsanlık tarihi görselleştirilerek sahnelenmektedir. Yani görsel bir panoroma söz konusudur. Her bir epizoda ayrı bir estetik ve teknik hâkimdir. Bu filmde resme o kadar çok gönderme yapılmaktadır ki, örneğin II. Dünya Savaşından dönen bir askerin tünele girerken karşıdan bir ölümler ordusu çıktığını gösteren sahne H. Boschvari bir üsluptur (Uğur, 2011, s. 124).

Kurosawa, ünlü ressam Van Gogh'a olan hayranlığını hayatını anlattığı Kurbağa Yağı Satıcısı'nda sıklıkla değinmiştir. Van Gogh da yapıtlarında resimlerarasılığı, son zamanlarda ürettiği eserlerinde sıklıkla kullanarak başka eserlerden alıntılarla harmanlamıştır. Ünlü ressam eserlerini yenidenresmetmek üzerine benzeri yapıtlarında kullandığı bu durumla Japon sanatçılardan da esinlenerek Japon Baskı Resim Sanatını, sanatsal yaratıcılığı, sanatın dilini

sorgulamış olan ve onların dillerinden beslenerek kendi dilini kuran ünlü ressamlardandır.

Vincent Van Gogh'un yenidenresmetme işlemine başvururken amacı yalın bir yansılama, öykünme ya da ötekinin yapıtını bir dolaylama (paraphrase) biçiminde yansıtmak değildir. Daha çok bir yeniden yaratma, eskisinden esinlenerek yeni bir yapıt ortaya koyma arayışındadır. Girişimi yalnızca iki resim değil, aynı zamanda iki ressam arasında bir söyleşi başlatmaktır. Sevdiği sanatçılarla özdeşleşmek ve kendi sanatını ötekinin yapıtı aracılığıyla sorgulamak çabasıdır. Ancak bu şekilde kendi biçimini yaratabileceği inancındadır (Kınay, 2010, s.75).

Kurosawa Sineması'nda Japon Kültürünün etkilerinin bolca kullanılmasından kaynaklı olarak Japon Sineması'na kısaca değindikten sonra, 1910 yılında Tokyo'da doğan Akira Kurosawa'nın bu alanda en çok tanınan yönetmenin olduğunu belirtmek gerekmektedir. 1951 yılında Venedik Film Festivali'nde Rashomon Filmıyla dünyaya hem kendi adını hem de Japon Sinemasını duyuran Kurosawa En İyi Film Ödülü'nü alarak sıkıntılı dönemde Japonya'ya büyük moral sağlamıştır. Kurosawa Rashomon'dan önce de on tane film yönetmenliği yapmıştır. Kimi zaman sansüre, kimi zaman ideolojik baskılara takılan bu filmlerinde istediği parlamayı elde edemese de her basamakta kendine belirli beceriler katarak ilerlemeyi başarmıştır. Konum olarak oldukça zengin bir doğaya sahip olan Japonya'da sık sık yaşanan doğa olayları, kaçınılmaz olarak kültür ve inanışta önemli bir yer kaplamaktadır. Kurosawa da filmlerinde genellikle doğa olayları yağmur, rüzgar, deniz, dalgalar, kar ve sis ile Japonya'nın başına gelen felaketleri özellikle atom bombasını ve olumsuz etkilerini belirgin olarak işlemiştir. Sinema dışında sanatın diğer dallarıyla da olan yakın ilişkisi, yönetmenin resim alanına yakınlığıyla sinemada ayrı bir başarı elde etmesine neden olmuştur. Kurosawa'nın bu resim becerisi öğrencilik yıllarına dayanmaktadır. Resim derslerinde öğretmenin verdiği eğitiminin sıradanlığına aykırı olarak daha yaratıcı çizimler yapmaktaydı. Onun bu yeteneğini fark eden yeni resim öğretmenin gelmesiyle yaratıcılığını kısıtlamayan, özgürce çizen Kurosawa bütün gücünü ve becerisini yansıtmaktaydı. Renklendiği resimlerde boyayı olduğu gibi kullanmayıp tükürüğüyle ıslatarak birbirine bulaştırıyordu (Kurosawa, 2006). Sinema tarihçisi Aldo Tassone kitabında Kurosawa'nın sanatsal yeteneklerinden şöyle bahseder:

(...) Kurosawa henüz on sekiz yaşındayken resmi yeğledi; bu tutumu üniversite öğreniminden kaçmaktan çok öte, açığa vurulan kesin bir iç eğiliminin

somutlaşmasıydı. Genç adam, Gorki'nin deyişiyile bu "özgürlük üniversitesi yıllarını "sinema, müzik, edebiyat ve tiyatro gibi birçok konuda zemin yoklamak için denedi, durdu." "Hiçbir ayırım yapmadan tüm Japon ve yabancı klasikleri okuyup duruyordum." Belki de Kurosawa'nın kendi kendisini yetiştiren seçmeci oluşumunun altında yatan şey bu yansız yaklaşımdır. Doymak bilmez bir öğrenme tutkusu ve evrensel bir ilgi alanı vardı: Tessai, Urozu, Taiga Cüç (ünlü japon peyzaj ressamı) gibi Cezanne ya da Van Gogh'dan da zevk alıyor, Heike Monogatari CXIII. Yüzyıl klasik Japon yazarı) ile Macbeth'i aynı hazla okuyor, Nô'nun soyut temalarının yanısıra Schubert ve Haydn dinliyor, Ford ve Renoir'ı izliyordu. Kurosawa için kültürün sınırı yoktu (Aldo, 1985, 12-13).

Kurosawa, ilk kez 1936'da teknik işlerde çalışmak üzere stüdyolara girmiş, on yıl sinema tekniğinin perde arkasını tanımıştır. Geleneksel Japon Resimlerinden ziyade batı resmine yakınlığıyla var olan görsel duyarlılığına, sinemanın işitsel ve teknik özelliklerini de katıp harmanlamıştır. Kamerayı yönetmen olarak eline aldığında çizeceği insan ve toplum perspektifleriyle doğu-batı kültürleri arasındaki kavşak noktasının yansması olmuştur. Kurosawa filmlerinde toplumsal ve tarihsel kesitlerin yanında, vazgeçemediği bir tema olarak bireylerin trajik yaşantılarını da aktarmıştır. Burada elbette ki kendi yaşamından trajik anılarının da etkisi kendini göstermiştir. Ağabeyinin intiharı ve diğer kardeşinin de ölümüyle sıkıntıları yönetmenin erken yaşta olgunlaşmasına neden olmuştur. Resimsel değerleri çekeceği filmlerde onun ön çalışma yapmasını kolaylaştırmış, önce hayallerini tuvale dökerek çalışmalarını detaylandırmış, ardından da filme çekmiştir. Resimli taslak niteliğinde olan bu ön hazırlık sinema dilinde Storyboard olarak bilinmektedir. Storyboardlar hareketleri belirtmek amacıyla yazılı olabildiği gibi, tıpkı çizgi filmlerde olduğu gibi şematik bir biçimde gösterilişi şeklindedir. Tasarladığı bu eskizlerle sanki sahnelerdeki duyguları, sesleri resimle canlandıran Kurosawa, hayatını yazdığı, öğrencilik yıllarında resme olan düşkünlüğünün çıkış noktasını Kurbağa Yağı Satıcısı adlı kitabında detaylı olarak anlatmıştır.

Rashomon Filmiyle elde ettiği başarıdan sonra kendine güveni pekişen Akira Kurosawa artık filmlerinde ele almak istediği konuları daha rahat seçerek, bu başarısını *Yedi Samuray*'la taçlandırmıştır. Çekilen sahneleriyle ve oyunculukların kusursuzluğuyla bu film de büyük ses getirmiş, Kurosawa da artık her kesim tarafından sinema dünyasının en önemli ve en çok tanınan yönetmenlerinden biri olarak kabul görmüştür. 1975 Moskova Film Festivali'nde Altın Küre, 1976'da en iyi yabancı film dalında Oscar Ödülünü aldırان bir diğer

filmi ise *Dersu Uzala*'dır. Bu film için Kurosawa dört yardımcı yönetmenle birlikte Sovyetler Birliği'ne gitmiş ve iki yıl burada kalarak filmi 1975 yılında tamamlamıştır. Hem farklı bir dil kullanılan hem de farklı bir ülkede çekilmiş olan *Dersu Uzala* ile ülke sınırlarının dışına çıkan Kurosawa 1985'te yönetmenliğini yaptığı *Ran* ile bir kez daha adından söz ettirmeyi başarmış ve 4 dalda Oscar Ödülü almıştır. Yönetmen sonraları çektiği filmlerde diğerlerine göre daha içsel, trajik senaryolarla izleyicinin karşısına çıkmak istemiştir. Tam da bu içsellikle ele aldığı 1990 yapımı *Dreams* Film, Kurosawa'nın hem resimsel hem de tiyatral özellikler taşıyan, aynı zamanda storyboardlardaki resimsel değerlerin filmdeki kurgularla ne kadar da benzerlik içinde olduğunu gösteren bir çalışmadır. Yönetmenin resimle olan yakınlığının bu zamana kadar ki birikimleriyle de birleşerek renk, kompozisyon, denge, ahenk gibi kriterlerle tasarlandığı bu ve diğer filmleriyle her karesi sanki bir tabloymuşçasına izleyiciyi derinden etkilemiştir.

2.1.1.Kurosawa'nın Metinlerarasılıkla Oluşturduğu Filmleri

Günümüzde çoğu sanat disiplininde olduğu gibi sinema alanında geçmiş eserlerle metinlerarası/göstergelerarası ilişkiler kurulmaktadır. Postmodern dönemin getirmiş olduğu tüketim kültürü sanat eserlerinin biricikliğinin sorgulandığı bu dönemde çağın değişen yapısı sanatçıları bu duruma iletmiştir. Eserlerin bir önceki eserle sıkı bir ilişki içerisinde olması durumuyla yeniden ele alınış, uyarılma, bu durumu anlamak için daha açıklayıcı olacaktır. Bu bölümde ressam yönetmen Akira Kurosawa'nın bu bağlamda metinlerarası ilişki ile ele aldığı filmlerine değinilmiştir. Uzak doğunun başarılı yönetmenlerinden olan Kurosawa, Rashomon, Dersu Uzala, Ran ve Dreams gibi ses getiren filmlere imzasını atmıştır. Büyük beğeni toplayan bu filmler başyapıt niteliğindedir. Yönetmenin Uzak Doğu'daki başarısını Batı Sinema Dünyasına aktaran, Kurosawa ve Japon Sinemasını Batı'ya tanıtan en önemli filmi Rashomon'dur.

Sinemanın kitlelere daha kolay ulaşabilmesi amacıyla afişler oldukça önem taşımaktadır. Film afişlerinin özgün olarak tasarlanmasıyla çekilen film kadar tasarlanan afişinde önemi büyüktür. Kitlelere mesaj veren göreviyle afiş tasarımları gelişen teknolojiyle her geçen gün daha çok yenilikle insanların karşısına çıkmaktadır. İzleyicinin dikkatini çekmeyi amaç edinen afiş bu birincil göreviyle onlarda ilgi uyandırmayı, dolayısıyla filmi görme isteği oluşturmaktadır. Filmin izleyiciyle ilk karşılaşması, gösterimden önce reklamının yapılmasıyla başlamaktadır. Ön gösterim niteliğinde olan afişler bu açıdan büyük önem taşımaktadır. Verdiği ilk izlenimle karşısındakinde belirli etkiler uyandırmayı başarabildiyse amacına ulaşmış demektir. "Tasarımcı; afiş aracılığıyla vereceği mesajı açıklığa kavuşturmalı, verilmek istenen bilgiyi mümkün olduğunca dolaysız bir biçimde aktaracak görsel bir sistem oluşturmaktadır"(Becer'den akt. Özmutlu,2009, s.65). Filmler kendilerini afişler vasıtasıyla tanıtır. Afiş bir ön gösterimdir. Onlarca film arasında rakiplerinden fark yaratmak zorunda olan duygusal etki, his geçirmeyi hedefleyen, kısacası tüketilmeyi bekleyen bir tasarımdır. Afiş tasarımında temel tasarım unsurları büyük önem taşımaktadır. Her alanda kendini gösteren afişler cadde, sokak, alt-üst geçit, otobüs durağı gibi her an karşımıza çıkan, belligimizde yer edinen görsel kitle iletişim araçlarındandır. Bir ürünün tanıtımını yaparak aynı zamanda içinde buldukları toplumun kültürel, sosyal ve politik değerlerini de yansıtmıştır. İnsanlar herhangi

bir afişle karşılaştıklarında aralarında geçen alışverişle aslında o afişle konuşmuş olurlar. Çok kısa bir zaman da ne kadar his geçirebilmişse afiş o denli başarılı bir tasarım sürecinden geçmiş demektir. İzleyici afişle girdiği etkileşimden bilinçaltı düşünceleri ve duygularıyla karar verme sürecinden geçerek filme gidip gitmeme isteğini netleştirmiş olur. “Algılamada daha önceki yaşantı ve deneyimlerin etkisi büyüktür. Kişi tıpkı bilgisayarda olduğu gibi girdileri alır ve depolar. Ancak bilgisayarda olduğu gibi pasif konumda değildir. Beklentiler ve güdüler ile ilgili pek çok uyarın dâhil edilirken bazı uyarınlar süreç dışı bırakılabilir” (Odabaşı’ndan akt. Bahattin,2013, s.31).

Afiş tasarımlarında tek bir teknik ya da üslup yoktur. Grafik tasarım önemli bir yer kaplamaktadır. Grafik öğeleri uluslararası bir anlatıma sahip olduğundan insanlar arasındaki alışverişin daha sağlıklı olabilmesi için düzenlenir. Bünyesinde yazı (tipografi), desen, resim, illüstrasyon ve fotoğrafları sıklıkla kullanır. Bu bağlamda yazı iletişim kurmayı kolaylaştıran grafik tasarımın en önemli öğelerindendir. Harflerin kalınlıklarında oynamalar yapılarak çeşitlendirilen yazı karakterleri genişletilmiş ya da daraltılmış olarak kullanılmıştır. Çoğu karakter düz (roman), kalın (bold) eğik (italik), ve kalın eğik (bold italik) olarak bulunmaktadır (Çakır,2008, s.28). Tipografi, okura kolaylık sağlamak amacıyla baskı tekniklerini kullanarak makine, bilgisayar ya da elle düzenleme işlemidir (Erkme’den akt. Meriç, 2007, s.33). Elle yapılması zaman alan ve daha çok çalışma gerektiren durumlarda, sonuca ulaşmanın hızlanması ve çağa ayak uydurmak için bilgisayar programları, grafik tasarımın bir diğer önemli öğesindedir. Bu programlar tasarımcılara sağladığı kolaylıkla daha geniş yelpazeyle sanatsal faaliyetlerde hızla kendini göstermiştir. Kullanılan bilgisayar programları sayesinde kısa zamanda büyük boyutlarda afişler tasarlanırken, zaman tasarrufu ve maliyetteki rahatlamayla sıklıkla tercih edilen yöntemler arasında yerini almıştır.

Diğer programlardan farklı olarak Fractal Design Painter programı ile bilgisayar ortamına aktarılan fotoğraf ve görüntüler üzerinde resim tekniklerinin (yağlıboya, suluboya, pastel boya) etkileri yaratılabilir. 3D Stüdyo Max programı ile gerçeğe yakın üç boyutlu görüntü ve resimler elde edilebilir. Bunların dışında Corel Draw, Freehand, Fireworks, Dreamweaver, Paintshops, Flash, Maya, Imegerady gibi programlar günümüzde grafik tasarımcılar tarafından kullanılmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte bu programların yeni sürümleri çıkararak çeşitliliği daha da artmaktadır. Grafik tasarımcısının kendi alanında yetkinliğe ulaşabilmesi için bu gelişime ayak uydurması önemlidir ve bu

programlardan kendi tasarımına en uygun olanların kullanımı gerekmektedir (Boztaş'tan akt. Marşap, 2013, s.69).

Grafikte kullanılan tasarım elemanları incelenecek görseli çözümlenmekte büyük önem taşımaktadır. Bu temel tasarım elemanları nokta, çizgi, ton, renk, biçim, doku, ölçü ve yön olarak bilinmektedir. Görsel sanatlarda tasarımın beş temel ilkesi vardır. Bunlar ise denge, oran-orantı, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulamadır. İncelemeye alınacak görseller bütün bu başlıklara göre ele alınmalıdır.

Kurosawa'nın filmleri verdiği mesajlarıyla, doğa ve insanlık için en güzeli isteyen, bunun için bizlere düşen görevleri hatırlatan, değerli bir yapıtlardır. Bunun en güzel örneğini Dreams Filmi'nde vermiştir. İçinde barındırdığı o muhteşem sekiz hikayeyle izleyiciyi derin düşüncelere daldıran, kıssadan hisseleri ve görsel değerlerinin albenisiyle her kuşaktan izleyiciyi karşısında kilitlemeyi başaran bir eserdir. Filmlerde etkili olan bu başarı elbette kolay yakalanmamıştır. Muhakkak ki işlenen konu kadar işin teknik kısmı da bu başarıda büyük rol oynamıştır. Akira Kurosawa'nın resme, edebiyata, spora vb. alanlara olan yakınlığı, ilgisiyle başarısına başarı eklenmiştir. Filmler için tasarlanan afişler farklı hedef kitlelere ulaşabilme olanağı ile tasarımcının özgün tasarımlarıyla oluşturulmuş, filmi tanıtmayı amaçlayan görsel öğelerle desteklenmiştir.

Film afişlerinin incelemeye başlarken öncelikle tasarımlarda işlenen konunun belirlenmesi gerektiğini bilmeliyiz. Sonrasında afişte düşüncenin nasıl aktarılmaya çalışıldığını belirlemek gereklidir. Filmde metaforik değerlerle aktarılmak istenen düşünceler varsa bunlar da tespit edilip değerlendirilmede yerini almalıdır. Bu sayede eserin yapıldığı dönem ve sosyal hayata dair bilgiler metaforlar yoluyla yansıtılır.

Metafor (eğretileme) “Nitelikleri bir gerçeklik düzleminden bir başkasına aktarmak suretiyle iş gören bir söz ya da görüntü aracıdır. Eğretileme bilinmeyen, bilinene aktarmak suretiyle iletmektedir. Örneğin ‘uyandıığında bir aslan olur’ ya da ‘o tam bir buldozerdir’ deyişlerindeki aslan ve buldozer sözcükleri birer eğretilemedir. Ayrıca eğretileme, imgelerin, özellikleri bilinmeyen ürüne aktarılan, bildik kültürel söylenlerden yaratılan reklamların da bir niteliğidir. Böylelikle “gençlik” Coca-Cola'nın eğretilemesi haline gelir. Batı'nın uçsuz bucaksız çöllerinde özgürce dolaşan kovboy da Marlboro sigarasının eğretilemesidir (Mutlu'dan akt.Meriç,2007, s.64).

Afişte incelenmesi gereken bir diğer durum metonimi (düz değişmece)'dir. Kullanılan tasarımda hem metaforik hem de metonimik anlamlar yansıtılabilir. Metoniminin metafordan farkı oluşan yeni tema yerine, zaten var olan temanın, bütünün bir parçasıyla ifade edilmesi aktarılmasıdır.

Bir şeyin anlatımında, o şeyin kendisi yerine ona ait olan bir parçanın ya da özelliğinin gösterilmesine “düz değişmece” denir. Kabaca parça ile bütünün yer değiştirmesidir. Örneğin; doğayı anlatırken tümünü göstermek yerine doğaya ait olan tek bir ağacın gösterilmesi. Bir kişinin ressam olduğunu belirtmek için ona ait eşyalar arasından fırçanın ya da paletin gösterilmesi düz değişmece. Düz değişmecenin seçimi çok önemlidir çünkü gerçeğin bilinmeyen geri kalanı bu seçim sonucunda ortaya çıkmaktadır. Politik anlamda, ülkelerin hükümetlerine gönderme yapılırken, o ülkenin başkentlerinin isimlerinin telaffuz edilmesi çok sık kullanılan bir düz değişmece örneğidir. “Ankara bugün AB yolunda çok kritik bir adım attı” gibi bir örnek ile günlük hayatımızda çok kez karşılaşırız. Daha yalın bir ifadeyle düz değişmece, bir parçanın, ait olduğu bütünü tek başına çağrıştırmasıdır (Özmutlu, 2009, s.34).

Bunların yanı sıra gelişen teknoloji, renkli baskılar fotoğrafında afiş içerisinde yer almasına olanak sağlamıştır. Bilgisayar destekli tasarımlarla kurulan kompozisyonlar bu değerler doğrultusunda değerlendirilmelidir. Afişte kullanılan fotoğraf, tipografi ya da illüstrasyon yöntemlerinin ne derece kullanıldığı ve soyut, somut imgelerin, kullanılan başlık, slogan vb. değerlerin varlığını tespit etmek gereklidir. Ele alınan afiş bir film afişiyse başlık film adıyla dikkati çekmek için büyük puntolarla karşımıza çıkmaktadır. Filmi en kısa yoldan ifade etmek ve tanıtmak amaçlı bilgi vermektedir. Afişte filmin konusu ve türüyle ilgili de bilgiler verilebilmektedir. Diğer yazılı bilgiler de ise filmin künyesi yer almaktadır. Yönetmen, senarist gibi çoğaltılabilen ekiple yazılar kendine yer bulmuştur (Marşap,2013, s.25-26).

Afişlerin öncelikli amacı, görsel yolla bir mesajı iletme. İzleyicinin iletilen mesajı okuyup anlaması kolay olmalıdır. Verilen mesajlar, hiyerarşi, düzen, kurgu oldukça önem teşkil etmektedir. Tasarımcının hayal gücüyle oluşturulan kompozisyon izleyici tarafından fark edilebiliyorsa başarılı kabul edilmiştir. Bu fark edilebilirlikte tipografinin önemi elbette ki büyüktür. Yazı karakterinin bloklama stili, satır arası ve harf arası boşluk, satır uzunluğu gibi düzenlemelerle uygun tasarımı okunurluluğu doğrudan etkilemektedir.

Tasarımcı afişte yer alması zorunlu olan başlık, alt başlık, logo, slogan, adres, tarih gibi sözel bilgiler ve görseller arasında izleyiciyi mesajdaki önem sırasına göre yönlendirecek hiyerarşiyi kurmalıdır. Görsel olarak başarılı olsa dahi afiş eğer ilk bakıldığında vermek istediği mesajı direkt ve dolaysız yoldan alıcıya ulaştırmıyorsa, amacına ulaşmamış demektir (Alaman,2014, s.137).

Afişlerde işlenen konunun izleyiciye geçme durumu en kısa yoldan, net ve anlaşılır olarak aktarılırken bütün unsurların birlikteliğiyle harmanlanması sonucu oluşturulmaktadır. Kullanılan görsel ya da görsel düzenleme, tipografik değerler ve fotoğraf gibi unsurlarla iletilmek istenilen durum pazarlanarak izleyiciye ulaşılmıştır. Kullanılan fotoğrafla afişler daha inandırıcı, ilgi çekici etkiye sahiptir. Fotoğraflar yalın halleriyle kullanılabileceği gibi birtakım düzenlemelerle sanatsal etkiler de katılarak afişlerde kullanılabilir. Filmdeki oyuncuların fotoğrafları kullanılabileceği gibi, bazen de film sahnelerinden görüntüler kullanılmaktadır. İşlenen türe göre düzenlemeler yapılarak güçlü bir anlatımla afiş izleyici karşısında yerini almıştır (Marşap,2013, s.45).

2.1.1.1.Rashomon

Filmin Künyesi:

Yönetmen: Akira Kurosawa

Senaryo: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto, Ryunosuke Akutagawa

Yapımcı: Minoru Jingo

Müzik: Fumio Hayasaka

Oyuncular: Toshirô Mifune, Masayuki Mori, Machiko Kyô, Takashi Shimura

Görüntü Yönetmeni: Kazuo Miyagawa

Süre: 88 dk

Tür: Dram, Gerilim, Gizem, Suç

Ülke: Japonya, 1950



Görsel 57: Rashomon Filminden Bir Sahne

(Rashomon, 1950, 07:38)

Bir haydutun ormanda bir samurayı öldürüp karısına tecavüz etmesi sonrası, haydutun, samurayın, tecavüze uğrayan kadının ve tüm bunları izleyen oduncunun olayı farklı açılardan anlattıkları film, gerçeğin görece bir kavram olması üzerine etkileyici bir yapım idi. Yeni çekim ve anlatım teknikleriyle Kurosawa'ya uluslararası düzeyde de başarı getirdi (Sevimli,2015, s.156).

Venedik Film Festivali'nde en iyi film ödülünü aldığı 1950 yapımı Rashomon yönetmenin 12. filmi olmasına rağmen batı Kurosawa'yı yeni keşfetmiştir. Rashomon muazzam görüntüleriyle, ışık gölgenin kusursuz kullanımı ve sinema tarihinde kameranın güneşe doğrultulduğu ilk film olma özelliğiyle izleyiciden tam not almıştır. Doğanın eşsiz kullanımı sanki bir oyuncu edasını yansıtmaktadır. Sözcükler yerine mimik ve oyuncuların hareketleriyle verilmek istenen duygular başarıyla işlenmiş ve bu filmi özel kılmıştır (Sevimli,2015). Filmdeki üç ana karakterin ki bunlar oduncu, samuray ve haydutun ayrı ayrı işlendiği Rashomon Filmi ormanda bir adamın cesedinin görüldüğü kareyle başlar. Adamın karısının tecavüze uğramış olması ve bu olaya şahit olan bu üç kişinin hikayesinin ayrı ayrı çelişerek anlatıldığı filmde hangisinin gerçeği söylediğinin arandığı, sorgulandığı bir durum söz konusudur. Kadınlara karşı zaafi olan haydut Tajomaru, kadının kocasını henüz öldürmesine gerek kalmadan elde etmek için yaptığı planla samurayı ipe bağlayıp etkisiz hale getirir ve amacına ulaşır. Karakterlerin bir mahkeme tarafından dinlendiği sahnelerde hakim rolünde kimsenin kullanılmamasıyla izleyicinin bu görevi üstlenmesi sağlanmıştır. Mahkemede dinlenen tanıkların anlatımlarından olayların farklı seyrettiğinin görmekteyiz. Her anlatımda olaylar tekrar canlanarak işlenir. Haydutun anlatımından samurayı alt ederek dövdüğünü, kadının anlatımıyla haydut tarafından tecavüze uğradığını ve sonunda namusunu korumayı başaramayan kocasını kendisinin öldürdüğünden bahseder.



Görsel 58: Rashomon Filminden Bir Sahne
(Rashomon, 1950, 31:20)

Bir medyum aracılığıyla konuşan Samurayın ise karısının ihanetiyle sarsıldığını ve bu utançla yaşayamayacağını bildiği için intihar ettiğini söyler. Bütün bu çelişkili söylemler sonucunda gerçeği arayışta zorlanan izleyici oduncunun ifadesini de dinler. Samurayın kıymetli bir hançerinin kayıp olması ve oduncunun suçluymuşçasına paniklemesiyle oduncunun da çelişkili bir ifade verdiğini anlamaktayız. Gerçek farklı açılardan yorumlanarak göreceli bir şekilde ele alınmıştır. İzleyicinin filmi izlerken doğruyu arama çabası ve her seferinde yanıldığını düşünmesi karakterlerin olayı anlatırken kendi yalanlarına inanmalarındandır.



Görsel 59: Rashomon Filminden Bir Sahne
(Rashomon, 1950, 08:07)

Kurosawa'nın çekim tekniklerinin o dönem yönetmenlerine göre farklılık gösterdiği bilinmektedir. Her ne kadar bu film siyah beyaz olsada kullandığı renkler, kompozisyonlar, çizdiği storyboardlarıyla sahneleri ne kadar özenle düzenlediği görülmektedir. Tam da bu filmde ilk defa kullanılan bir çekim tarzı dikkat çekmektedir. Kameranın güneş ışığına doğru tutulması,(görsel 59) oluşan kontrastlık, filmde işlenen çelişkinin net bir ayrımını gözler önüne sermektedir. Filmin sonunda oduncunun samurayın hançerini çaldığı anlaşılmaktadır. Ortaya çıkan karmaşada dürüstlüğün kişilerin nefislerine göre değişkenlik gösterdiğini ve doğruyu kendi egolarına göre şekillendirdikleri görülmektedir. Finalde hakikati izleyiciye bırakan yönetmenin asıl amacı karakterlerin hangisinin gerçeği söylediğini bulmak değildir. İnsanın egosu karşısında neler yapabileceğini göstermek istemesidir. Kurosawa genellikle filmlerinin sonunda yaşanan bütün olumsuzluklara rağmen hala bir umut olduğunun sinyalini vermektedir. Rashomon'da da sağanak yağmurla başlayan sahneler ve olumsuz ilerleyen tüm durumlara karşın filmin sonunda gökyüzünde beliren güneş, bu mesajı izleyiciye başarıyla iletmiştir.



Görsel 60: Ryunosuke Akutawaga Rashomon Adlı Romanı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/qngN6TyrPBbtwBnf8>

Metinlerarasılık resim, edebiyat, müzik, sinema gibi alanlardan esinlenerek sanat disiplinlerinin harmanlanması durumuyla bu filmde de karşımıza çıkmaktadır. Edebi yazar Ryunosuke Akutawaga'nın "Rashomon" ve "Ormanın Sıklığında" adlı öykülerini tekrardan ele alan Kurosawa bu iki edebi ürünü birleştirip "anıt kapı" ve "hırsızlık" temalarını alarak zengin bir uyarlamayla filmini izleyiciye sunmuştur (Sevimli,2015, s.178). Yönetmen edebi ürünlerden ilham alarak sinemasal alana aktarımıyla yeni bir ürün ortaya koymaktadır.



Görsel 61: Rashomon Film Afışı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/YhfqpFAsMfRreEXC8>

İncelemeye başladığımız ilk afişte izleyicinin dikkatini siyah zemin üzerinde sarı renkle yazılmış filmin adı çekmektedir. Kullanılan tipografik düzenlemede kalın fontla tırnaksız yazı karakteri seçilmiştir. Hemen altında konumlandırılmış film oyuncularının ismi daha küçük fontta ve beyaz renk tercihiyle filmin adından bir basamak geride kalması sağlanmıştır. İzleyicinin algısını sarı renkle yakalayan film adından sonra, iki figürün duruşuyla kadının kimonosundaki kırmızı renk dikkatleri afiş tasarımının ortasına daha sonra da sağ üst köşede kırmızı renkle yer alan oyuncu ve yönetmenin adına iletilmektedir. Burada kırmızı tırnaksız kalın font tercihiyle yakalanan geçişle tasarım oluşturulmuştur. Filmin diğer afişlerinde kullanılan fotoğraflardan anlaşılıyor ki, kadın figürünün kıyafeti aslında daha açık tonlarda pembemsi renktedir. Fakat görsel 61'deki afiş tasarımında kırmızı renkte tasvir edilmesi, kompozisyonun renk geçişiyle algının bir sonraki unsura iletilmesinde işlevsel bir fayda yaratma

amacı olmasıdır. Bu bağlamda izleyicinin gözü ilk önce film adına, oradan kadının kıyafetinden yalvarırcasına tavırla sarıldığı adama ve yine turuncu tonlarla renklendirilen vücuduyla adamın elindeki kılıçtan sol üst köşedeki diğer figüre iletilmiş, son olarak da sol üst köşedeki yönetmen adıyla hayali bir “s” hareketi ile denge başarıyla kurulmuştur. Afişte kadına tecavüz eden haydutun bedeninin çıplak olarak yansıtılması bu durumu izleyiciye hissettirme amacıyla kurgulanmıştır. Elindeki kılıçla yansıtılan zorbalık kadını ele geçirme arzusu işlenmiştir. Afişe genel olarak bakıldığında iki zıt rengin kullanımı dikkati çekmektedir. Mavi ve turuncu. Bu iki renkle sıcak ve soğuk değerler afişin iki köşesine toplanmış, aralarındaki bağ, portresi tasvir edilen adamın maviyle lekesele düzenlemesinin turuncu tonlardaki iki figüre fon olmasıyla kurulmuştur. Yine yukarıdaki kırmızı tipografik düzenlemeyle de soğuk ve sıcak renkler arasında bağ dengeli bir şekilde yansıtılmıştır.

2.1.1.2.DodesKaDen

Filmin Künyesi:

Yönetmen: Akira Kurosawa

Senaryo: Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto, Hideo Oguni

Yapımcı: Akira Kurosawa

Müzik: Toru Takemitsu

Oyuncular: Yoshitaka Zushi Junzaburō Ban Kiyoko Tange Kin Sugai

Görüntü Yönetmeni: Takao Saito

Süre: 140 dk

Tür: Dram

Ülke: Japonya, 1970



Görsel 62: Dodeskaden Filminden Sahneler

(Dodeskaden, 1970, 28:21)



Görsel 63: Dodeskaden Filminden Bir Sahne
(Dodeskaden, 1970, 03:29)

Akira Kurosawa Dodeskaden'in senaryosunu Shugoro Yamamoto'nun *Kisetsu no nai machi* (*The Town without Seasons*) adlı romanından uyarlayarak oluşturmuştur. Burada da edebi eserden metinlerarası bir işlem mevcuttur. Filmde işlenen konu genel olarak Tokyo'nun varoş mahallelerinde çaresizlik üzerine yaşanan dramı anlatmaktadır. Fakirlikle boğuşan umutsuz insanlar hayata tutunma çabalarıyla çeşitli yollar denemişlerdir. Filmin adı hayali bir tramvayı kullanan çocuk karakter Rokuchan'ın annesiyle birlikte yaşadığı evde tramvay sürücüsü olma arzusu ile 'dodeskaden, dodeskaden' diyerek çıkardığı sestem gelmektedir. Bir insanlık trajedisi olarak ele alınan bu film; fakirlik, umutsuzluk, düş kırıklığı ve ahlaksızlığın egemen olduğu anlatı yapısıyla sahneye aktarılmıştır.

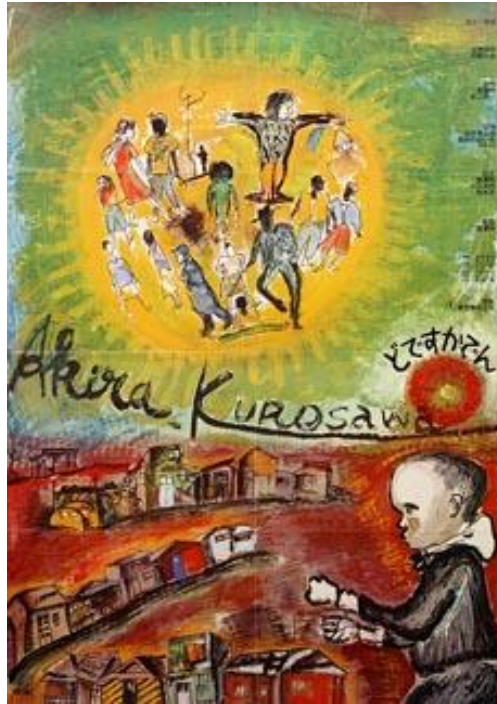


Görsel 64: Dodeskaden Filminden Bir Sahne
(Dodeskaden, 1970, 1:09:59)



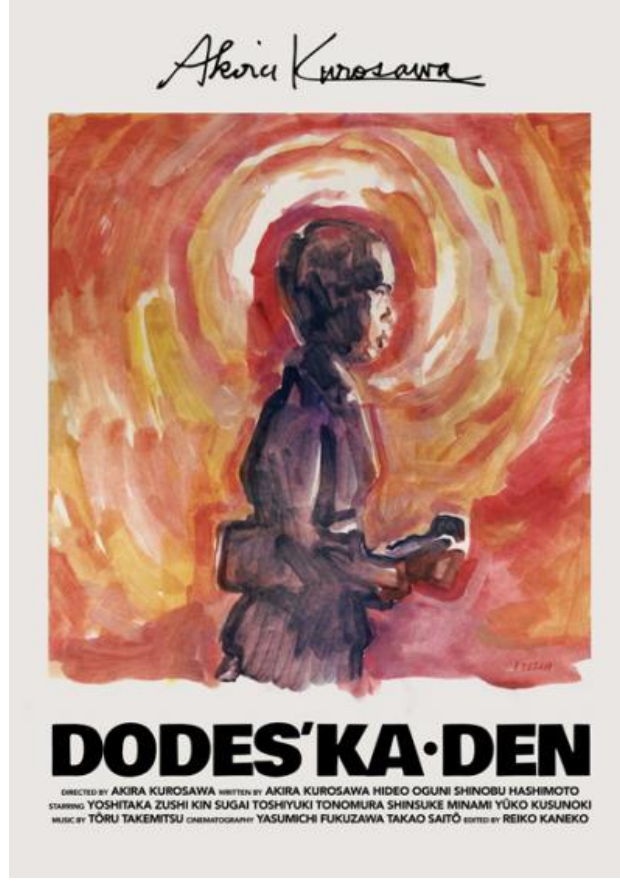
Görsel 65: Dodeskaden Filminden Bir Sahne
(Dodeskaden, 1970, 36:15)

Dodeskaden Akira Kurosawa'nın ilk renkli filmi olma özelliği taşımaktadır. Resimsel yeteneğini bu bağlamda fazlaca gösterdiği filmde canlı renkleri kullanımıyla sahneleri adeta konuşturmuştur. Kendi yaptığı tabloları ve storyboardları sıklıkla kullandığı filmi 9 hafta gibi bir sürede çekmiştir. Film finanse etme konusunda ciddi sıkıntılar yaşamıştır. 1970 yılında gösterime giren Dodeskaden beklendiği gibi izleyicinin ilgisini çekmemiştir. Başarısız sayılan bu film nedeniyle Kurosawa intihar etmeye kalkışmıştır.



Görsel 66: Dodeskaden Film Afışı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/cmQKXqdQkZFJaHrh8>



Görsel 67: Dodeskaden Film Afişi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/yBbP3TrAjBaay1vb9>

Dodeskaden Film afişlerinde Akira Kurosawa'nın storyboard çalışmalarını görmekteyiz. Resim alanına düşkünlüğü ve filmettiği hemen hemen her sahnenin resimsel tasarımını yapan Kurosawa bu filmin çoğu sahnesinde resimleri duvarlara, çeşitli yüzeylere serpiştirdiği görsel şöleni izleyiciye sunmuştur. Filmin ahlaktan yoksun insan ilişkileriyle geçen fakirlik, çaresizlik temalarıyla afişlerde de kendini göstermiştir. Afişler storyboard uyarlamasıyla oluşturulmuştur. Suluboya tekniğiyle filmin adının çıkış noktası olan çocuk görsel 67'deki afişte yan profilden resmedilmiştir. Fonun kırmızı tonlarında tercih edilmesi yaşasan sıkıntılı duygu durumunu, figüründe koyu tonlarda olması içinde bulunduğu ortama yakışmadığını, burada karardığını hissettirmektedir. Çocuğun yüzüne yansıyan ışık onun saflığını yansıtmaktadır. Afiş beyaz zemin üzerine kare çerçeveye alınan resimsel düzenlemeyle oluşturulmuştur. Alt kısımda filmin adı siyah kalın tırnaksız fontta tasarlanmıştır. Film adının altında daha küçük puntolarla filmin künyesi yer almaktadır. Üst kısımda ise Krosawa'nın adı samimi bir el yazısı karakteriyle imza niteliğinde oluşturulmuştur. Görsel 66'da afiş yönetmenin adıyla ortadan ikiye bölünmüştür. El yazısı tavrında kullanılan font

siyah renkte tercih edilmiştir. Storyboard yine zıt renklerle tasarlanmıştır. Filmde geçen mahallenin uygunsuz ahlaki değerleri içinde barındırmasıyla alt kısımdaki mahalle tasviri kırmızı renkle tasarlanmıştır. Yansıtılan insan ilişkileri gibi resmedilen mahalledeki evler de yan yana ve biçimsiz sıralanmıştır. Çocuk figürünün tramvay sürücüsü olma hayaliyle oynaması resmedilmiştir. Kırmızının zıttını yakaladığı yeşil zeminde çarpık insan ilişkilerini sarı bir balon içinde kullanmıştır. Bu durumla tasarımda insanlar, sanki çocuktan uzakta kalması gerekliliğiyle ayrı bir alana hapsedilmiştir. Onun temiz duygularına bulaşmayan hayaliyle kendi dünyasını temiz tuttuğu duygu durumu yansıtılmıştır. Bu afişteki filmin künyesi sağ taraftan aşağı doğru düzenlenmiştir.

2.1.1.3.Dersu Uzala

Filmin Künyesi:

Yönetmen: Akira Kurosawa

Senaryo: Akira Kurosawa, Yuri Nagibin

Oyuncular: Yuri Solomin, Maksim Munzuk, Svetlana Danilchenko Daniil Netrebin Dmitri Nazarov

Süre: 144 dk

Tür: Dram

Ülke: Rusya - Japonya, 1975

1975 yılı Sovyet-Japon ortak yapımı olan Dersu Uzala Kurosawa'nın Yabancı Dilde En İyi Oscar ödülünü aldığı filmidir. Rusça olan diliyle Sovyetler Birliği'nin finanse ettiği bu film 1975 Moskova Film Festivali'nde de ödül almıştır. Kurosawa'nın, başarılı yönetmenliğinin iyi bir örneği olan Dersu Uzala, Vladimir Arsenov'un romanından uyarlanmıştır.



Görsel 68: Dersu Uzala Filminden Bir Sahne

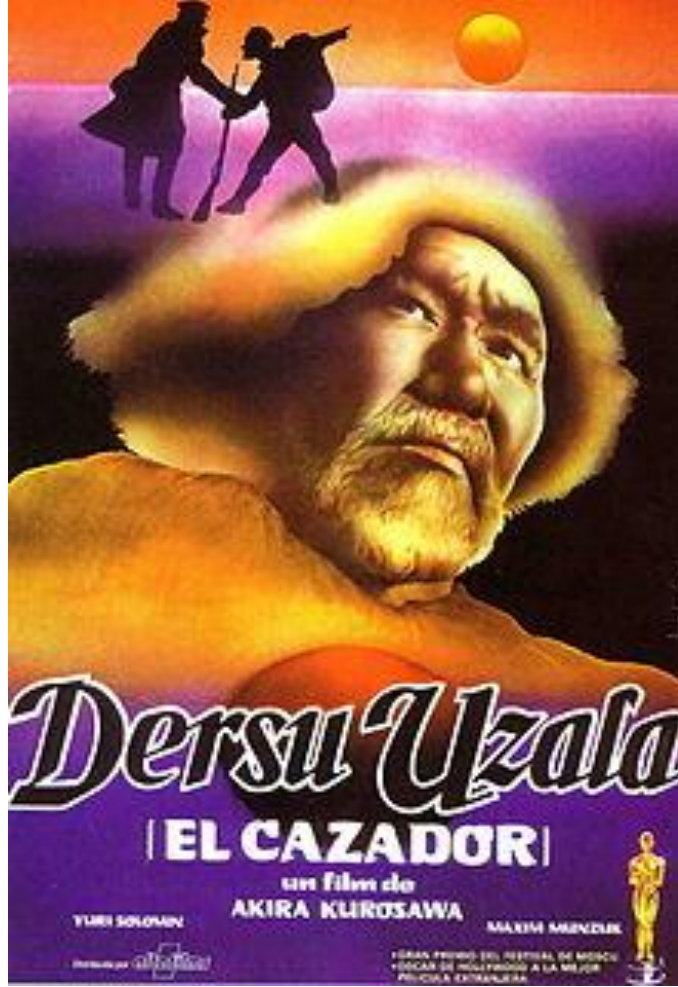
(Dersu Uzala. 1975, 1:46:43)



Görsel 69: Dersu Uzala Filminden Bir Sahne

(Dersu Uzala. 1975, 1:43:06)

1872 doğumlu Vladimir Klavdiyeviç Arsenyev Rus Uzak Doğusunda askeri seyahatler yapan yazar, kaşif ve botanikçidir. Dersu Uzala isimli bir avcı ile 1902 ile 1907 yılları arasında yaptığı seyahat anılarını iki kitapta derlemiştir. Bu bağlamda edebi eserlerden uyarılma söz konusudur. Kullanılan metinlerarası ilişkiyle muhteşem sahnelerin yer aldığı filmde, Rus ordusu Yüzbaşı Vladimir Arsenyev'i ve ekibini Sibirya'ya keşfe göndererek doğada yaşayan Dersu Uzala isimli yaşlı bir avcı ile karşılaşmalarını ve onun askerlere rehberlik etmesini, konu almıştır. Avcının ormanda her şeyi canlı kabul etmesiyle diğerlerinden farklı bir tavırla doğaya yaklaşımı dikkat çekmektedir. Doğa ve insan ilişkisi üzerine kurulu filmde bu iki karakterin kurdukları dostlukla yüzbaşının hayatı, doğanın ve dostluğun önemini pekiştirerek bambaşka bir boyuta ulaşmıştır. Yüzbaşıyla avcının yol arkadaşlığını izlerken, doğanın önemi ve çevreye olan hassasiyet filmin önemli kısımlarındandır. Şehir ve doğa hayatı karşılaştırılmıştır. İnsanlığın doğayla varolabileceği temasıyla tıpkı Kurosawa'nın Dreams Filminde olduğu gibi insanların doğaya verdiği tahribat hakkında mesajlar vermektedir. Akira Kurosawa'nın Vladimir Arsenyev'in anılarından yola çıkarak perdeye aktardığı film yönetmenin en önemli filmi olarak sinema alanında yerini almıştır. Resim alanına yakınlığıyla bilinen Kurosawa'nın bu filmde de eşsiz yağlıboya tabloları andıran görüntülere yer verdiğini görmekteyiz. Dersu Uzala akıcı üslubuyla izleyicide doğayla bütünleşme dürtüsünü aşılarken, insanlığın yaşam alanına verdiği zararı yansıtmaktadır. Verilen mesajla doğayla iç içe yaşamının tekrar mümkün olmasını ümit etmektedir.



Görsel 70: Dersu Uzala Film Afişi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Z3CThQgrSueU8JZk6>

Dersu Uzala Filminin afişinde filmin adını aldığı avcı yer almaktadır. Bilgeliğiyle ekibine yol göstericilik yapan yaşlı avcının portresi görsel 70'deki afişin ortasında konumlandırılmıştır. Afişte kullanılan mor ve sarının tonlarıyla zıtlık yakalanmıştır. Tasarım altın orana göre üç kısma bölünmüştür. Tipografik değerlerin olduğu alt kısımda filmin adı siyah, kalın fontta, büyük puntuyla kenarı beyaz ince çerçeveli olarak tasarlanmıştır. Filmin adının altında yer alan beyaz kalın fontta İngilizce "El Cazador" olarak yazılan düzenleme daha küçük puntuyla oluşturulmuştur. Avcı anlamına gelen bu tasarımın da altında yer alan yönetmenin adı ve filmin künyesi yine beyaz ve daha küçük puntuyla yer almıştır. Üst kısımda yer alan silüette iki figürü görmekteyiz. Burada avcı bilgeliğiyle ekibin başındaki karaktere bilgiler vermektedir. Eliyle işaret ettiği alana yerleştirilen güneş ile bu filmde şehir hayatının doğaya verdiği zararlardan dönülmesi gerektiği mesajıyla tasarımın umut dolu bir yaklaşıma evrildiği görülmektedir. Avcının portresindeki bakış yönüyle silüete oradan da güneşe iletilen bu tema pekiştirilmiştir.

2.1.1.4.Ran

Filmin Künyesi:

Yönetmen: Akira Kurosawa

Senaryo: Akira Kurosawa, Hideo Oguni, Masato Gde

Yapımcı: Serge Silberman, Masato Hara,

Müzik: Toru Takemitsu

Oyuncular: Tatsuya Nakadai, Masayuki Yui, Mieko Harada, Akira Terao

Görüntü Yönetmeni: Takao Saito

Dekor: Yoshiro Muraki, Kostüm: Emiwada,

Süre: 163 dk

Tür: Dram, Epik

Ülke: Japonya, Fransa 1985



Görsel 71 Ran'dan Bir Sahne

(Ran, 1985, 1:20:40)

Akira Kurosawa'nın en büyük başarılarından olan Ran, 9 aylık hazırlık sürecinin yanı sıra, tarih öncesi bir kalenin benzerinin yapılması, aylarca süren kostümlerin hazırlanması ve başka bölgelerden getirilen atlarla Japon Sinema tarihinde en pahalı yapım olarak tarihe geçmiştir. Filmde hükümdarlık kariyeri sarsılan bir baba, hükümrancılığını üç oğlu arasında pay etmek istemiştir. Çocukları tarafından hiç beklemediği muamele ile karşılaşan baba en küçük oğlunu sürgüne yollamıştır. Beklemediği bu muameleyle babanın yüzündeki şaşkınlık, çaresizlikle yine Kurosawa'nın yansıtmak istediği duyguları başarıyla aktardığını görmekteyiz. Çocukları tarafından uğradığı ihanet ve entrikaları işleyen film, Uzakdoğu'nun tüm özelliklerini yansıtmaktadır.



Görsel 72: Ran'dan Bir Sahne

(Ran, 1985, 2:16:48)



Görsel 73: Ran'dan Bir Sahne

(Ran, 1985, 05:40)

Filmde kullanılan renkler, kompozisyon, altın oran ve birçok temel tasarım öğeleri elbette ki Kurosawa'nın resimsel yeteneğinin de sonucudur. Japon Kabuki ve No Tiyatrolarıyla kurulan metinlerarası ilişkiyi ve öne çıkan abartılı makyaj sanatının bu filmde de örneklerini görmekteyiz. Fuji Dağı'nın eteklerine inşa edilen kalenin film gereği yakılması ve savaş esnasında askerlerin başarılı bir şekilde içinde buldukları durumu yansıtmaları oldukça başarılıdır. Yine yönetmenin çoğu filminde olduğu gibi bu filmde de zıtlıklara yer verilmiştir. Hırs, kin, bağlılık, itaat, isyan gibi durumlar işlenirken elbette ki umudun yeşerdiği bu film Shakespeare'nin Kral Lear Oyunu'nun serbest bir uyarlamasıdır. Kurosawa, daha önce varolan Shakespeare ve Gorki'nin oyunlarını yeniden ele alırken orjinaline sıkı sıkıya bağlı kalmak yerine, dönüştürmeye önem vermiştir.

“Shakespeare’i, Dostoyovski ve Gorki gibi Rus yazarları defalarca okudum ama onları gerçek anlamda kendime mal edene dek beni film yapmaya sevk etmelerine asla izin vermedim. Film doğal olarak, sanki benim yazımın bir parçasıymış gibi ancak bu noktadan sonra ortaya çıkabilirdi.” Kurosawa’nın bu bakış açısı, Shakespeare’in Kral Lear’inin Ran’a dönüşürken neden eksilmediğini, aksine güçlendiğini açıklarken Ran’ın başarısını da vurguluyor (Sevimli,2015, s.176).

William Shakespeare’in Kral Lear adlı oyununun uyarlaması olan 1985 yapımı Ran Filmi, oyunun birebir olmasada Kurosawa’nın esinlenmesiyle Japon Kültürüne olan hayranlığını harmanladığı bir filmidir. Yönetmenin edebi bir eserden metinlerarası ilişki kurduğu diğer bir örneği bu filmidir. Kral Lear batı kültürü temalıyken, Ran doğu kültürüyle işlenmiştir. Kral Lear’ın yerini kızlarına bırakmak istemesi ve aralarında geçen dialoglar Kurosawa’nın filminde yaşlanmış olan Hidetora’nın yerini erkek çocuklarına bırakmak istemesi üzerinden işlenmektedir. Büyük çocuk Taro’nun eşi Lady Kaede’nin hanedanlıktan intikam almak istemesi üzerine kurulu filmde, çeşitli entrikalarla kadınlık cazibesini kullanarak karşısındakilerin zaaflarından yararlanması başarıyla işlenmiştir. Kin ve nefretle insanların ne denli işlere girişebileceğini gösteren film ilk olarak savaş filmi gibi görünse de aslında bir imparatorluğun yıkılması, bunun basitliğinin ve bireyselliğinin göstermektedir. Lord Hidetora’nın içinde bulunduğu çaresizliği ustaca yansıttığı oyunculuğundaki başarı, yalvarış ve yakarışı tanrısal bir olgu yerine doğaya yönelik olması yine yönetmenin doğanın mükemmelliğini vurguladığı önemli bölümlerdendir. Film, on yıllık bir emeğin ardından Haziran 1985’te gösterime girmiş ve en iyi yönetmen, en iyi görüntü yönetmeni ve en iyi dekor dallarında Oscar adayı olmuştur. Kullanılan kıyafetlerle Ran en iyi kostüm tasarımı ödülünü almıştır. 1975’ te çektiği Dersu Uzala filmiyle de En İyi Yabancı Film Oscar’ını alan yönetmen başarısını bir kez daha kanıtlamıştır. Bu başarıyı 1985 Ran filmi dört dalda Oscar ödülü alarak devam ettirmiştir.



Görsel 74: Ran Film Afişi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/zRo6kHfccPB1iSe69>

Ran film afişinde Kurosawa'nın Storyboardlarından birine yer verilmiştir. Hemen hemen her filminde kullandığı No ve Kabuki'nin makyaj ve kostümünü bu filmde de görmekteyiz. Filmde baba figürü olan Hidetora'nın beyaz kimonosuyla düz bir zemin yakalanmıştır. Bu zemine filmin adı kırmızı renkte, kalın tırnaksız fontta yazılmıştır. Hemen üzerine konumlandırılan yönetmenin adı siyah tırnaksız daha küçük puntuyla oluşturulmuştur. Kimononun yarattığı beyaz alana ortаланan filmin künyesi de ince ve küçük puntolarla dengeli bir şekilde yerini almıştır. İşlenen savaşı kılıç darbesiyle kesilmişçesine kan renginde filmin adına işleyen tasarım şiddeti ön plana çıkarmıştır. Hidetora'nın yüzündeki şaşkınlık yalvarış ve yakarışı filmin sahnesine de yansımıştır. Saçlarında kullanılan mavi renkle yaşadığı korku ve soğukluk başarıyla hissettirilmiştir. Afişte yansıtılan zıt renkler fondaki siyahla, beyaz kimono ve mavi saçlarını tamamlayan turuncu yakasıyla renklerin yan yana kullanımı dikkati çekmektedir.

2.1.1.5.Dreams

Dreams Filmin Künyesi:

Yönetmen: Akira Kurosawa

Senaryo: Akira Kurosawa,

Yapımcı: Steven Spielberg , Mike Y. Inoue , Hisao Kurosawa , Allan H. Liebert , Seikichi izumi

Müzik: Shinichirô Ikebe

Oyuncular: Akira Teao, Mitsuko Baisho, Chishu Ryu, Martin Scorsese, Catherine Cadou

Görüntü Yönetmeni: Takao Saitō, Shōji Ueda

Süre: 119 dk.

Tür: Drama, Fantezi

Ülke: Japonya, ABD 1990

Kurosawa'nın geleceğe dair kaygılarından yola çıktığı Dreams Filminde yönetmen rüyalarını, düşlerini, korkularını, perdeye aktarmıştır. Eşsiz şiirsellikle, baştan sona insanın doğa ile ilişkilerini konu edinen film olay örgüsü bakımından, eylemlerin coşkulu, törensel bir üslupla verildiği, mitolojik, efsanevi öğeler içermektedir. Filmde verilen mesajlar var olan yıkıcı sisteme yönelik, kıssadan hisse hikayeler misali izleyicinin alması gereken öğütler niteliğindedir. Diğer filmlerinde olduğu gibi bu filmde de Kabuki ve No Tiyatrolarının etkisinde kalmış ve bunu sıklıkla kullanmıştır. Kurosawa kendi kültüründeki bu zenginliklerden etkilenerken görsel anlamda dış öğelerin katkısıyla başarısına başarı katmaya devam etmiştir. Bunu yaparken mekan, kostüm, dekor, müzik ve makyajı kullanmıştır. No ve Kabuki'ye özgü abartılı ve destansı değerleri sıklıkla filmlerine dahil etmiştir. Kullanılan müzikle de umut ve neşe dolu ezgiler işlenerek bütün kaygıların ardından gelebilecek güzelliklerin müjdesi de veriliyor niteliktedir. Japon halkının insana, sanata ve doğaya verdiği değeri onların doğadaki en ufak maddeyi bile estetik değer ve haz uyandıran sanat eseri niteliğinde, evlerinin en güzel köşesine koyulabilecek zevkte kişilikte olduklarını Dreams Filmi'nde sıklıkla görmekteyiz. Filmde yönetmen sekiz ayrı bölümden oluşan –kimilerine göre bu bölümler aynı bireyin çocukluktan yaşlılığa kadarki yaşadıklarıdır- kısa hikayelerle izleyiciye iletmek istediği mesajları aktarmaktadır. Dreams'deki bu mesajlar, kaybolan umudumuzu yeşertmeyi amaçlamaktadır.

Tilkilerin Düğünü

Tilkilerin Düğünü adlı bölüm küçük bir çocuğun kasvetli ve yağmurlu bir havada dışarı çıkmak istemesiyle başlar. Annesi çocuğun dışarı çıkmasına izin vermez. Birbirlerini ikna etmeye çalışırlar ve annesi çocuğa Japonların bilinen efsanesinden bahseder, böyle yağmurlu havalarda tilkilerin düğünleri vardır ve bunu yaparken insanlar tarafından seyrediliyor olmaktan hoşlanmazlar. Bu tarz durumlara saygı duyulması gerektiğini ve özel alanlarımızın olabileceği ve buna saygı duyup karşı gelmememizin mesajını veren bu öyküde çocuk annesini dinlemeyerek, ormana koşar ve tilkilerin düğün törenlerine şahit olur.



Görsel 75: Kabuki ve No Maske Örnekleri

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Fhex3TqM1y7Y5V3o9>

Japon kültüründe inanca dayalı bazı etkinlikler düzenlenmektedir. Tilkilerin düğün törenleri de bu ve benzeri bir durum olmakla kötü ruhları, negatif enerjiyi kovma, var olan düzeni korumak için yapılan ayin niteliği taşımaktadır. Bu ayinler doğadaki güzelliklere duyulan şükür, doğa olaylarının rutinliği, iyi şans gibi nedenlere bağlı olarak da yapılmaktadır. Japonya'daki dinsel dansların en eskisi Kagura Dansı'dır. Kostüm ve maskelerle yapılan bu dans sonraları No ve Kabuki Tiyatrosu'nda gördüğümüz Şişî dansıyla kendini göstermiştir (Nutku,2000, s.121-122). Kagura Dansı'nda işlenen tema her yerde ve her şeyde tanrının olduğudur. Filmde işlenen bu dinsel danslar, kostümlerin ve maskelerin insanoğlunun doğaya karşı sorumluluklarını her zaman hatırlamaları, canlılar varoldukça, insan ruhunun rahata erişini daima akılda tutmaları için kullanılmıştır. Japon halkı doğaüstü kutsal güçlere karşı saygılarını genellikle

Kabuki ve No Tiyatrosu'ndan kesitlerle canlandırma yolunu benimsemişlerdir. Gösterilen düğünde de insan şeklinde tasviri yapılan tilkilerin dansları, dramanın doğuşu niteliği taşıdığından dinsel ritüelden sanatsal alana geçiş arasındaki mesafenin oldukça kısa olduğunu göstermektedir. Dansı şaşkınlıkla izleyen çocuk bir tilki tarafından fark edilir. Renkleri, kullandığı makyajı dekoruyla korkuyu ve şaşkınlığı başarıyla aktaran Kurosawa, çocuğun aniden irkilip, koşar adımlarla evine dönmesini ustalıklı işlemiştir. Eve dönen çocuğa annesi, sözünü dinlemediği ve de en önemlisi duyulması gereken saygıyı yerine getirmedeği, sabırlı davranmadığı için kızgın bir tilkinin geldiğini ve ona kama bıraktığını söyler. Devamında ya af dileyip özür dilemesini ya da bu kamayla kendini cezalandırması gerektiğini ekler. Japonların disiplinli oluşlarıyla küçük yaştan itibaren çocuklarına ciddi, esnek olmayan tavırla yaklaştıklarını bilmekteyiz. Bu tavırlarıyla, büyüklerini dinlemeyen çocukların bir bedel ödeyerek yaptığı yanlışlardan ders çıkarmaları sağlanmıştır. Annesinin bu söylemlerinden sonra çocuk, filmin afişinde betimlenen, gökkuşağı altında ormana doğru ilerler. Çocuğun olağanüstü güzellikteki manzarada çiçek tarlasının içinden af dilemek için umutsuzca gökkuşağına doğru yürüdüğü sahne oldukça güzel tasvir edilmiştir. Sonunu bizim tamamlamamızı istercesine belirsiz bitiren hikayede yönetmen, insan formunda sunulan ve doğanın bir parçası olarak kabul ettiğimiz tilkilerin evlilik merasimlerinin izlenmemesi gerektiğini söylenmesiyle, insanların doğaya müdahale edilmemesi gerektiğine vurgu yapar.



Görsel 76: Tilkinin Düğünü'nden Bir Sahne
(Dreams, 1990, 03:00)



Görsel 77: Tilkilerin Düğünü Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Z2QHvtd2FubpDU8Y8>

Storyboardların ne derece etkili olduklarını en iyi şekilde gösteren Dreams'de yönetmen büyük bir özenle resmettiği çalışmalarını sahneye aktardığında, çizimlerine olan bağlılığından vazgeçmediğini görsel 76'da görmekteyiz. Sahnenin storyboardu birebir sinemaya aktarılmış, oyuncunun hareketlerinin betimlemesinden tutun, çocuğun kimonosu, mavi tonlar ağırlıkta olan havanın zıttı turuncu renk annenin elindeki obje ve şemsiye ile ustalıkla kullanmış, derinliği yakalamıştır. Her ayrıntı ince ince işlenmiş, güçlü bir kompozisyon oluşturulmuştur. Beyaz rengin saflık ve temizliği yansıtmasıyla çocuğun kıyafetinin beyaz seçilmesi önemlidir. Tilkilerin ayinlerini şaşkınlıkla izleyen çocuk, görsel 78'deki resimde görüldüğü üzere kompozisyonun kenarına yerleştirilmiş, altın oran ölçüt alınmış ve çocuğun bakış yönüyle izleyicinin görüntü üzerinde gezintiye çıkması sağlanmıştır. Önce ana karakteri algılayan izleyici bir anda sağ üst köşedeki tilkilere geçiş yapar, oradan da sol taraftaki mavimsi ışıkla görüntü derinliği sağlanmış olur. Çocuğun kimonosuna yansıyan mavi ışık önce sağ köşeye aktarımı oradan da sol köşeden görüntünün alıp gitmesini ve renklerin dikkatli kullanımıyla kusursuzlaştırmaktadır. Çocuğun korkusunu, heyecanını ve şaşkınlığını önünde duran ağaca düşen kırmızı ışıkla yansıtan yönetmenin renkleri planlı kullandığını bir kez daha görmekteyiz.



Görsel 78: Tilkilerin Düğünü'nden Bir Sahne
(Dreams, 1990, 06:08)



Görsel 79: Tilkilerin Düğünü Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/UcnQZJcM5V7mfhcv6>

Sıklıkla renklerin dilini kullanan Kurosawa burada kullandığı kırmızı rengi, yerdeki yeşil çimenlerle destekleyerek aralarındaki zıtlıkla güçlü bir ahenk yakalamıştır. Etraftaki beyaz dumanla, ayinin efsanevi yönünü vurgulamış ve genel dengeyi sağlamak için tilkilerden birinin başında kullanılan kırmızı aksesuarla güçlü bir kompozisyonda olması gereken temel tasarım öğelerini hatasız kullanarak resimsel geçmişinin verdiği birikimi ustalıklı sinemaya dahil etmiştir.

Şeftali Bahçesi

Bu bölümde genç kızların bayramı ve oyuncak festivali olan 3 Mart tarihine denk gelen şeftali ağaçlarının çiçek açtığı ve Japon Kültürü için önemli yere sahip olan festivali konu alınmıştır. Başrol erkek çocuk oyuncaklarını hazırlayan ablalarıyla beraberken bir kız görür ve onu takip etmeye başlar. Kızın peşinden giderek bir alana ulaşır. Ablalarının oyuncakları için eve kurduğu düzen ve oyuncaklarının canlanmış hallerini gören çocuk şaşırarak tiyatral bir ahenkle onlarla iletişime geçer. Burada konuşan sözcü kötü durumda olan toprağı, şeftali ağaçlarını kurumaya sebep olanların çocuğun ailesinin olduğunu belirtirler. Çocuk ağlamaya başlar, bu durumdan üzüntü duyduğunu belirtir. Çocuğun samimiyetine inanan rengarenk giyinmiş yaşayan bebekler küçük bir dans gösterisi yaparlar ve çocuğun son bir kez şeftali bahçesini eskiden olduğu gibi görmesine olanak sağlarlar. Görüyoruz ki ilk bölümdeki destansı hava burada da kendini göstermiş ve insanların doğaya davranışları ele alınmıştır.

Şeftali Bahçesi ve Tilkilerin Düğünü folk kültürün, dinin ve efsanelerin etkisiyle gelişen bir çocuğun bilinçaltını ifade etmektedir; ebeveynleri tarafından sıkça uyarılan bir çocuğun cezalandırılma ve 'öcü'ler tarafından yenilme korkusunu, geleneksel bir davranış modeli ve onur göstergesi olan 'harakiri'nin bir çocuğun gözlerinden değerlendirilmesidir (Çögür, 2007, s.61).



Görsel 80: Şeftali Bahçesi Storyboard

<https://images.app.goo.gl/NXAewKNtspo5wmHr9>

Japon halkı, bu ve benzeri dini bayramlara uzun yıllarca büyük önem vermişlerdir. Bu durum onların iç dünyalarını besleyen, temizleyen bir rahatlama, terapi niteliğindedir. Sosyalleşmek insanlarla bir araya gelebilmeye de olanak sağlayan bu bayramlar sayesinde insanların yoğun iş temposundan ya da başka sebeplerden unuttuğu, dikkatsiz davrandığı, ihmal ettiği bazı değerler hatırlanmaktadır. Tüm insanlar için kesin olması gereken bir gerçek vardır ki o da; doğadaki her canlı değerlidir. Bitkileri sadece meyve sebze vermesi için değil, insanlar ve hayvanlar kadar yaşama haklarının olduğu için de korumamız gerekmektedir. Filmde çocuğa görünen kızın hemen arkasında şeftali dallarını yönetmenin dekor amaçlı kullandığını görmekteyiz. Buradan da Japonların doğadaki her materyale değer verdikleri gerçeğini bir kez daha anlamaktayız. Bilinmektedir ki Japonların bayramlarda evlerinin içine ve dışına koydukları, tılsım olarak belirlenmiş bazı eşyaları vardır ve bu eşyalar onların kendilerini güvende ve rahat hissetmelerinde önemli materyallerdendir.

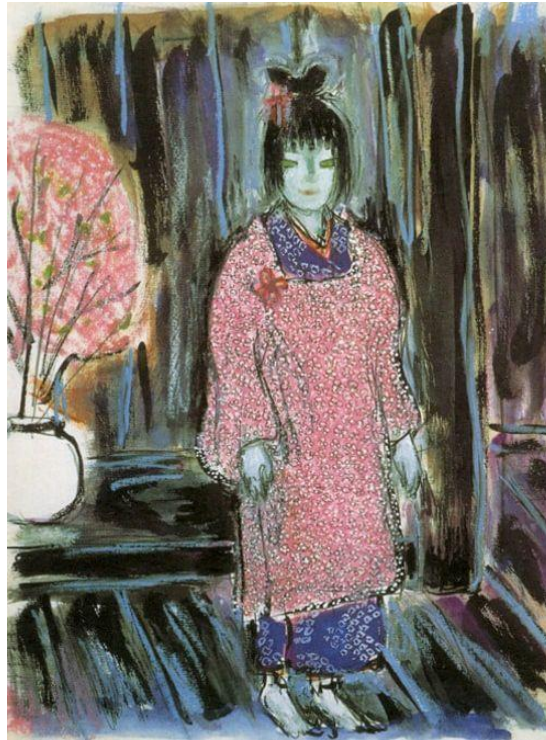


Görsel 81: Platform

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/fuGbdgGo2xL2c3Mt7>



Görsel 82: Şeftali Bahçesinden Bir Sahne
(Dreams, 1990, 14:46)



Görsel 83: Şeftali Bahçesi Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/Y9Ag747Hat2SD9wG6>

Hinamatsuri yani kız çocuklarının bayramı da diyebiliriz, onlara gelebilecek herhangi kötülüklerden korunmak, olumlu yönde gelişmeleri için dua etmektir. Bu bayramda eve kurulan basamaklı bir platform vardır ve kırmızı kumaş vb. bir şekilde kaplanır. Oluşturulan platform basamaklı bir şekilde konumlanır ve bu basamaklar güzel bebeklerle süslenir. Filmde de gördüğümüz gibi aynı düzen kurulmuş ve bayram kutlanarak verilmek istenen mesajlar izleyiciyle buluşmuştur.

Günümüzde 3 Mart'tan bir ay kadar önce, kötü ruhları uzaklaştırmak için tılsım olarak, imparatorluk sarayı kimonoları giydirilmiş Hina-ningyô adı verilen oyuncak bebekler, üzeri kırmızı keçeyle kaplanmış, basamaklı bir kürsüde sergilenir. En üst basamakta imparator ve imparatoriçe sembolü olan bebekler konulur. Genellikle yukarıdan ikinci basamakta 3 nedime, üçüncü basamakta 5 tane erkek saray müzisyeni, dördüncü basamaktaki sunulmuş yiyecek tepsisinin yan tarafında din adamları ve beşinci basamakta sağda kiraz ağacı, solda ise portakal ağacı ile kuşatılan korumalar yerleştirilmektedir. Bu sergilenen bebeklere hişi-moçi denilen renkli, dörtgen şeklinde pirinç kekleri ve krakerleri, meyveler ve şeftali çiçekleri sunulması âdettir. Ayrıca tatlı bir sake türü olan şiro-zake içerek bayramı kutlamak da yine âdetler arasındadır (Şenavcu, 2006, s.61).

Ablalarıyla ilişkileri yakın olan Kurosawa hayatını anlattığı kitabı *Kurbağa Yağı Satıcısı* 'nda şunları anlatmıştır:

(...) 3 Mart'taki Bebek Festivali'nde onunla nasıl oynadığımı da hiç unutamam. Kuşaktan kuşağa geçen bir aile yadigarı olan bebeklerimiz vardı evimizde. Bunların ikisi, imparator ve İmparatoriçeyi, üçü saraylı hanımları ve beşi de saraylı müzisyenleri temsil ederdi. Bir tanesi de Uraşima Taro (bir kaplumbağaya atlayıp giden ve sonra yaşlı bir adam olarak geri dönen Rip Van Winkle'in sualtında yaşayan bir tür benzeri) idi. Sonuncu bebekse, elindeki tasmayla yanında bir Pekin köpeği taşıyan bir Saraylı Hanım'dı. Ayrıca katlanabilen iki altın bölme, iki fener, hepsinin üzerinde minik yemek takımları bulunan beş tane lake tepsi vardı. Hatta avucuma sığacak kadar küçük bir tane de gümüş mangal. Karanlık odadaki minik fenerlerden çıkan yumuşak parıltılar, beş köşeli mor keçenin üstündeki bebeklere vurunca o kadar canlı görünürlerdi ki, o tüyler ürpertici kızıl ışıpta, neredeyse konuşacaklarını sanırdınız. Bu duyarlı güzellik bazen beni korkuturdu. Küçük ablam beni bebeklerin yanına oturtur ve bir tepsi ile üzerinden dumanlar çıkan mangalı önüme koyardı. O minicik bebeklerin, bir yüksükten çok daha küçük olan kadehlerinde saki ikram ederdi bana (Kurosawa, 2006, s.19).



Görsel 84: Şeftali Bahçesinden Bir Sahne

(Dreams, 1990, 19:56)



Görsel 85: Şeftali Bahçesinden Bir Sahne
(Dreams, 1990, 17:38)



Görsel 86: Kimono

<https://images.app.goo.gl/saxFqFR7ptNSwZ3BA>

Görsel 82’de kızla karşılaşan çocuğu ve diğer çocukların üzerinde Japon Kültürünün önemli parçası olan geleneksel kıyafet kimonoları görmekteyiz. Kimonoları filmlerinde sık sık kullanan yönetmen, bu kıyafetleri giyen kişide ruhsal bir değişimin açığa çıktığına inanmış ve sıradan bir giysi olarak algılanmaması gerektiğini savunmuştur. Japonlar bu kıyafetleriyle yönetmenlere ve ressamalara da ilham kaynağı olmuştur.

(...)Belin etrafında bağlanan geniş bir bel aksesuarına sahip olan bol ve geniş kollu Japon giysisi olan kimono ile Avrupa 19. yy.ın sonunda tanıştı. Kimononun şekli, tasarımı, biçimi ve toplum simgeciliği, Toulouse Lautrec, Mucha ve Klimt gibi resamlara ilham verdi. Toulouse Lautrec, kimonoyu sadece giysi olarak ele alırken; Diğerleri, kimono giymiş kadınları resmetmişlerdir. Kimono, Japon tasarımları, mekâna ait düşünceler ve fikirlerin genel bir simgesi oldu. Moda koşullarında, kimono, 19uncu yy. in sonu ve 20inci yy.ın başında

popülerdi. Çay seremoni giysisine bir alternatif olarak giyildi ve onun uzun, akıcı çizgileri genellikle 1930lar'ın Hollywood film kostümlerine ilham verdi. 20inci yüzyılda, kimono formu, sabahlıklar için kullanıldı (Georgina'dan aktaran Ayrıncı, 2010, s.143).

Kimonoların Japonlar için önemli değerlerden olduğunu kısaca belirttikten sonra filme geri dönecek olursak; çocuğun ablalarıyla oyanken gördüğü ve diğerlerinin fark etmediği kız tasviri görsel 83'deki storyboardda Kurosawa tarafından özenle çizilmiştir. Kızın elbisesinde ve sağ tarafta kullanılan vazounun beyaz tercih edilmesi saflığı ve temizliği yansıtırken; şeftali ağacı dallarının evde dekor olarak tercih edilmesi de yine bahsettiğimiz tılsımlı eşyalardan olma özelliği taşıyarak, renginin pembe oluşuyla sevginin, umudun, mutluluğun yansımaları başarıyla aktarmaktadır. Kimonoların desenleri ve renkleriyle çocukların cinsiyetleri ve yaş aralıkları arasındaki bağlantılar dikkatle seçilmiştir. Çocuğun kızı gördüğü sahnede önce sağ köşede renkli kimonolarıyla oturan kızlara odaklanılır, sonra başroldeki çocuğa, oradan da çocuğun gördüğü kız ve en arkadaki vazoya doğru sanki hayali bir "s" çizerek kompozisyonu kuran yönetmen izleyicinin algısını özenle dolaştırmış ve dikkatini dağıtmadan bir sonraki kareye geçişi başarıyla sağlamıştır. Görsel 81'deki storyboardda bahsi geçen platform ve şekil detaylıca işlenmiş ve yine kullanılan renkler amacına uygun olarak seçilmiştir. Kırmızı zeminin üzerine eklenen yeşil renkteki kimi oyuncaklarla Kurosawa'nın yine bir zıtlık yakaladığını görmekteyiz. Görsel 84'de bu düzeneğin canlandırılmış halinde dikkatimizi çeken basamaklı bitki örtüsü Japonların kültürlerindeki kullanılış tarzlarındaki gibi kırmızı renkte olmamış, çünkü aynı zamanda doğanın önemini vurgulayan bu hikayede bu platform yeşil tercih edilerek, üzerinde canlanmış oyuncaklardaki kıyafetlerinde daha iyi algılanmasını sağlamak amacıyla da kırmızı-yeşil zıtlığı tekrar yakalanmıştır.

Kar Fırtınası

Filmin üçüncü bölümü kar fırtınası, bir grup dağcının kamplarına ulaşmaya çalışırken geçirdiği zorlukları konu almıştır. Soğuktan donmak üzere olan yoğun tipinin altında ilerlemeye çalışan dört dağcı bir süre mücadele ettikten sonra dayanamayıp uykuya dalarlar. Yere yığılan arkadaşlarını ayakta tutmaya çalışsan grubun lideri onların donmaması için elinden geleni yapsada oda dayanamaz ve kendini bırakır. Gücünü tamamen kaybeden o dağcı kendisine doğru yaklaşan bir kadın görür.



Görsel 87: Kar Fırtınası'ndan Sahneler

(Dreams, 1990, 40:40)

Bu kadın Japon Mitolojisindeki *Yuki-onna* olarak bilinen, fırtınalı gecelerde görünerek erkekleri son nefesinde ölüme çeken, onları kandırarak donmalarını, buza dönüşmelerini sağlayan korkunç yaratıklardır. Yönetmenin kurguladığı, korkunç gülümsemesi ile görünen bu siyah saçlı karanlık kadın dağcının uyuması için elinden geleni yapar. Onu yavaşça iterek üstünü sıcak tutacak örtü benzeri şeylerle kapatıp uykuya dalmasını ve donmasını sağlamaya çalışmıştır. Kadının bu çabalarına rağmen dağcı muhteşem bir direnç göstererek tüm gücünü toplar ve kadın bu durum karşısında amacını yitirerek gökyüzüne doğru uçup kaybolur. Bu ve benzeri hikayeleri günümüz sinemasında da yönetmenler sıklıkla kullanmışlardır.

(...) Bunlar dışında “mujina” adı verilen yüzü olmayan kadınlar, kuyuya atılan ve hayalete dönüşen genç kızlar, “jikininki” denilen ölü insan eti yiyen kayıp ruhlara dair masallar, bir deniz savaşında ölenlerin ruhlarını taşıdıklarına inanılan yengeçlerin efsaneleri Japon masal ve efsaneleri arasında yer alır. Öte yandan ormanın ruhu olan “totoro” gibi ürkütücü nitelik taşımayan doğaüstü varlıklar da söz konusudur. Anlatılan tüm doğaüstü yaratıkların kötü yaratılışlı olması gerekmez. Evleri koruyan, “zashiki warashi” adlı şömine ve ocak perileri küçük bir kız çocuğu görünümündedir ve varlığı onaylanır (Zıraman,2007, s.55).



Görsel 88: Kar Fırtınası Storyboard

<https://images.app.goo.gl/ECiDdfRiK3vpubvQ6>



Görsel 89: Kar Fırtınası'ndan Bir Sahne

(Dreams, 1990, 31:34)

Uzun ve zorlu mücadelenin ardından feraha kavuşan dağcı, bir hışımla ayağa kalkarak arkadaşlarını uyandırmaya başlar. Devam ettiklerinde hava şartları normale döner ve güneş ışık saçır. Aradıkları kamp yerinin zaten hemen önlerinde olduğunu görürler. Her şey bitti derken pes etmeyip, devam etmenin en güzel örneğini veren bir hikaye olarak filmde yerini almıştır.



Görsel 90: Kar Fırtınası Storyboard

<https://images.app.goo.gl/CGSp5ctcpJtWpFEv7>



Görsel 91: Kar Fırtınası'ndan Bir Sahne

(Dreams, 1990, 43:48)

Kar Fırtınası'nda soğuk ve kasvetli havayı yansıtmak isteyen yönetmen yine renkleri ustalıkla kullanarak soğukluğu mavi ve gri tonlarla kullanarak vermiştir. Karların beyazı, grinin soğukluğuyla dağcılarının kıyafetlerinde zaman zaman gözüken sarı tonlar başarılı bir etki yakalanmıştır. Hikayenin son sahnesinde ise dağcılarının kurtuluşa koşuşu, çadırın üstüne vuran beyaz ışıkla canlandırılmıştır.

Tünel

Bu bölümde başrolün bir tünelden geçmek isterken yaşadığı duygular işlenmektedir. Kızgın bir köpek ile karşılaşan genç adam, hayvanın hiç bitmeyen havlamaları ve hırlamalarıyla şiddete, korkuya kapılarak irkilir. Sanki bu hırçın köpek adamı bir konuda uyarıyor gibidir. Tünelden geçmeye cesaret edemeyen adam bir süre sonra tünele girer ve oradan geçerken sanki diğer dünyaya uzanan bir geçitle karşılaşmıştır.



Görsel 92: Tünel'den Bir Sahne

(Dreams, 1990, 48:21)



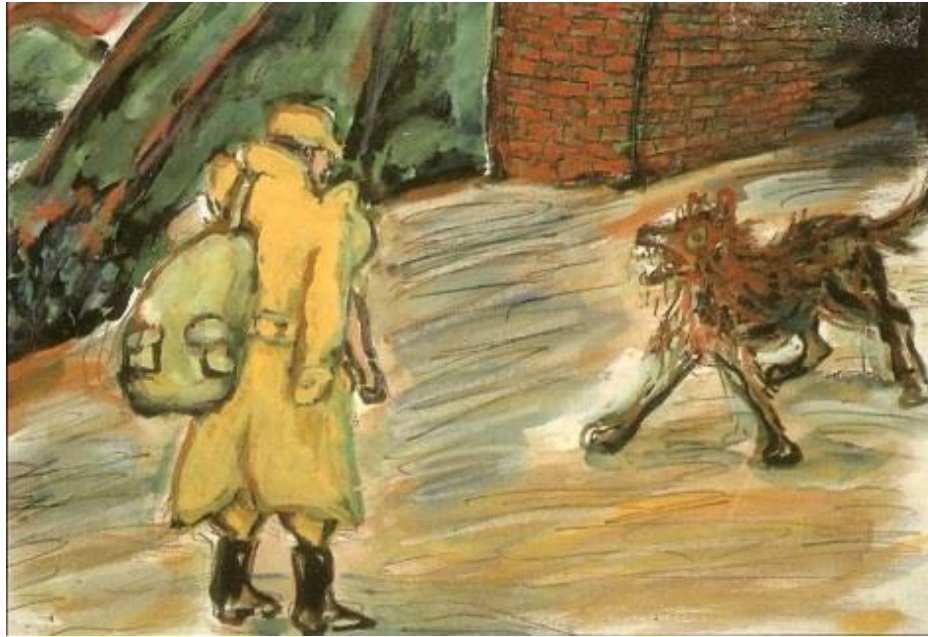
Görsel 93: Tünel'den Bir Sahne

(Dreams, 1990, 51:51)

Ayağının altındaki ıslaklıkla yansıyan mavi ışığın, ölümü temsilen iç dünyasına çıkardığı yolculuk gözden kaçmaz. Adam kısa bir süre sonra gelen ayak sesleriyle tekrar irkilir. Garip bir görünüş ve aurayla çevrili asker Naguchi, konuşmaya başlar. Sonrasında yine ayak sesleri duyulur ve bir tabur asker aynı aurayla tünelin girişine kadar yaklaşır. Yüzlerine işlenen makyaj tekniklerinden ve kullanılan renklerden anlıyoruz ki bu askerler aslında ölüdür ve hiçbiri bunun farkında değildir. Yüzlerinde kullanılan soğuk renk olan mavi, askerlere ölü imajı katmıştır. No Tiyatrosundan etkilendiği bilinen yönetmenin makyaj tekniklerinde hem renksel unsurları hem de psikolojik değerleri ustalıkla sergilediğini görmekteyiz. Adam, askerlerin ölü olduğunu bilmektedir. Ölmediklerini zanneden bu gruba bir açıklama yapmaya çalışır ve diyaloglardan anlaşılır ki onların ölümüne sebep biz insanların olduğunu belirtir. Adam konuşmalarıyla belirli amaçlara hizmet eden güçlü kişilerin savaşlarda, çıkarlarına göre hareket ettiği, askerlerin bazen sadece birer piyon olduklarını, hizmet edilen, uğruna savaşanların kimler olduğunu sorgulamak gerektiğini, izleyiciye hissettirmiştir. Silah üreticileri milyar dolarlar kazanabilsin diye üçüncü dünya ülkelerine nifak tohumları ekip savaş çıkmasını bekleyen ve bu durumdan maddi çıkar sağlama peşinde olan insanların olduğu bir dünyada hiç uğruna askerlerin kahraman değil, köpek gibi öldürüldüğünü söylerken bu gerçeği yüzümüze vurmaktadır. Konuşmasını askerlerin ölü olduğuna ikna etme çabasıyla ve pişmanlıklarla devam eden adam, onların tünelden geriye dönmelerini istemiştir. Burada tünel ile yansıtılmak istenen savaş kaybetmiş Japonya'dır (Çöğür, 2007, s.61). Kurosawa diğer sahnelerde de uyguladığı gibi bu bölümde de aynı akışı sağlama yöntemine başvurmuştur. Görsel 92'de tünelin sağ alt köşedeki duvarına yansıyan kırmızı ışık izleyicinin algısının başladığı nokta olmaktadır. Devamında bakış açısı merkeze konuşturulmuş adam silüetiyle bir köprü görevi kurarak direktteki lambaya kaymaktadır. Burada lambanın kırmızı tercih edilmesi de ayrı bir nüanstır. Köpekli sahnede köpeğin yüzüne vuran kırmızı ışık ve bununla Kurosawa'nın hissettirmek istediği şiddet, ölüm ve kanı simgelenmiştir.



Görsel 94: Tünel'den Bir Sahne
(Dreams, 1990, 1:03:05)



Görsel 95: Tünel Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/CenLgXBJyXMSx5WC9>

Kargalar

Akira Kurosawa'nın Van Gogh'a olan hayranlığını birçok kez tekrarlamıştık. Dreams Filmi'nin bu bölümüne Kurosawa Van Gogh'u katarak ilgisini, hayranlığını ölümsüzleştirerek izleyiciyle buluşturmuştur. Burada resimlerarasılığı da kullanarak yaptığı alıntılarda kendini göstermiştir. 1990'da ressam kökenli yönetmen Akira Kurosawa'nın sekiz kısa öyküden oluşan filmi Dreams'de, Kurosawa'nın ressam Van Gogh'a hayranlığını onun *les Tournesols*

adlı tablosunun içinde bir resim öğrencisinin gezintiye çıkmasıyla anlatmıştır. Kasabadaki her ayrıntı ressamın resimlerinden oluşurken yönetmen izleyicinin resimleri algılama biçimini yenilemiştir (Aktulum, 2011). Hikaye Van Gogh'un eserlerinin sergilendiği bir salonunda başlamaktadır. Başroldeki adam sergideki eserlere bakarken kendini birdenbire boyaların, fırça darbelerinin arasında gezinirken buluverir. Genç adam bir anda tablonun içinden başka bir boyuta evrilmiştir.



Görsel 96: Vincent van Gogh'un "The Bridge", 1888

<https://images.app.goo.gl/visBqeN2E7ZiW2bo9>



Görsel 97: Kargalar'dan Bir Sahn

(Dreams, 1990, 1:05:14)



Görsel 98: Kargalar'dan Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:12:55)



Görsel 99: Van Gogh Buğday Tarlası ve Kargalar, 1890

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/DsnmsQ65PitWu4QX7>

Resimlerdeki o renkli kasabada kendini bulan adam, Van Gogh'u aramaya başlarken fark eder ki o kasabadaki her ayrıntı Van Gogh'un resmettiği detaylardaki gibidir. Dere kenarında çamaşır yıkayan kadınlara ressamı soran öğrenci, o ressamın deli olduğunu kadınlardan işitsede amacından vazgeçmez ve en sonunda karşılaşarak konuşmaya başlar. Van Gogh, kurduğu cümleleriyle doğaya olan hayranlığını anlatır. Her anının kaçırılmadan çizilmesi gerektiğinden bahseder. Bunu nasıl yaptığını soran öğrenciye ise beynini bir lokomotif gibi doldurduğunu söylediği sahnede, ressamın görüntüsü ile lokomotifin görüntüsü ardarda verilir. Kendisi de resim kökenli olan Kurosawa bu rüyada doğa ile sanata, sanat ile de doğaya övgü yapmaktadır. Van Gogh'un kulağını doğru çizemeyip kesip atmasının, doğanın taklit edilemeyeceği ve doğanın daha üstün olduğunu vurguladığı bir durumdur.



Görsel 100: Kargalar'dan Bir sahne ve Storyboardu

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/jnu4pg9X39D3U3pbA>

Konuşmalarının ardından öğrenci ressamı kaybeder ve yine onu aramaya başlar. Ressamın ölmeden önce yaptığı “Kargalar” adlı tabloya geldiğinde onu görür ve gözden kaybeder. Aniden etrafta kargalar uçuşmaya başlar. Öğrencinin, sanatçının tablolarında gezindiği sahnelerde onu araması, ulaşmaya çalışması sanatsal bir taklidin söz konusu olduğunu gösterir niteliktedir. Ressamın görüldüğü en son tabloda ise kargalar ölümü simgelemektedir. Sanki yönetmen bize sanatı taklit edersek sanatın öldüğünü ima eder gibidir. Hikaye ünlü ressam Van Gogh’un eserlerindeki sahnelerin maket şehri niteliğinde oluşturulan kasaba her detaya birebir uymaktadır.

Kızıllar İçindeki Fuji

Büyük bir kaosu işleyen bu hikayede Atom Bombası korkusu işlenmektedir. Dört bir taraftan insanlar kaçışmakta, eşyalarını ve çocuklarını kurtarmaya çalışmaktadırlar. Nükleer enerji santralının patlama riskinin yüksek olduğu o anlarda şaşkınlık içinde sağa sola koşan başrol, iki çocuklu bir kadın ve santralde çalışan üst düzey olduğunu anladığımız kişiyle konuşmaya başlar. Kadın gergin, telaşlı ve panik içindedir. Bu duruma neden olanların kendileri olduğunu belirten yetkili kişi, pişmanlığını dile getirmiştir. Burada bu kişinin takım elbiseyle tasvirlenmiş olması kapitalizme bir gönderme niteliğindedir. İnsanlığa söylenen yalanın pişmanlığıyla kendini denize bırakır. Kapitalizme hizmet ederek insanların teknolojiyi, bilimi bu denli kullanması eleştirilmiştir. İnsanlığın kendi eliyle yarattığı felaketler karşısında ne kadar çaresiz ve aciz olduğunu, başrolün montunu kullanarak kovduğu bulutlardan görmekteyiz.

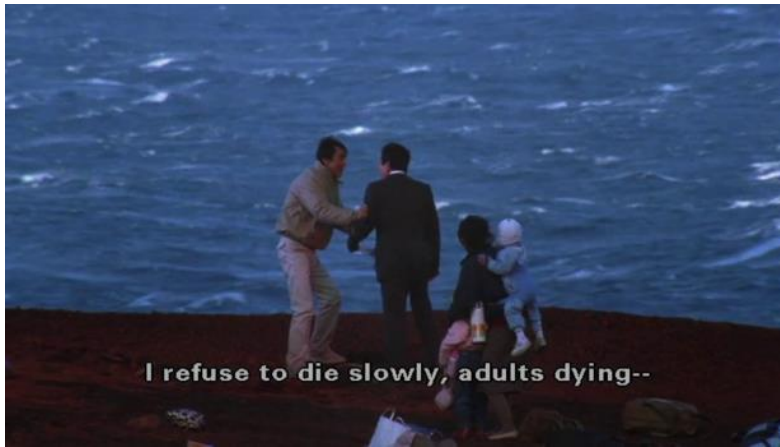


Görsel 101: Kızıllar İçindeki Fuji'den Bir Sahne
(Dreams, 1990, 1:13:54)



Görsel 102: Kızıllar İçindeki Fuji Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/PQShM9bX36GyLpkh8>



Görsel 103: Kızıllar İçindeki Fuji'den Bir Sahne
(Dreams, 1990, 1:18:46)



Görsel 104: Kızıllar İçindeki Fuji'den Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:20:58)

Kaos havasını storyboardlarında çalışan Kurosawa altınorana uyum içerisinde yaptığı ön çalışmasında kullandığı renklerle felaketi en iyi şekilde hissettirmiştir. Kızıla dönen Fuji Dağı'nı bile yok edebilecek alevler, insanların kargaşası, perspektifin dikkatli kullanımı ile moralleri bozmayı başaran sahnelerdendir. Masmavi suyun yanında yetkili kişiyle konuştuğu sahnedeki üçte birlik altınorana ile denge kurulmuş, çoğunlukta olan mavi rengin tamamlayıcısı zeminin azınlıkta olan kırmızı tonlarda oluşuyla denge sağlanmıştır.

Ağlayan Şeytanlar

Ağlayan Şeytanlar'da da işlenen konu Japonlar için belkide en büyük korku olan onları temelden sarsan nükleer saldırılardır. Kısacası insanların dünyaya olumsuz etkileri diyebiliriz. Başroldeki adam canlıların mutasyona uğradığı, bitkilerin genlerinin bozulmasıyla dev ve biçimsizleştiği her şeyin altüst olduğu bir dünyada kurumuş, kötü hale gelmiş toprak üzerinde gezinirken üstü başı parçalanmış bir adamla karşılaşır. Bu biçare adam bahsedilen saldırılar sonrasında yönetmenin hayaliyle boynuzlu bir şeytana dönüşmüş ve bu dönüşüm sadece insanları etkilememiş bitkiler, hayvanlar yani tüm canlılar olumsuz yönde etkilenmiştir. Bu dönüşümleri gezinerek gören adam, dev bitkileri ve kara dumanların sardığı bitki örtüsünü görünce şaşkınlığını gizleyememektedir.



Görsel 105: Ağlayan Şeytanlar'dan Bir Sahne
(Dreams, 1990, 1:28:31)



Görsel 106: Ağlayan Şeytanlar'dan Bir Sahne
(Dreams, 1990, 1:25:14)

Bu hale nasıl geldiğinin cevabını şeytan konuşmalarına başlayarak anlatır. Her bölümde olduğu gibi burada da birbirleriyle olan konuşmalardan bu duruma sebep olanların yine insanların yanlış kullanımlarının olduğunu acı bir biçimde izleyicinin yüzüne vuran yönetmen, konuşmaya devam eden ikilinin yukarıdaki tepeye doğru ilerlemesiyle simgesel olarak tırmanışın kapılarını aralamaktadır.

Şeytan, adama bir insanken yaptığı kötülükleri anlatır, bir çiğçiyken kalan sütünü ucuza satmamak için nasıl nehre boşalttığını ya da aynı mantıkla sebze ve meyveleri nasıl buldozerle ezdiğini. Ve şimdi bu sebzelerin kııntısını bulamamaktadır ve yakında belki de açlıktan ölecek ya da diğerlerince yenilecektir. Ağlayan şeytanlar gerçekten oldukça ironik bir bölümdür. Sanayi dünyasında güçlü olan zayıf olanı yemektedir, eskiden distopya olan şey artık hayatın kendisidir yönetmen bunu bilir ama ekleyeceği bir şey vardır: Nereye kadar? Sonunda birbirinizi de yeme noktasına geldiğinizde ne olacak? Hem de bunu öyle bir üslupla sorar ki, savaşta yenilen, radyasyona mağruz kalan ve geleceğinin önemli bir kısmını kaybeden Japonya'nın yaşadığı trajedinin daha ağırlı, ileride yaşanacak ve bu en esaslı trajedi olacak, buna ağlayan da sadece kendileri olacak, der gibi (Çögür, 2007, s.62).



Görsel 107: Ağlayan Şeytanlar Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/gmYjqvwe1EkiRgs5A>



Görsel 108: Ağlayan Şeytanlar'dan Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:37:52)

Tepeye vardıklarında karşılaştıkları manzara hiç iç açıcı değildir. Aşağıda kan gölünün etrafında onlarca şeytan vardır ve ürkütücü dayanılmaz iticilikle çığlıklar atmaktadırlar. Yönetmen şeytanların çektikleri azap, acı karşısında dayanamadıklarını çok net bir biçimde izleyiciye başarıyla yansıtmaktadır. Kafalarında mutasyondan dolayı çıkan boynuzlarının vermiş olduğu acı nedeniyle sürekli inlemektedirler. Hissettikleri bu acı kafalarında kaç tane boynuz olduğuyla

ilintilidir. Boynuz sayısınca güç temsil edilmiştir. Burada verilmek istenen mesaj sınıfsal farklar, burjuva, kapitalizm, teknolojinin olumsuz etkileri, bilim gibi başlıklara duyulan şüphedir. Hikayenin sonunda aralarında geçen konuşmalardan sonra şeytan adamı kovar. Tepeden korku içinde dakikalarca koşarak inen adam, sanki kapitalizmden, eşitsizlikten adaletsizlikten, şeytanlıktan kaçır. Yönetmen hikayede, insanların savařlardan, teknolojiden beslendiğini, bilimi kendi emelleri için kullanıp bunu doğayı hiçe sayarak, tahrip ederek, kendi sonlarını hazırlayarak yaptıklarını, günahları olanların şeytana dönüşeceğini ve acı içinde ölümsüzlük ile cezalandırılacaklarını gösterir.

Bu bölümde kullanılan renkler işlenen temaya uygun olarak kullanılmış, karamsar, kasvetli ve boğuk bir hava yansıtılmak istenmiştir. Bitki örtüsünde gördüğümüz dev çiçeklerin renklerinin sarı ve şeytanın elinde adama uzattığı sahnedeki pembe renk tercihiyle verilen mesaj hala bir umudun, kurtuluşun olabileceği ve bunun biz inanların elinde olduğunu temsil etmektedir. Kan gölünün etrafında toplanıp inleyen şeytanların olduğu sahnede, kan kırmızısı olan gölün zıtlığı şeytanların yeşil renkle tasvir edilmesiyle tekrar zıt renk uyumu yakalanmaya çalışılmıştır.

Su Değirmeni Köyü

Yönetmenin Dreams Filmi'nde son işlediği konu olan Su değirmeni Köyü bütün karamsar bölümlerden farklılık göstermektedir. Çünkü bu bölüm diğerleri gibi olumsuz hikayeler göstermez, umut verici sevgi dolu bir bölümdür. Başrol harika yeşillikler, çiçeklerle dolu köye gelir. Köyün girişinde birkaç çocuğun taşların yanına çiçekler bırakıyor olmaları gezginin dikkatini çeker. Elbette ki bunun bir anlamı vardır. Bu köyün insanları daha önce tıpkı başroldeki adam gibi ziyaret ettiği anda fenalaşarak yaşamını yitirmesiyle onun anısına öldüğü yere bırakmalarıyla kendi köylerinden olmayan insanlara da saygı duyduklarını gösterir. Bu köyde her şey çok farklıdır. İnsanlar burada daha mutlu daha iyimser ve stressizdirler. Bu durumun en önemli sebebi doğayla uyum içinde olmaları ve hiç bir teknolojik araç ve gerece ihtiyaç duymayıp kullanmamalarıdır. Berrak göller, çocuk sesleri ve hayvanların cıvıltısıyla huzur dolu bir köy.



Görsel 109: Su değirmeni Köyü Storyboard

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/8ehnuEoV6NtPshZo6>



Görsel 110: Su değirmeni Köyü'nden Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:39:41)

Bu köye gelen başrol turist edasında olup biteni incelemeye başlar. Yaşlı bir köylüyle karşılaşır sohbet etmeye başlayan adam, yaşlının söylediklerini dikkatle dinler. İnsanların doğanın bütün bu güzelliğinden uzaklaştıklarını, teknolojiyle ve onun getirdiklerinden başka bir şey düşünmediklerini, bu güzelliklere, canlılara yaptıkları zarar ve tahribatı anlatır. İnsanlar bu tavırla hayatlarına devam ederlerse doğanın yok olmasına sebep olacaktır. Hele ki bilim insanlarının, icat ettikleri teknolojik ürünlerin etkisiyle insanları mutsuz eden bu gelişmeler insanların doğanın gücünü hiçe sayıp kendi çıkarları doğrultusunda

davranmaları, geliştirdikleri icatlar ve bu icatlara bağımlılıkları yönetmenin Kurbağa Yağı Satıcısı'nda şu şekilde anlatılmıştır;

(...)Çocukluğumda duyduğum sesler bugün duyduklarımdan tamamen farklıydı. Her şeyden önce o günlerde elektronik sesler yoktu. Gramofonlar bile elektrikli değildi. Bütün sesler doğaldı. Bu doğal seslerin büyük bölümü bir daha gelmemek üzere gitti. Bunları hatırlamaya çalışacağım. Tam öğlen saatinde titreşimler yapan 'boom' sesi. Bu ses Kudan Uşci-ga-fuçi ordu barakalarından her öğlen atılan kurusıkı topun sesiydi. Yangın alarm zili. Yangın gözetleyicisinin tahta klaket sesleri. Çevrede bir yangın olduğu haberini aldığında, attığı naralar ve davul sesleri. Tofu satıcısının boru sesleri. Pipo tamircisinin düdük sesleri. 'Şekercinin çekmecelerinin çıkardığı sesler. Tahta ayakkabı tamircilerinin trampet sesleri. Gezici rahiplerin zil ve ilahi sesleri. Tatlıcının davulu. itfaiye arabasının çanı. Aslan dansı için büyük davul sesi. Maymun eğiticisinin davul sesleri. Tapınakların davulları. Karavides satıcısı. Fasulye turşusu satıcısı. Süs balığı satıcısı. Çamaşır ipleri bağlamak için bambu sopalar satan adam. Tohum satıcıları. Geceleri dolaşan çorbacı. Tatlıcı. Fırında patates satıcısı. Bıçak bileyicisi. Balıkçı. Sardalya satıcısı. Haşlanmış fasulye satıcısı. 'Magotaro' böcekleri satan adam. Uçurtma iplerinin mırıltısı. 'Badminton' toplarının rakete vurduğunda çıkardığı sesler. Top zıplatırken söylenen çocuk şarkılan. Artık kaybolan bu sesleri çocukluk anılarımdan silmek mümkün değil (Kurosawa, 2006, s.33-34)

Yaşlı adamın söylediklerini dinleyen genç adam, onun söylemlerinden dolayı derin düşüncelere dalar. İnsanlığın tertemiz havaya, suya, bitkilere ihtiyacı olduğunun farkına varırken ilginç bir müzik sesi duyulur. Bir kutlama anı işlenir. Fakat bu kutlama farklıdır. Bu bir cenaze törenidir. Duyulan müzik neşeli, coşkulu olduğundan genç adam bu duruma çok şaşırır. Bu köyde insanlar ölen kişilere üzüлüp, ağlayıp mutsuzluğa düşmezler. Çünkü zamanı geldiğinde gitmesi gereken, yaşayabildikleri en güzel zamanları, sağlıklı ve huzurla yaşayan bu insanlar yaşamdan beklentilerini sonuna kadar almışlardır. Görsel 110'da altın orana göre konumlanmış olan figürler, doğanın, yeşilliğin güzellikleri ferahlatan ve rahatlatan görünüşüyle konumlandırılmıştır. Evlerin çatıları, yel değirmenleri ve tahtadan bir köprüyle doğallık tümüyle kendini göstermiş, karede yansıyan iki figürünse zıt kültürleri temsilen giydikleri kıyafetler göze çarpmaktadır. Sırt çantası, kafasında şapkasıyla modern bir giyimle gezgin, geleneksel kıyafet ve yalın ayağıyla yerli çocuk iki kültürü aynı anda işlenmesini gösterir. Cenaze töreninin storyboard çalışmasında renklerin kullanımında göze çarpan çok seslilik başarıyla yansıtılmıştır.



Görsel 111: Su değirmeni Köyü Storyboard

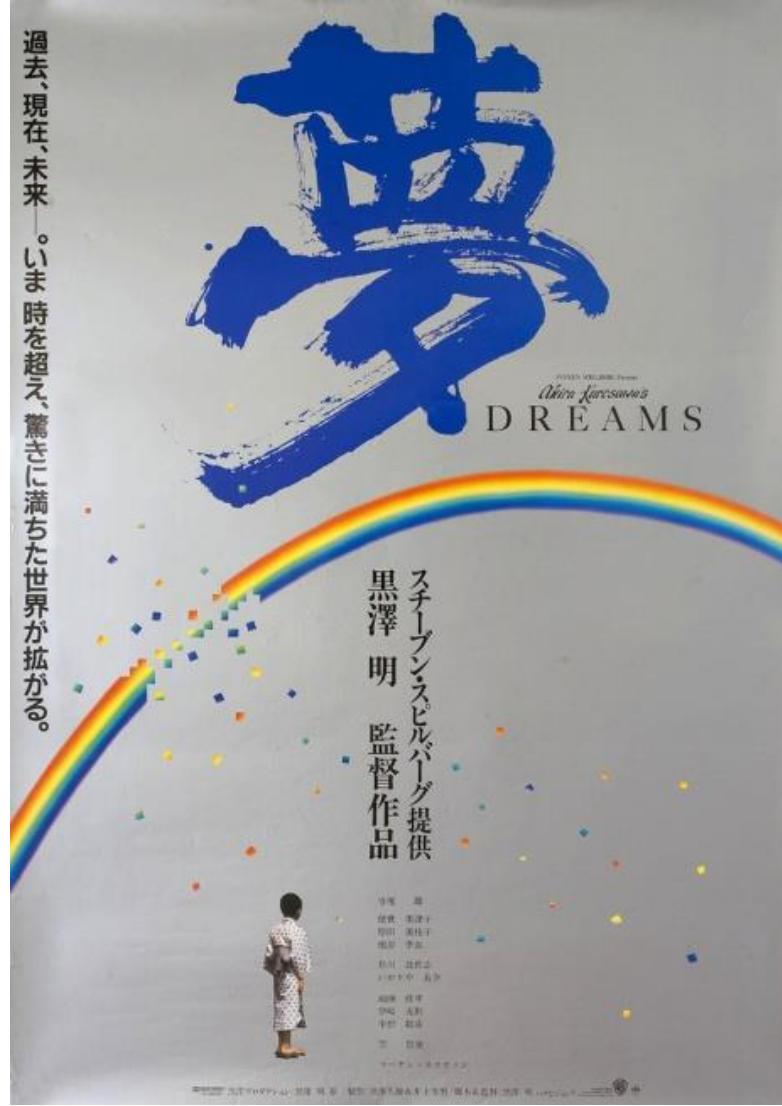
Kaynak: <https://images.app.goo.gl/BbiVRz1BYxruwq2g7>



Görsel 112: Su değirmeni Köyü'nden Bir Sahne

(Dreams, 1990, 1:51:20)

Dreams Filmi'nde, birbirinden bağımsız gibi görünen bu sekiz kısa hikayeden çıkarılması gereken sonuç; insanların, doğaya verdiği zararlar, hiçbir şeye duymadıkları saygıdır. Bu durumu iyiye çevirmenin yolu gelişen teknolojinin getirdikleri aşırılıktan uzak durup doğal olanla yakınlaşmamız gereğidir. Bizi hem ruhen hem bedenen bozulmaya yüz tutmuş tıpkı bir şeytana çeviren menfaat ilişkilerinden vazgeçip affetmeyi, sevmeyi saygı duymayı, doğalı korumayı, eşitliği öğrenmemiz gerektiğini bütün rüyalar boyunca bunları anlatan Kurosawa son rüyada güzelliklerle dolu bir final hazırlamıştır. Cenaze töreninde çalan müzikte bile umut ve neşe duygularını izleyiciye başarıyla iletmeyi başarmıştır.

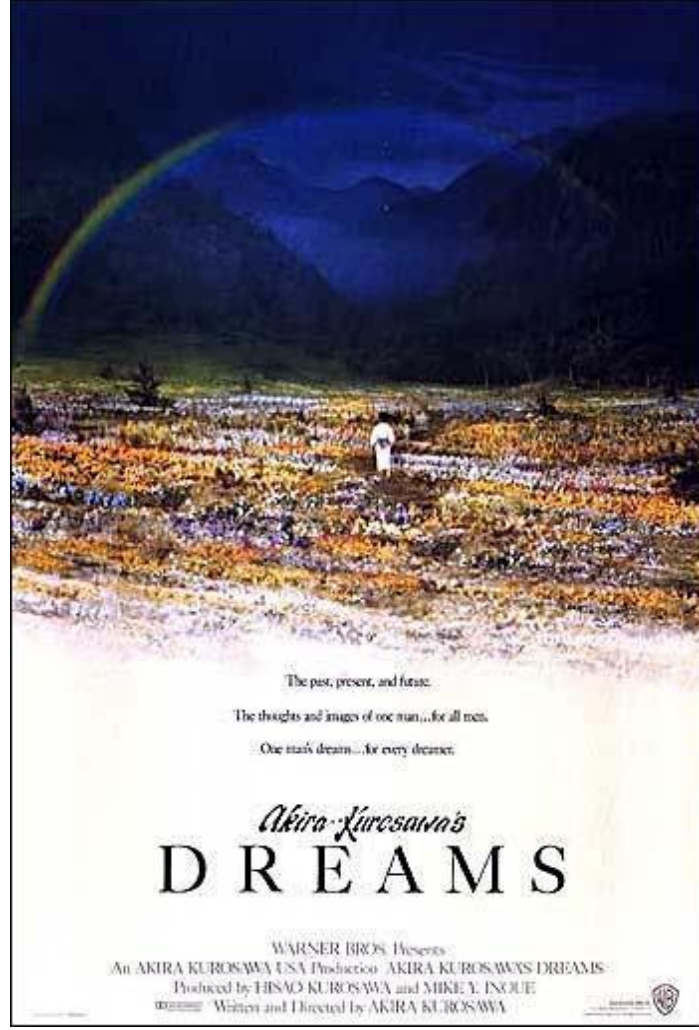


Görsel 113: Dreams Film Afışı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/daVsgdL273dcAso57>

İncelenen afişte (görsel 113) tipografik unsurlarda izleyicinin dikkatini çeken ilk unsur mavi renkte kullanılan Japonca “rüya” anlamına gelen kelimedir. Kalın ve büyük fontta kullanımıyla tasarımın üst kısmına konumlandırılarak düzenleme yapılmıştır. Yine Japonca yukardan aşağı siyah, kalın ve küçük fontla bir nevi filmin künyesi, oyuncuların isimlerine yer verilmiştir. Kullanılan düzenlemede karma bir durum öne çıkmıştır. İllüstrasyon, fotoğraf ve resimsel değerler birlikte kullanılmıştır. Mavi renkte bir boya fırçasıyla çizilmişçesine ortada konumlandırılmış Japonca karakterle filmin adı, tam ortadan akan gökkuşağının bilgisayar düzenlemesi ve filmde rol alan küçük çocuğun fotoğrafik eklemesiyle bu duruma güzel bir örnek olmuştur. Kullanılan bütün öğelerin afişin sol kısmında ağırlık göstermesi, gökkuşağının yüksekte kalan kısmı ve onun

üzerinde konumlandırılan yönetmen ve filmin adının İngilizce tipografik düzenlemesine de yer verilmesi hem sol ağırlıkta olan kompozisyonun dengesini sağlamış hem İngilizce ve Japonca dilde kullanılması filmin uluslararası olduğunu kanıtlamaktadır. Buradaki düzenlemede siyah renk tercih edilmiş tırnaklı, kalın font seçilerek ve yönetmen adından daha büyük puntuyla film adı öne çıkarılmıştır. Afişin tamamına ait gri tondaki renk arasından çıkan mavi renkteki tipografik değer, başarıyla kendini göstermiştir. Gökkuşağındaki kırmızı ve sarının yan yana gelmesiyle oluşturulan turuncu ile mavinin zıttı yakalanmıştır. Gökkuşağının sol tarafındaki kopukluğun yapılan yanlışlıklardan, doğaya olan dikkatsiz davranışlardan, gökkuşağının dağılmaya başladığını ve ekolojik dengenin bozulduğunu anlatmaktadır. İşte tamda burada doğayı gökkuşağıyla yansıtarak bütünün bir parçasıyla tasviri gerçekleşmiştir. Kullanılan metonim gökkuşağıdır. İnsanoğlunun doğaya verdiği zarar gökkuşağındaki bozuklukla ifade edilmiştir. Çocuk figürünün dağılan gökkuşağı parçalarının tam altında yer alıyor olmasıyla da insanlığın etkileneceği mesajını başarıyla iletmektedir. Sosyal afiş niteliğinde de değerlendirilebilecek bu afiş çevresel sorunlara karşı harekete geçilmesi gerektiğinin farkındalığını aşlar niteliktedir. Arkası dönük olan çocuğun vermek istediği mesaj, doğal ortama müdahalesi sonucu bazı dengeleri bozmasıyla duyduğu utanç, saklanma arzudur. Burada çocuğun giysisinden afişin modern tasarımının yanı sıra geleneksellikten de vazgeçilmediği olgusu dikkat çekmektedir. Çoğunlukla filmin diğer afişlerinde de kullanılan bu kimonolu çocuk figürü ile geleneklerinin, gündelik yaşamlarının izleri taşınmakta kıyafetler metaforik birer temsil olarak geleneksele gönderme yapmaktadır. Tasarımcı bu postmodern afişte geometrik şekillerden oluşan dinamik bir görüntü oluşturmuştur. Mavi renkteki tipografide güç, özgürlük, sonsuzluk, düşler yansıtılırken; kırmızının tehlike ve dikkat çekiciliği ile sarının bütün bunları dengeleyici özelliği ustaca kullanılmıştır. Tipografi kullanımının afişin görsel bütünlüğüyle uyum içinde olmasına dikkat edilmiştir. Afişte dikkati çeken diğer unsur asimetridir. Dinamik bir tasarım olan birinci afişte gökkuşağı, rüya anlamına gelen Japon yazı karakteri ve yine sol taraftan inen yazılar, sol tarafta konumlandırılan çocuk figürüyle asimetrik, durağanlıktan uzak hareketli bir tasarım oluşturulmuştur.



Görsel 114: Dreams Film Afişi

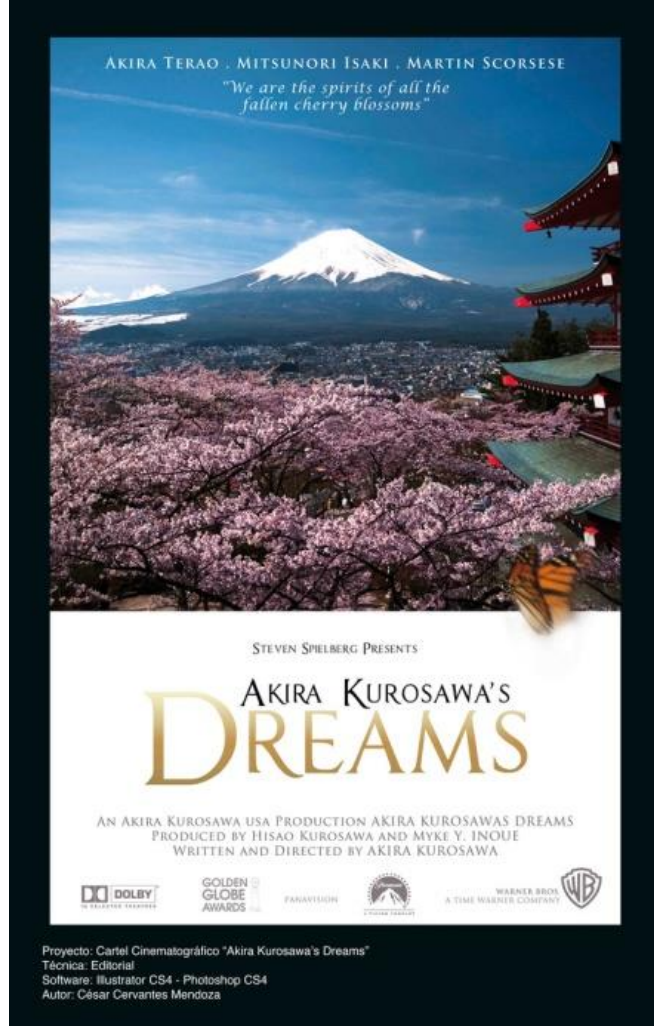
Kaynak: <https://images.app.goo.gl/ZxqqtWS1K3FN2Vam7>

Filmin ilk hikayesinden alınan sahnenin aktarıldığı bir diğer afiş altın orana göre tasarlanmıştır. Altın oran görsel sanatların her alanında kendini göstermiştir. Bu bağlamda afiş enine doğru üç kısma bölünmüştür. Alt üçte birlik alanda beyaz ile açılan renk tonları parlak bir görüntüye ulaşırken üst kısımda renklere uygulanan siyah değerlerle ışığın kaybolması sağlanmış ve karanlık bir görüntü oluşturulmuştur. Beyaz alanda tipografik unsurlar izleyiciye doğrudan ulaşmıştır. Filmin adı tırnaklı, büyük ve kalın fontla yazılmış, ortalanarak konumlandırılmıştır. Yönetmenin adı hemen yukarisına daha sempatik bir yazı karakteri seçilerek küçük harflerle kalın fontta yazılmıştır. Yönetmen adının kullanıldığı fontla, yuvarlak hatlarda tasarlanmış yumuşak bir geçiş sağlanmıştır. Afişte film adının düzenlendiği kısmın yukarisında bir ileti yer almaktadır. Burada ince küçük harflerle ve tırnaksız bir fontla “The past, present and future. The thoughts and images of one man... for all men. one man's

dreams... For every dreamer” yazmaktadır. Filmin künyesi beyaz zeminin üstünde siyah tercih edilerek film adının altında yerini almıştır. İzleyiciye arkası dönük konumlanmış merkeze yerleştirilmiş çocuk figürünün beyaz saf temiz bir alandan karanlığa doğru bir ilerleyişi, kimonosunun da yine aynı değerlere sahip niteliklerde olduğu görülmektedir. Burada yönetmen sanki yaşam ve ölüm arasındaki yansımaları gösteriyor gibidir. Tipografik düzenleme için afişin alt bölümü kullanılmıştır. Tam da bu bölümle afişte de aynı oluşturulan tasarımda beyaz alanın, tipografik değerleri izleyiciye doğrudan kolayca geçmesini sağlamak amacıyla düzenlendiğini görmekteyiz. Bu durum afişte kullanılan metnin algılanır olmasında beyaz rengin afiş için önemini gösterir niteliktedir.

Reklâmcılıkta beyaz zeminde renk kullanımının yanı sıra, renkli zeminde renk kullanımı da önemli rol oynar. Bu şekilde reklâmın etkisi arttırılır. Duyularla elde edilen algılar ve bunlara bağlı olarak zenginleşen idrak, bilinçli tezatlar şeklinde yaşandığı oranda etki artar. Fizyolojik ve psikolojik etkenlerin karıştığı renk tezatları, reklam araçlarının özellikle de afişin tasarlanması bakımından çok önemlidir (Kanat’dan akt. Erden,2011, s.35).

Aydınlıktan sonra karanlığa evrilen bölümde izleyici ürperir tedirginliğe kapılır. Filmin işlediği savaş, nükleer güçler düşünüldüğünde bu aslında bir aldatmacanın ta kendisidir. Güçlü devletler barış içinde yaşadıklarını sanıp sınırlılıkları ortadan kaldırırlar aynı zamanda kimyasal silahlar, nükleer enerjiler üretilmeye devam eder. Güçlü insanların çıkarları için tüm güzellikleri tahrip etmeleri insanlık için olumsuz etkiler doğurmuştur. Afişte yer alan insan figürüyle izleyici kendi hayatından bir şeyler bulabileceği hissine kapılmaktadır. Akira Kurosawa’nın kafasında canlandırdığı sahneleri çekmeden önce çizimlerini yaptığını bilinmektedir. Bu afişte, küçük çocuğun çiçek tarlasından geçme anı kullanılmış, Kurosawa da storyboardunda resim yeteneğinin ne kadar başarılı olduğunu bir kez daha göstermiştir.



Görsel 115: Dreams Film Afışı

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/S5tiPmqpxvY55UKv7>

Filmin görsel 115'teki afişinde kolaj tekniği uygulanmıştır. Filme konu olan birkaç unsuru Fuji Dağı ve şeftali bahçesini aynı ortamda toplanmıştır. Bir başka deyişle fotografik illüstrasyonla yeni dinamik bir alan oluşturulmuştur. Yoğun iş temposundan, kalabalık ortamlardan, doğayla iç içe olamayan kimi insanların birazcık olsun bu afişle önemli değerleri hatırlayıp canlılara gereken önemi vermek gerektiği bilincini hatırlatmak için güzel şeftali ağaçlarının mis kokulu çiçeklerini ve bu çiçeklere konmuş kelebeği işleyen afiş az da olsa insanların huzur bulması için tasarlanmıştır. Afişin üst kısmında yer alan tipografik düzenlemelerde kullanılan yazı karakterleri tırnaksız, ince ve beyaz renkte seçilerek bu kısmın kolajın önüne geçmesi engellenmiştir. Burada film oyuncularından üç kişinin ismi yer almaktadır. Büyük harflerle yazılan isimlerin baş harfleri de biraz daha büyük kullanılarak grafik tasarım açısından bir estetik düzenleme oluşturulmuştur. Alt dizeye bakıldığında sayfaya ortalanarak küçük

harflerle italik, yine tırnaksız ve ince bir fontla İngilizce “we are the spirits of all the fallen cherry blossoms” “biz düşmüş tüm kiraz çiçeklerinin ruhlarıyız” iletisi yer almaktadır. Diğer afiş düzenlemelerinde olduğu gibi bu afişte de altın orana göre üç kısma bölünen tasarımın alt üçte birlik alanında film adı, yönetmen ve diğer bilgilerin yerleştirildiği bölüm yine beyaz bırakılarak tipografi düzenlemeleri filmin adı dışında siyah renkte oluşturulmuştur. “Dreams” başlığının büyük puntuyla, tırnaklı, kalın ve farklı renkte kullanımıyla ilk dikkati çekecek öge olması sağlanmıştır. Bu düzenlemede yönetmen Akira Kurosawa’nın ismi de yine Dreams’de de olduğu gibi kalın, tırnaklı ve ilk harflerin biraz daha büyük puntuyla kullanılmasıyla oluşturulmuştur. Burada diğer afişlerde de olduğu gibi tırnaklı font seçimiyle harf aralarındaki mesafe başarılı bir şekilde tasarlanmış izleyicinin hızlı bir şekilde metni okuması sağlanmıştır. Yine filmin künyesi beyaz zeminin üstünde siyah tercih edilerek film adının altında yerini almıştır.

Okunurluk afiş tasarımlarımda en önemli konulardan biridir. Okunurluğu sağlayan belirli kurallar vardır. Bunlar; “tırnaklı yazıların (harfler arasında oluşturduğu boşluk ve uzamsal gerilimden dolayı) tırnaksız olanlara göre daha okunur bir boşluk düzeni oluşturduğu göz önünde bulundurulabilir. Düz metin dizgilerde tırnaksız metin daha yüksek okunurluk sağlar (Sarıkavak’dan akt.Marşap,2013, s.25).

Tasarımın alt dizelerine inildikçe yazı rengi biraz daha grileştirilerek diğer bilgiler küçük punto, ince font ve büyük harf kullanımıyla tasarlanmıştır. Bu afişte yer alan iletilerin İngilizce oluşu afişin evrensel nitelikte hazırlandığının göstergesidir.

Afişlerde kullanılan renklerin psikolojik ve sembolik anlamları insanlar üzerinde değişik etkiler yaratmaktadır. Totale baktığımızda Dreams Filminin afişlerinde belirgin olarak göze çarpan mavi tonların kullanımı, yansıttığı psikolojik etkinin yanı sıra izleyicinin dikkatini çekerek afişin verdiği mesajı başarıyla aktarmıştır. Bu amaçla karmaşadan uzak sade bir dille başarılı bir aktarım, renk ve kompozisyonun kullanımıyla ilintilidir. Dreams Film afişlerinde ağırlıkta olan mavi, siyah, gri ve beyaz renklerin kullanımı da yansıttığı psikolojik etkinin başarısıyla film hakkında önemli ipuçları vermektedir. İnsanların etkisiyle bozulan doğanın getirdiği kaos, yıkım bu renkle simgelenmiştir. Büyük puntolarla kullanılarak oluşturulan kompozisyonda, endişe ve korku hissi uyandırılmıştır.

Siyahta farklılık yoktur, siyahın içinde her şey aynıdır. Toprağın da rengi olan siyah olumsuz çağrışımlar yapar. Sonsuza dek lanetlenmenin, cehennemin göstergesidir. Siyahın tek tanrılı dinlerden önce aldığı bu anlam daha sonra yoğunlaşarak olumsuz yan anlamını zenginleştirmiş ve mutsuzluğun, ölümün, dulluğun, şeytanın, pisliğin, nefretin, günahın, uğursuzluğun, cezanın, yalnızlığın, kederin rengi olmuştur. Daha sonra tek tanrılı dinlere geçişle rahiplerin cüppeleriyle ayırıcı bir renk olmuş, sadık devlet adamlarının, kent soyluların, dulların kıyafetinin ciddi rengi olarak saygınlık yan anlamlarını kazanmıştır (Kıran'dan akt .Erden,2011, s. 62).

Genel olarak Dreams Filminin afişlerindeki renklere baktığımızda kullanılan beyaz, Doğu'da yas ve geri dönüş rengi olarak kabul edilse de tüm renkleri içinde barındırdığından olumlu bir mesaj iletmektedir. İki rengin birlikte anılması yansıttıkları durumlarında kimi zaman birlikteliğini gösterir. “Örneğin; matem rengi olarak bazı toplumlarda siyahın, bazı toplumlarda beyazın kullanıldığı, her iki rengin de ölümün simgesi olarak yer alabildiği gibi ikilemler mevcuttur” (Uçar'dan akt. Erden,2011, s.63). Afişlerde kullanılan beyaz renklerle doğanın tazeliği, saflığı gösterilirken aynı zamanda yansıttığı ruhani anlamla öte dünyayı da simgelemektedir. Aydınlıktan karanlığa uzanan yol tasvirinde, filmde geçen konuların insanlığın yarattığı tahribat iletilmek istenmiştir. Beyazdan siyaha doğru yola çıkan çocuk figürünün beyaz kıyafetiyle içinde hala umudun saf ve temizliğin var olduğu; bu durumu değiştirmek için çok da geç olmadığı başarıyla iletilmiştir. İlk afişte geniş alan kaplayan gri renk; durgunluğu, sıkıntı ve ümitsizliği sembolize etmektedir. Yanında kullanılan canlı renklerle yaratılan kontrastlıkta yine ümidin yeşermesi tasvir edilmiştir. Afişi tam ortadan ikiye bölen gökkuşağında göze batan sarı ve mavi renkle bu durum yansıtılmıştır.

İlkel toplumlarda sarı renk sonsuza dek yaşamı simgeliyordu. Sarı renk ışınlarının, göğün özgür mavisini delip öbür dünyanın tanrısal güçlerini açığa vurduğuna inanılıyordu. Aztek tanrıları onuruna yapılmış tapınaklarda güneş tüm tanrıların onuruna sarı ve mavi ile boyanmıştı. Çin sembolizmasında sarı dünyanın ilk sudan doğduğu gibi, siyahtan doğmuştur. Çin'de sarının krallık ve saltanat rengi olmasının nedeni, Çin hükümdarının, cennetin merkezindeki güneş gibi evrenin merkezinde oturduğuna inanılmasıyla ilişkilidir (Uçar'dan akt. Erden,2011, s.66).

Hemen her afişte kullanılan mavi renkle, gizemli bir derinlik, huzur ve umut yansıtılmıştır. İncelenen çoğu afişte mavi renk en üst kısımda kullanılmıştır. Bu sayede izleyicinin gözü afişte belli başlı mesajları aldıktan sonra dinlendirici etkiyle rahatlayıp düşünme ve ders çıkarma aşamasına geçiş yapmaktadır. İnsanlığın doğaya verdiği zararı anlayıp derhal düzeltme yolunda karara vararak yaratıcı fikirlerle işe koyulması gerektiğini anlatan afişlerde mavi rengin etkisi

görülmektedir. Yer yer koyu tonların hakim olduğu mavi alanlarda da durumun ciddiyetinin etkisi vurgulanmak istenmiştir.

Afişte önemli öğelerden biri olan tipografi, mesajın etkili olabilmesi için basit bir o kadar da estetik değerlerle oluşturulmuş yazı karakterinden (font) seçilmelidir. Oluşturulan tasarımdaki yazı karakterleri bir veya ikiyi geçmemelidir. Bu durum aksi şekilde tasarlanırsa görsel kalabalığa yol açarak karmaşıklığa ortam hazırlamış olur.

Afiş tasarımı içerisinde yazının tipografiksel düzeni ve alan içerisine yerleştirilmesi kadar yazı karakteri (font) seçimi de son derece önemlidir. Tasarımın dengesini oluşturmada büyük payı olan tipografik düzenlemenin ve yazı karakterinin, verilmek istenilen mesaja ve tasarımdaki diğer görsel imajlara aykırı düşmeyecek şekilde seçilmesi ve yerleştirilmesi gerekmektedir. Seçilecek olan karakterler, serifli (tırnaklı), serifsiz (tırnaksız), bold (kalın), ya da italik (eğik), majüskül-miniskül (büyük-küçük) olması, bunların dışında puntosu, bloklama (hizalama) biçimi, espas yani harf arası ayarları, rengi hatta üzerlerinde kullanılacak olan görsel doku bile tipografik düzenlemenin temel unsurlarıdır. (Yalur,2014, s.52)

Bir tasarımda kullanılan sözcükler ya da cümlelerde satır araları, uzunlukları, yazının boyutları, ağırlığı (ince, orta, kalın, aşırı kalın), renk, denge vs gibi durumlarında yapılan herhangi bir değişiklik izleyicinin algısını o yöne çekerek o satıra verilmek istenilen vurguyu arttırmaktadır. “İlkesellik ve bütünlük içinde, doğru ve anlamlı bir biçim karşı biçim, ilişkisi kurabilmek; tipografik düzenlemenin temel amacı olmalıdır”(Becer'den akt.Çakır,2008, s.30).

Araştırma kapsamında ele alınan çalışmanın bu bölümünde Akira Kurosawa'nın Metinlerarasılık Yöntemiyle oluşturduğu filmler ve afişleri incelenmiştir. En son incelenen Dreams Filmi içerdiği sekiz hikayenin eşsizliği, her birinin ayrı bir film niteliğinde olmasından dolayı birden fazla afişinin incelenmesi gerektiği düşünülmüştür. Film afişleri ön araştırma ile incelenmiş, tasarımların belli başlı kriterlere göre analizi yapılarak filmlerin afişleri incelenmiştir. Afişler çözümlenmeye ve değerlendirmeye alınırken nokta, çizgi, biçim, doku, ton, alan, ölçü, yön, renk gibi temel tasarım öğeleri ile tasarımda bir kompozisyon oluştururken başvurulması gereken temel tasarım ilkelerine göre incelenmiştir. Afiş tasarımların bazıları fotoğraf, bazıları illüstrasyon, bazıları da kolaj tekniği ile oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Kullanılan dilsel iletilerde filme ilişkin umut verici söylemlere yer verilmiştir. İncelenen afişlerin temel tasarım öğelerine bağlı kalınarak oluşturulan kompozisyonlarda hareket, denge, bütünlük, yakınlık, karşıtlık ilkelerinin dikkate alındığı görülmüştür. Afiş tasarımlarının öncelikli amacının tanıtım, mesaj aktarımı olduğu ve gelişen teknolojik değerlerle

eski dönem yöntemlerin geri planda kalmasıyla bilgisayar kullanımının ürün ortaya koymada önemi görülmüştür.

Gelişen teknoloji ile birlikte grafik sanatların en önemli öğelerinden olan afişin kendine özgü bir dili vardır. Bir ürün ya da hizmeti tanıtan afişler vurgulu dili ve kolay anlaşılabilirliğiyle; kullanılan fotoğraf, grafik tasarımın yaygın kullanılan araçlarından illüstrasyon ya da tipografik değerleriyle etkili bir şekilde hiyerarşik yapı oluşturmuşlardır. Tipografi, resim, fotoğraf, kimi zaman bir renk lekesiyle karşımıza çıkan illüstrasyon kimi zamansa sadece bir boşluk olarak karşımıza çıkmaktadır (Kemeröz, 2011, s.53).

Afişler incelenirken dikkat edilmesi gereken hususlarda kullanılan renkler arasında güçlü kontrastlar olması, renklerin parlak ve canlı olarak kullanılıyor olması, izleyicinin verilen mesajı rahatlıkla okuyor olması önemli etkenlerdendir. Tasarlanan afişte hedef kitlenin kültürel yapısı, değerleri gerek renklerle gerekse sembolik unsurlarla yansıtılıyorken izleyicinin de bu değerleri anlayabilmeleri için sade ve açık şekilde olması gerekmektedir. Gereksiz detaylardan arındırılmış net kompozisyonlar oluşturulmalıdır. Afişler insanların çoğu alanda karşısına çıkan tasarımlardır. Günlük yaşantılarda fark edilmeyi bekleyen ve en kısa yoldan algılanır olmaları önemli ölçütlerindendir. Bu bağlamda algılanan afiş içerdiği elemanlarıyla doğru kullanılan tipografik değerleriyle başarılı bir tasarım çeşidi olarak karşımız çıkmaktadır.

Kurosawa, diğer disiplinlerden esinlenerek filmlerine sık sık metinlerarasılığı dahil etmiştir. Bunu yaparken farklı coğrafyalardan esinlendiği disiplinleri kendi ülkesi Japonya'ya uyarlamayı bilmiştir. Hemen hemen her filminde kullandığı No ve Kabuki'nin makyaj, kostüm, dekor ve müziğini, Japonların geleneksel kıyafeti kimonoları, efsanevi olayları, ritüelleri, önemli günleri kısacası kendi kültüründeki zenginliği başarıyla kullanmıştır. Çalışmamızın bu bölümünde Akira Kurosawa'nın metinlerarasılık yöntemini kullanarak yeniden sahnelediği filmlerine örnekler verilmiştir. Sanatın her alanına yakınlığıyla bilinen Kurosawa Rashomon, Dodeskaden, Dersu Uzala, Ran ve Dreams'le bu yakınlığı filmlerine ustalıkla aktarmıştır. Kurosawa'nın incelediğimiz filmleri dışında metinlerarasılığa örnek olacak başka eserleri de vardır. Bunlar; Dostoyevski uyarlaması The İdiot (Budala; 1951), Lev Tolstoy'dan İkiru (Yaşamak; 1952), Shakespeare'in Macbeth uyarlaması Throne of Blood

(Kanlı Taht; 1957), Maksim Gorki uyarlaması The Lower Depths (Ayaktakımı Arasında; 1957) gibi filmlerdir. Kurosawa'nın çektiği onca filmde sonra elbette ki sonraki yönetmenlere de esin kaynağı olması kaçınılmazdır. Bu bağlamda yönetmenin Hollywood filmlerine esin kaynağı olacak Seven Samuray'ı (1954) Yedi Silahşörlere (1960), The Hidden Fortress'i (Gizli Kale, 1958) Star Wars (Yıldız Savaşları 1977), Yojimbo (1961) Bir Avuç Dolar (1964), yine Yojimbo Last Man Standing (1996), Rashomon Büyük Utanç (The Outrage, Martin Ritt, 1964) ve yine Rashomon Türk Sineması'ndaki uyarlaması ile Erden Kıral'ın Avcı (1998) adlı filmiyle yeniden çevrilmiştir. Bu ve benzeri örneklerle diğer alanlarda olduğu gibi Akira Kurosawa'nın filmlerinden uyarlamalar da sinema alanında yerini almıştır. Çoğu yönetmen kendinden önceki yönetmenlerin etkisinde kalmış ve metinlerarasılıkla çalışmalarına aktarım gerçekleştirmiştir.

2.1.2. Kurosawa Sineması'nda Renkler

Akira Kurosawa'nın resim alanında ne derece başarılı olduğu hem hayatını anlattığı kitaptan, hem onu tanıyanların ilettiklerinden, hem de filmlerinde görülen temel tasarım öğelerini kusursuz kullanımından anlaşılmaktadır. Sinemaya bambaşka bir soluk getirerek sahnelenen karelerin, dondurulup bakıldığında sanki ünlü bir tablonun izlerini taşıyan muntazamlıkta kurgulandığını görmektedir. İzleyicinin tüm bu noktaları algılaması, görsel açıdan ulaştığı doyumla onlarda bambaşka bir istek uyandırmıştır. Sinemanın görsel gücünün etkili kullanımı sayesinde Kurosawa ve benzeri yönetmenlerin ürettiği filmler her zaman incelenmeye değer bulunmuştur. Tam bu noktada renklerin izleyiciyle buluşması ve yansıttığı psikolojik yansımalar resimde olduğu kadar sinemada da önemli bir yer kaplamıştır. Sanat alanları dışında renklerin önemi ve etkisi Fizik, Kimya, Biyoloji, Sosyoloji ve Psikolojinin inceleme alanına girmiştir. Filmlerde kullanılan renk, anlatımı desteklemekte ve kompozisyonu aktif duruma geçirmektedir. Kimi zaman renklerin yansıttığı şekilde işlenen filmler, bazen de yönetmenin bakış açısına göre şekillenebilmektedir.

Kurosawa Sinemasında kullanılan renkler, izlenimci ve dışavurumcu etkiler taşımaktadır. Özellikle film için hazırladığı storyboardlarındaki resimsel değerler ve storyboard sahnelerinin film için kurgulanışındaki benzerlik göze çarpmaktadır. Kurosawa'nın renk bilgisini kimi zaman izlenimci, kimi zaman da dışavurumcu, iç dünyasını yansıttığı renklerle verdiğini görmektedir.

Rashomon, Dodeskaden, Ran ve Dreams'in Tilkilerin Düğünü, Tünel ve Kızıllar içindeki Fuji bölümlerinde korku, şiddet gibi temaları yansıtan renk kırmızı olarak seçilmiştir. Dinamik, etkili, fark ediciliği yüksek olan bu renk izleyicinin ilgisini kolaylıkla istenilen duruma çekmektedir. İç dünyanın yansımaları dışarı vurma yöntemi kırmızı rengin kullanımıyla verilmiştir. Şeftali Bahçesi'nin insanların doğaya olması gereken mükemmeliyetçiliğini bereketin, uyumun, güvenin, doğanın ve doğalın rengi olan yeşille vermiştir. Bu rengin insanlar üzerinde yarattığı his iyileştirici ve pozitifdir. "Güneşin rengi olan sarı, mental çabayı, zihinsel parlaklığı, iyimserliği, sevgi ve merhameti içerir." (Çağan, 2005, s. 51) İşte tam sarı renge uygun olan bu özellikleri de Su Değirmeni Köyü bölümünde umut ve güzellikler ışığında fazlaca görülmektedir. Yeşil ve sarı renkleri hiç bıkmadan kullanan yönetmen bunun yanında Mavi renkle de tüm olumsuzluklardan akılcı, mantıklı, ilerleyerek, sakinliğimizi, sükunetimizi koruyarak kurtulabileceğimizin sinyalini vermiştir.

Sigmund Freud maviyi sakin diye tanımlar. Mavi sakinliği, sükuneti, üretkenliği simgeler. Bu renk insana rahatlık, huzur verir ve sakinleştirir. Bunaldığınızda, üzerinize sıkıntı bastığında, o gün mavi renkleri tercih edin. Çünkü o gün mavi sizi sakinleştirecektir. Deniz kenarına tatile gittiğinizde hep sakin olduğunuzu fark ettiniz mi (Çağan,2005, s. 49)?

Buradan hareketle Kurosawa'nın izleyiciye insanlığın yaptığı hataları gösterdiği bölümlerden finalde kullandığı bu güçlü renkleri tesadüfi kullanmadığı, hepsinin belli bir birikim ve amaç dahilinde kurgulandığı anlaşılmaktadır. Bize verdiği mesajlarda sakinliğimizi koruyup, derhal bozulan düzeni düzeltme yoluna girmemiz gerektiğini bilinçaltından renklerle yerleştirerek her koldan iletmiştir. Mavi rengin bir diğer anlamında beden hareketini en düşük noktaya indiren durağanlık durumu da vardır. Yönetmen bu durağanlığı Kar Fırtınası'nda, donma tehlikesi geçiren ve kaskatı kesilen dağcılarının hareketsizleşen duygularını yansıtmak için kullanmayı tercih etmiş ve Tünel' de Kabuki ve No Tiyatrolarının popüler makyaj tekniklerinden faydalanıp ölü imajı vermek için kullanmıştır. "Gri renk, tutucu, üzüntülü, hüznü, heyecansız, sıkıntılı, duyguları ve depresyonu ifade eder" (Çağan, 2005, s. 54). Şüphesiz ki burada aklımıza gelen kısım Ağlayan Şeytanlar'dır. Boğuk, kasvetli kapalı, havayı yansıtan gri ve tonları korku ve gerilim vererek izleyicinin sınırlarını bozmak amacına ulaşmış, kurgulanan figürlerin çirkinlikleri, ıssız mekanlar, karanlık, kasvetli bir hava ile başarıyla işlenmiştir. Bu tür filmlerde ürkütücü bir atmosferin oluşturulması önemli

olduğundan ışık-gölge zıtlıklarına sıklıkla başvurulmaktadır. Yine aynı bölümde ekrana yansıyan pembe çiçekle, sevginin, uyumun, umudun etkileri yansıtılmaya çalışılmıştır. İnsanları rahat hissettiren ve dinlendiren bu renk; hayallerin olumlu ve mutluluk verici olayların üzerine kurulmaktadır. Pembe; saldırganlık ve şiddet duygularını minimum seviyeye indirgemektedir.

Sinema sektörüne rengin gelmesinden önce verilmek istenen ahenk, derinlik siyah beyazın tonlarıyla oluşturuluyordu. Renk ile birlikte bu durum daha da güçlenmiş, izleyicinin sinemaya olan ilgisi daha da artmıştır. Bunun fazlasıyla bilincinde olan Kurosawa rengi her detayda ustalıkla kullanmıştır. Genellikle işlediği temalara uygun renklerle vermek istediği mesajı ileten yönetmen, bazen izleyicinin kendi iç dünyasındaki yaşanmışlıklarından doğru aktarım da biraz zorlanmıştır. “Renklerin taşıdığı anlam bireysel algılara göre değişiklik gösterebilmektedir. İzleyicilerin geçmişleri, edindikleri tecrübeleri ve hayata bakış açıları renkleri farklı algılamalarına neden olabilmektedir” (Anger ve Allison’dan akt. Kırık, 2013, s.79). Sonuçta her rengin psikolojik bağının olduğu ve bu bağın da her insanda uyandırdığı etkilerde elbette farklılıklar olabileceğini de unutmamak gereklidir.

2.1.3. Kurosawa Storyboardları

Ressam kökenli Japon yönetmen Akira Kurosawa yetenekleriyle kendini tüm dünyaya tanıtmayı başarmış bir sanatçıdır. Filmlerinde çekmek istediği sahneleri önceden tasarlayıp resmeden yönetmen, bütün detaylarıyla planlarını yaparak muazzam görüntü ve renklerle işinin en iyilerinden olmayı başarmıştır. Onun çoğu sanat disiplinlerine olan yakınlığının da bu başarıda elbette ki büyük payı vardır. Bu bölümde Kurosawa filmlerinin öncesinde yer alan resimsel değerlere yer verilmiştir. Bu storyboardlara bakıldığında filmle arasındaki benzerliklerin çokça olduğunu görünce, yönetmenin hayallerini filmle aktarmada ne kadar başarılı olduğunu da görmekteyiz. Kimi zaman Japon stüdyolarının pahalı yapımları finanse etmemesi üzerine filmini beyaz perdeye taşıyamayacağını düşünse de hiçbir zaman resmetmekten vazgeçmemiştir. Ran Filmi buna çok iyi bir örnek niteliğindedir. 10 yıl gibi bir sürede hazırlanan film resmedilen storyboardlar sayesinde yapımcıları etkilemeyi başarıp, izleyici karşısına çıkmıştır.

Resim yapmak filmin görüntülerini somutlaştırmanın, o dönemin kişileri ve giysileri üzerine belge sağlamanın ve öykünün ruhunu kavramanın bir yoludur. Bu aynı zamanda bir tür yazgıya meydan okumadır; film gerçekleşmezse hiç değilse geriye resimlerdeki bazı izler kalır (Sevimli,2015, s.199).

Aynı zamanda resimsel alanı sinemasal alana aktaran bu durum aslında metinleri resmetmesiyle filmin her sahnelerini tek tek resmetmesiyle sağladığı bir ön gösterim niteliğindedir. Kurosawa yaptığı storyboardlarda genellikle kağıt üzerine kurşunkalem, suluboya, pastel ve su bazlı keçeli kalem kullanmıştır. Bu bölümde Kurosawa'nın öne çıkan filmlerine yaptığı storyboardlara yer verilmiştir.



Görsel 116: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/ieTiLfeAo9KGmCiv5>



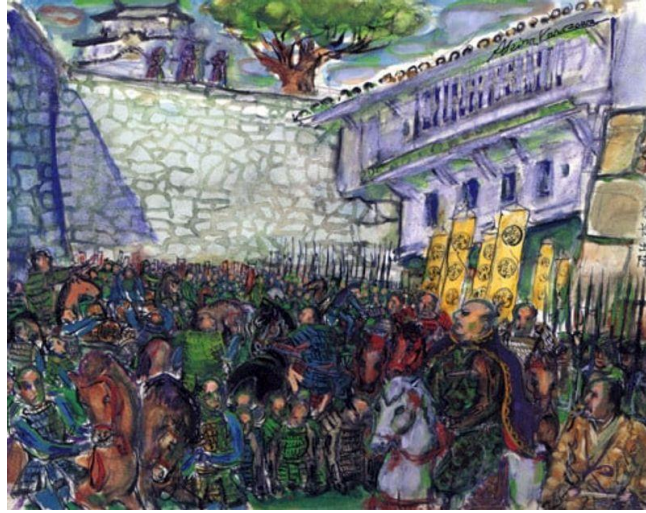
Görsel 117: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/rKvDHMRuf91CDYUe7>



Görsel 118: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/UuzC4umsBKwTAJAg8>



Görsel 119: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/4GtYva3UxkjCTd4a9>



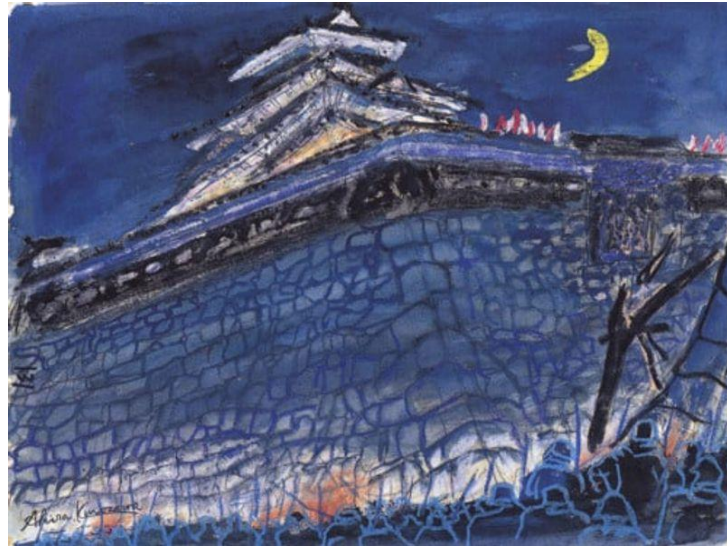
Görsel 120: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/sMFR1kuuvD8qoYr98>



Görsel 121: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/2z1zeLJbemmv1gg2A>



Görsel 122: Kurosawa Storyboard Örneği

<https://images.app.goo.gl/2M1bstG4vxx5wAHJA>



Görsel 123: Storyboardun Sahne Uyarlaması

(Ran, 1985, 1:32:09)



Görsel 124: Kurosawa Storyboard Örneđi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/pueUyKhZeF5Kd8kc8>



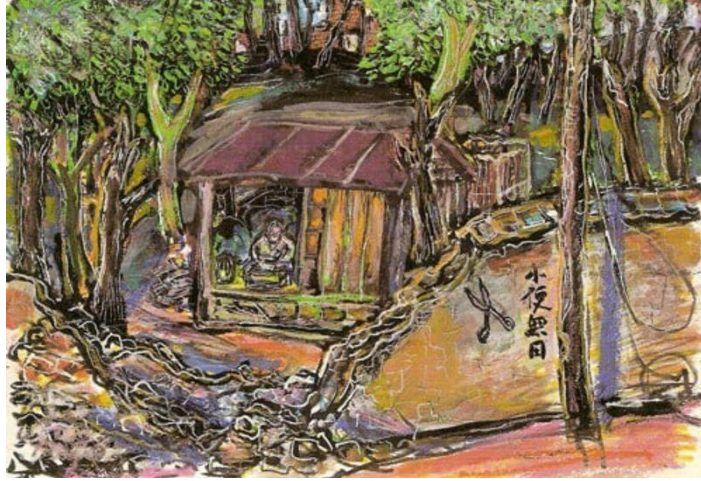
Görsel 125: Kurosawa Storyboard Örneđi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/euzhenr8ofj6ZQ197>



Görsel 126: Kurosawa Storyboard Örneđi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/mTyzadmAsDijtBXf9>



Görsel 127: Kurosawa Storyboard Örneđi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/odnjF4hpMj2csQCV6>



Görsel 128: Kurosawa Storyboard Örneđi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/QTH9MAKEXNaXSMkJ6>



Görsel 129: Kurosawa Storyboard Örneđi

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/95saTtnvvgzQvvnv96>

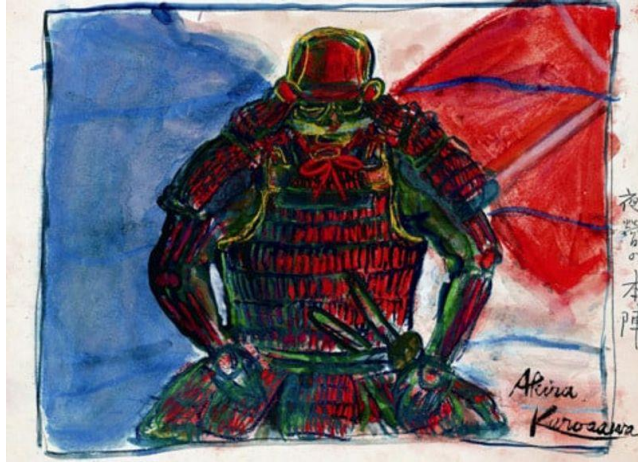


Görsel 130: Storyboardun Sahne Uyarlaması
(Madadoyo, 1993, 1:03:33)



Görsel 131: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/wZTBLRX1ZPp5MPYz7>



Görsel 132: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/j3kZKrPwkXLAWVXa9>



Görsel 133: Storyboardun Sahne Uyarlaması

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/71MJiuhwW6Buvumc7>



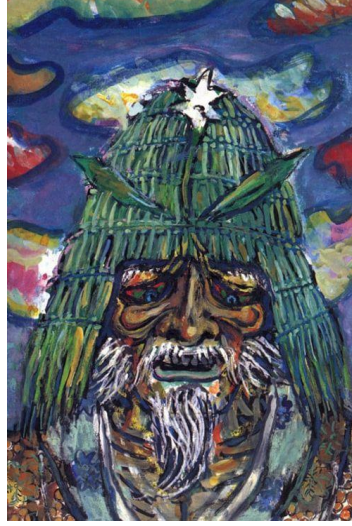
Görsel 134: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/gmYjqvwe1EkiRgs5A>



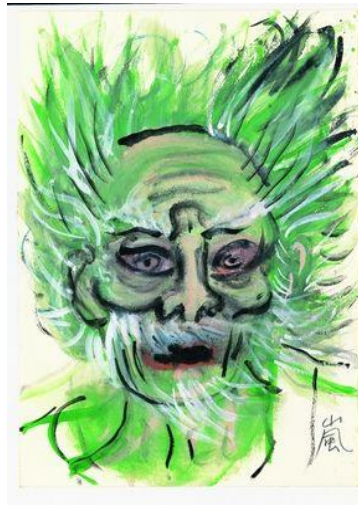
Görsel 135: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/3xtBRU5EB6H4zCuy9>



Görsel 136: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/zSF31dN15K4Cj9867>



Görsel 137: Kurosawa Storyboard Örneği

Kaynak: <https://images.app.goo.gl/r72QLBUuTKNxpYbB8>

2.1.4. Kurosawa Filmografi

- 1943 Sanshiro Sugata (Büyük Judo Efsanesi)
- 1944 The Most Beautiful (En Güzel)
- 1945 The Man Who Tread On The Tiger's Tail Kaplanın Kuyruğuna Basanlar)
- 1945 Sanshiro Sugata II
- 1946 Who Make Tomorrow
- 1946 No Regrets For Our Youth (Gençliğime Hayıflanmıyorum; 1946)
- 1947 One Wonderful Sunday (Harika Bir Pazar)
- 1948 Drunken Angel (Sarhoş Melek)
- 1949 The Quiet Duel (Sessiz Düello)
- 1949 Stray Dog (Kuduz Köpek)
- 1950 Scandal (Skandal)
- 1950 Raşhomon
- 1951 The Idiot (Budala)
- 1952 Ikiru (Yaşamak)
- 1954 Seven Samurai (Yedi Samuray)
- 1955 I Live In Fear (Canlı Bir Varlığın Kroniği)
- 1957 Throne Of Blood (Kanlı Taht)
- 1957 The Lower Depths (Ayaktakımı Arasında)
- 1958 The Hidden Fortress (Saklı Kale)
- 1960 The Bad Sleep Well (Ahmaklar uyuyor)
- 1961 Yojimbo(Koruyucu)
- 1962 Sanjuro
- 1963 High and Low (Gökyüzüyle Cehennem Arasında)
- 1965 Red Beard Kızıl Sakal)
- 1970 Dodesukaden
- 1975 Dersu Uzala
- 1980 Shadow Warrior (Gölge Savaşçı)
- 1985 Ran (isyan)
- 1990 Dreams (Düşler)
- 1991 Rhapsody in August (Ağustosta Rapsodi)
- 1993 Madadayo

SONUÇ

Sinema, içinde barındırdığı diğer sanat disiplinleriyle ve izleyiciye sunulan eşsiz tasarımları yansıttığı yapısıyla sıklıkla tercih edilen bir sanat dalıdır. İncelenen çalışmada daha çok sinemanın resim alanıyla olan yakınlığına değinilmiştir. Özellikle ressam kökenli Japon yönetmen Akira Kurosawa'nın sinema dili değerlendirilmiş bu değerlendirme yapılırken de metinlerarasılık kavramıyla bağlantıları ele alınmıştır.

Metinlerarasılık iki ya da daha çok sanat disiplininin birbiriyle olan iletişimi, alışverişidir. Ünlü ressam Van Gogh'a hayranlığıyla bilinen Akira Kurosawa, metinlerarasılık yöntemini kullandığı Dreams Filmi'nde sanat disiplinlerinin iç içeliğini sağlayan bir iletişimin önünü açmıştır. Van Gogh'un tablolarını filminde göstererek ve canlandırarak kurduğu disiplinlerarası bağ ile resimlerarasılık yöntemini kullanarak filmini çekmiştir. Dreams'in dışında Rashomon, Dodeskaden, Dersu Uzala ve Ran filmleri de metinlerarasılığa örnek teşkil ettiğinden incelemeye alınmıştır. Metinlerarasılığın resimsel alanda kullanılan tabirinin resimlerarasılık olduğunu bilmekteyiz. Bu çalışmada metinlerarasılığın resim ve sinema alanında örneklendirmelerine yer verilmiştir.

Akira Kurosawa, birçok sanat alanında bilgisi olan, bu bilgiyi de filmlerine yansıtmayı başaran nadir yönetmenlerdendir. Japon kültüründe önemli değerlerinden olan yaratılana saygı sevgi Kurosawa'nın önemli özellikleridir. Doğaya olan hayranlığını hemen hemen her filminde bir yerlerden karşımıza çıkaran yönetmen Japon Kültürüne bağlılığıyla da hayat felsefesini yansıtmıştır. Renklerle yansıttığı duygu durumlarını ustalıkla işleyen yönetmen, filmlerinde insancıl duygulara sıklıkla yer vermiştir. Ele aldığı ortak nokta evrensel değerleri içinde barındıran, toplumsal sorunlar ve çeşitli koşullarla biçimlenen bireylerdir. Filmlerine genellikle doğa olayları, savaş ve insanların birbirine yaptığı haksızlıkları konu edinmiştir. Vurgulu bir film oluşturmak için Kabuki ve No Tiyatrosunda da sık kullanılan, Japon halkını temsil eden makyaj sanatını filmlerinde kullanan yönetmen, vermek istediği duyguyu daha kolay aktararak filmin izleyiciye vermek istediği mesajı başarıyla iletmiştir. Özellikle Dreams Filmi'nde yapılan makyaj kullanılan renkler konu hakkında ön mesaj verir niteliktedir. Yine Japon Kültüründe önemli bir yere sahip olan kimono kıyafetleri de filmlerinde kullanmıştır. Tercih edilen renkleriyle de kişiler hakkında

izleyiciye ipuçları vererek filmi etkili bir şekilde sunmuştur. Konumu itibarıyla zengin bir doğası olan Japonya'da yaşanan doğa olayları ve iklim halk için yaşamın bir parçasıdır. Bu durum kültür ve inanış açısından önemli bir yer kaplamaktadır. Kurosawa'nın filmlerinde sıklıkla kullandığı yağmur, rüzgar, kar ve sis bu duruma örnek niteliğindedir.

Film afişlerinin ön gösterim niteliğinde olduğunu bilinmektedir. Bu açıdan oldukça önemli bir göreve sahip olan afişler, tasarımıyla dikkati çekebilmeli ve film hakkında verilmek istenen mesajı doğrudan izleyiciye ulaştırabilmelidir. Bu açıdan kullanılan her öğenin özenle planlanması gerekmektedir. Tipografi, resim, fotoğraf, kullanılan renk ve diğer temel tasarım öğeleriyle bir bütün olan afişler filmler için önemli görevi üstlenmektedir. Bu çalışmada Akira Kurosawa'nın ele alınan eşsiz filmlerinin afişleri incelenmiştir. Tıpkı filmlerinin verdiği mesaj gibi afiş tasarımlarının çoğunda da verilen mesaj da aynıdır. İnsanların kaybolan umudunu yeniden yeşertmeyi amaçlayan bu tasarımlarda diğer sanat dallarıyla kurulan ortaklık ortaya çıkan ürünün yapıt niteliğine ulaşmasında büyük rol oynamıştır.

Sinema, izleyiciye aktarımını sağlamak için belli başlı görsel öğelere ihtiyaç duyar. Bu görsel öğeler sayesinde insanların dikkatini çekmektedir. Kullandığı öğelerle tasarımı oluşturarak izleyicinin belli bir doyuma ulaşmasını sağlamaktadır. Bu noktada renk, resimde olduğu gibi sinemada da önemli etkenlerdendir. Renklerle iletmek istenilen duygu yansıtılmıştır. Renklerin uyumlu kullanılması kompozisyonu güçlendirerek ahengi yakalamakta önemli hususlardandır. Ressam yönetmen Akira Kurosawa'nın da renkleri ustaca kullandığı görülmektedir. Film sahnelerini çekmeden önce hayalindeki tasarımları önce kağıda aktaran yönetmen, storyboardlarında renklendirdiği çizimleriyle bağlantılı olarak çektiği sahneleri uyum içerisinde sunmuştur. Ön çalışma niteliğinde olan bu çizimler ve çekilen sahnelerde yönetmenin renkleri yansıtmak istediği psikolojik etkilerle kullanmayı tercih ettiği görülmektedir. Kimi zaman izlenimci etkilerle, kimi zaman da dışavurumcu değerlerle renkler kendini göstermiştir. Kullanılan kırmızı değerle korku, heyecan, yeşil renkle sevgi, doğa, bereket, uyum gibi özellikler yansıtılmaya çalışılmıştır. Bu yansıtılmak istenen durum sinemanın renkle buluşmasından önce siyah beyazın tonlarıyla verilmek isteniyorken oldukça zor bir şekilde yansıtılmaktadır. Renklerin kullanımının ve

etkileyiciliğinin önemini fark eden yönetmenler rengin sinemaya girmesiyle istenen uyum yakalamıştır. Gerek sinemada, gerek resim alanında ve daha birçok disiplinlerde görsel tasarımın etkisi son derecede büyüktür. Görsel tasarımın çizgi, yön, büyüklük, biçim, doku ve renk gibi öğeleri bulunmaktadır. Her renk birbirinden farklı anlamlar taşımaktadır. Bundan dolayı; filmlerde ve diğer görsel mecralarda renk olgusu bu diline uygun bir biçimde kullanılmaktadır. Bu açıdan renkler gelişigüzel bir biçimde değil insanlar üzerinde bıraktığı etkilere göre kullanılmalıdır. Kimi zaman çizgiyle kimi zaman renkle kimi zaman ise lekeyle tasarlanan kompozisyonda sayılan bu öğeler içerisinde “renk” ayrı bir öneme sahiptir. Çünkü renklerin dili aracılığıyla anlatılmak istenen olay ya da hikayelerin etkisi arttırılabilmektedir. Tam bu noktada renklerin psikolojik etkileri devreye girmektedir. Bireylerin geçmiş yaşantıları renklerin insanlar üzerinde yaratmış olduğu etkinin değişmesine neden olabilmektedir. Tek başına kullanıldığında insanı coşturabilen, üzen ya da korkutan etkiye sahiptir. İnsanlar, renklere farklı anlamlar yüklediğinden, konu itibariyle ressam ve yönetmenler bu etkileri resimlerinde ve filmlerinde etkili bir biçimde kullanmayı amaçlayarak uygun ortamlar hazırlarlar. Görüldüğü gibi renklerin taşıdığı anlam yükü sanatçının bakış açısına göre değişiklik gösterebilmektedir. Her rengin ifade ettiği, taşıdığı anlam birbirinden farklıdır. Sadece sinemada değil, televizyonda, tiyatrodaki, resimde ve diğer sanatlarda renk öğesi görsel anlatımın temel unsurları arasında yer almaktadır.

Son olarak Akira Kurosawa'nın filmleri için resmettiği storyboardlarına verilen örneklere yer verilmiştir. Yönetmenin hayalinde tasarladığı bu sahneleri bire bir oluşturduğundaki başarısı onun bir kez daha resim alanındaki becerisinin sınırsızlığı hakkında bizlere bilgi verir niteliktedir.

KAYNAKÇA

- Aktaş, S. (2011). *Bir Yeni Roman Uyarlaması Olan “Saatler” Filminde Metinlerarasılık ve Göstergeler Arasılık*. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası İlişkiler* (2. Baskı). Ankara: Öteki.
- Aktulum, K. (2009). *Aşırma ve Web*. Art-e Sanat Dergisi. 1 (2), 1-8. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sduarte/issue/20721/221489>
- Aktulum, K. (2011). *Metinlerarasılık Göstergelerarasılık*. Ankara: Kanguru.
- Aktulum, K. (2016). *Resimsel Alıntı Resimlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar*. Konya: Çizgi.
- Alaman, Ş. (2014). *Afişlerin Görsel ve İşlevsel Olarak İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Arel Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Arnheim, R.(2002). *Sanat Olarak Sinema*. Ankara: Öteki.
- Bahattin, H. (2013). *Tüketicinin Satın Alma Kararı Üzerinde Ambalaj Renklerinin Önemi ve Grafik Tasarım Öğrencilerinin Konu Üzerindeki Farkındalığının Ölçülmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Ana Bilim Dalı Grafik Eğitimi Bilim Dalı, Ankara.
- Bulut, F. (2018). ‘*Metinlerarasılık*’ Kavramının Kuramsal Çerçevesi. Edebi Eleştiri Dergisi. 2 (1) , 1-19 . DOI: 10.31465/eeder.397704
- Çağan, M. (2005). *Sizin Renkleriniz*. İstanbul: Birharf.
- Çakır, E. (2008). *Cumhuriyet Dönemi Afiş Sanatında Başlangıcından Günümüze Tipografi*. (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Çanğa, E. (2016). *Sinema-Resim İlişkisi Bağlamında Sürrealizm ve Luis Bunuel Sineması*. (Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Çolak, M. (2006). *Sinema ve Zeitgeist: Çağdaş Toplumsal Kriz ve Postmodern Sinemanın Yükselişi*. (Doktora Tezi). Ege Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

- Ekiz, T. (2002). *Almanca Yazan Türklerde Metinlerarasılık*. (Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Erden, B. (2011). *Afiş Tasarımında Rengin Estetik, Sembolik, Psikolojik Etkileri ve Sanat Eğitimi*. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Erden, O. (2012). *Modern Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey*. Tempo Dergisi, İstanbul: Boyut.
- Gombrich E.H. (1998). *Modern Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi.
- Gombrich, E. H. (2007). *Sanatın Öyküsü*. Çev. Erol Erduran- Ömer Erduran, İstanbul: Remzi.
- Karadoğan, A. (2005). *Postmodern Sinema mı Film mi?*. İletişim Araştırmaları Dergisi, 133-160
- Kazmanlı, E.M. (2019). *Postmodern Sanat Nesnesi Olarak Fotoğraf ve Günümüz Olanakları ile Alternatif Baskı Önerisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kemeröz, G. (2011). *Üniversitelerin Lisans Eğitimi Veren Grafik Bölümlerindeki 4. Sınıf Öğrencilerinin Afiş Tasarımlarının Nicel Olarak Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kılınçarslan, Y. (2017). *Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri "Onnagatalar"*. İnsan&İnsan, Yıl/Year 4, Sayı/Issue 14, Güz/Fall 2017, 314-334 e- ISSN: 2148-7537, www.insanveinsan.org ORCID ID: 0000-0002-8286-6187 <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/353260>
- Kınay, T. (2010). *Resimlerarasılık Yöntemiyle Vincent Van Gogh'un Japon Estamplarını Yenidenresmetmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı, Isparta.
- Kırık, Ali M. (2013). *Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi*. 21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Dergisi, cilt 2, sayı 6

- Koçak, D. (2012). *Sinemada Postmodernizm*. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 5 (2), 65-86. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bujss/issue/3863/51607>
- Korkmaz, F. (2017). *Metinlerarası İlişkilerin Klasik Retorikteki Kökeni Üzerine Bir Araştırma*. Hikmet- Akademik Edebiyat Dergisi, Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı, Yıl:3, s.71-88.
- Kuloğlu, G. (2016). *Başlangıçtan Günümüze Japon Sineması*. Antalya.
- Kurosawa, A. (2006). *Kurbağa Yağı Satıcısı*. (Çev.) Deniz Egemen, İstanbul: Agora.
- Marşap, G. (2013). *2000-2010 Yılları Arası Türk Sineması Film Afişlerinin Gelişimi*. (Yüksek Lisans Tezi) Kültür Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Meriç, Ö. (2007). *1950'lerden 2000'e Atıf Yılmaz Filmlerinin Afiş İncelemesi*. (Master Tezi). Gazi Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Monaco, J. (2001). *Yeni Dalga*. (Çev.) Ertan Yılmaz. İstanbul.
- Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1*. İstanbul: Mitos Boyut
- Önal, A. (2013). *Metinlerarasılık Bağlamında Müzikal Metinlerarasılık*.
- Özmutlu, A. (2009). *Grafik Tasarım Atölye Derslerinde Afiş Konusunun Uygulama ve Çözümleme Süreçlerinde Göstergibilimsel Çözümleme Yönteminin Kullanımı*. (Yüksek Lisans Tezi) Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Parkan, M. (1991). *Brecht Estetiği ve Sinema*. İstanbul: İdeart
- Rosenau, P. M. (2004). *Postmodernizm ve Toplum Bilimleri*. (Çev.) Tuncay Birkan. Ankara: Bilim ve Sanat
- Sevimli, A. D. (2015). *Yaratıcılık ve Sanat Bağlamında Sinema Bir Örnek: Akira Kurosawa*. İstanbul.
- Sim, S. (2006). *Postmodern Düşüncenin Eleştirel Sözlüğü*. (Çev.) Mukadder Erkan ve Ali Utku. Ankara: Ebabil
- Sözen, M. (2003). *Sinemada Renk Sembolik Anlamlar*. Ankara: Detay

- Şan, M. Hira, İ. (2004). *Modernlik ve Postmodernlik Bağlamında Tüketim Toplumu Kuramları*. Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi , (8) , 1-19. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/bilgisosyal/issue/29116/311493>
- Şerefoğlu, Z. (2013). *Atlansoy'un "Su Burcu"nda Metinlerarasılık*. FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi , 0 (1) , 307-344 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fsmia/issue/6473/85529>
- Tassone, A. (1985). *Akira Kurosawa*. (Çev.) Ahmet T. Şensılay. İstanbul: Afa
- Türkdoğan, M. (2007). *Rasim Özdenören'in "Kuyu" Öyküsünde Metinlerarası İlişkiler*. A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi Sayı 35, Erzurum <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunitaed/issue/2874/39380>
- Uğur, U. (2011). *Postmodern Sinemada Filmlerarasılık Bağlamında Pastiş ve Parodi*. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi ART-E 2011-07 <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/193344>
- Uğur, U. (2011). *Sinemada Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık*. (Sanatta Yeterlili). Süleyman Demirel Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.
- Uysal, T. (2007). *Fotografi Ve Sinematografinin Görsellik İlişkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Üniversitesi /Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.
- Ünal, E. (2018). *Metinler Arasılık ve Metinler Arası Okuma*.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. (Çev.) Zafer Aracagök, Bülent Doğan. İstanbul: Metis.
- Yağlıca, F. (2019). *Türk-İslâm Sanatlarına Derviş Zaim Sinemasından Bakış*. (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- Yalur, R. (2014). *1990-2013 Yılları Arasında Afiş ve Sosyal Afişlerin Grafik Tasarım ve Teknolojik Açından İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Arel Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yılar, Ö. (2016). *Yemliha'dan Camasbnâme'ye Lokman Hekim'den Günümüze Şahmaran*. Ankara.
- Yılmaz, E. (2010). *Modernizmi Seyretmek*. Ankara: De-Ki.

Zıraman, Z. (2007). *1990 Sonrası Japon Korku Sinemasında İntikamcı Ruh Ögesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

file:///C:/Users/LENOVA/Downloads/5000001076-5000001982-1-PB.pdf

file:///C:/Users/LENOVA/Downloads/5000087344-5000123343-1-SM.pdf

<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/cusosbil/article/viewFile/5000001090/5000001781>

Filmler:

Erksan, M. (1974) Şeytan

Friedkin, W. (1973) The Exorcist

Kurosawa, A. (1950), Rashomon

Kurosawa, A. (1970), Dodeskaden

Kurosawa, A. (1975), Dersu Uzala

Kurosawa, A. (1985), Ran

Kurosawa, A. (1990), Dreams

Pasolini P. P. , (1962), Mamma Roma

Yılmaz, A. Kamil, A. (2007) Kutsal Damacana

Zaim, D. (2001) Filler ve Çimen

Zaim, D. (2005) Cenneti Beklerken

Görseller:

<https://images.app.goo.gl/1kmRnqxDYs4xi19P7>

<https://images.app.goo.gl/2M1bstG4vxx5wAHJA>

<https://images.app.goo.gl/2MxHZJn348RFq4eQ6>

<https://images.app.goo.gl/2z1zeLJbemmvlgg2A>

<https://images.app.goo.gl/3JjmvqFubUbCUy1k9>

<https://images.app.goo.gl/3xtBRU5EB6H4zCuy9>

<https://images.app.goo.gl/4aKhmX8yyzTGwLC2A>

<https://images.app.goo.gl/4GtYva3UxkjCTd4a9>
<https://images.app.goo.gl/6JaSR6tFgnpVqeum6>
<https://images.app.goo.gl/71MJiuhwW6Buvumc7>
<https://images.app.goo.gl/7dtYHLQkLuKAfVcP6>
<https://images.app.goo.gl/7LBXaMsDvF5odS5dA>
<https://images.app.goo.gl/8ehnuEoV6NtPshZo6>
<https://images.app.goo.gl/8EjkciscmFztgKvHA>
<https://images.app.goo.gl/8KUMayq8oV5JAH647>
<https://images.app.goo.gl/95saTtnvvgzQvvnv96>
<https://images.app.goo.gl/9gEmBhnh5B1bAUuy7>
<https://images.app.goo.gl/9y2mP3iip8dgGXjm6>
<https://images.app.goo.gl/aSvTqTZMfDMKAZ7d8>
<https://images.app.goo.gl/b51JawcBhkSaS3U18>
<https://images.app.goo.gl/BbiVRz1BYxruwq2g7>
<https://images.app.goo.gl/CbLqGc5q51UKDZzTA>
<https://images.app.goo.gl/CenLgXBJyXMSx5WC9>
<https://images.app.goo.gl/CGSp5ctcpJtWpFEv7>
<https://images.app.goo.gl/CHzza7dkKeGVVMja8>
<https://images.app.goo.gl/cmQKXqdQkZFJaHrh8>
<https://images.app.goo.gl/daVsgdL273dcAso57>
<https://images.app.goo.gl/DSB6PBvs8LSQCbqi7>
<https://images.app.goo.gl/DsnmsQ65PitWu4QX7>
<https://images.app.goo.gl/euzhenr8ofj6ZQ197>
<https://images.app.goo.gl/Fhex3TqM1y7Y5V3o9>
<https://images.app.goo.gl/fLrmHQMcxAsD9YAb8>
<https://images.app.goo.gl/fuGbdgGo2xL2c3Mt7>
<https://images.app.goo.gl/G1kgD4ChbwjZ8zCB8>

<https://images.app.goo.gl/gAbe1pEx225MogMP6>
<https://images.app.goo.gl/gAyCTm7NuhjX5kQk6>
<https://images.app.goo.gl/gCFS7fmhqsnewE94f6>
<https://images.app.goo.gl/gmYjqvwe1EkiRgs5A>
<https://images.app.goo.gl/gWJ4wBsh7gTqkyxa7>
<https://images.app.goo.gl/hBQTyHmXDkyWTwW28>
<https://images.app.goo.gl/Hp23zMY7KAxhLR1J7>
<https://images.app.goo.gl/ieTiLfeAo9KGmCiv5>
<https://images.app.goo.gl/itZakZMx3oMV7z3VA>
<https://images.app.goo.gl/j3kZKrPwkXLAWVXa9>
<https://images.app.goo.gl/j75Abry7ZnsCn1tZA>
<https://images.app.goo.gl/jcKyweuAVMQw7s5h7>
<https://images.app.goo.gl/JDtZdv2eDZXZMgar5>
<https://images.app.goo.gl/jnu4pg9X39D3U3pbA>
<https://images.app.goo.gl/ks2MABYs7jPnqRpVA>
<https://images.app.goo.gl/LGvoYv31TeBJoPgr9>
<https://images.app.goo.gl/LhYJSU4SBvsTHdVr8>
<https://images.app.goo.gl/LPUq8QvYwfh5Hq8C9>
<https://images.app.goo.gl/LVq5aFQQJPaBJmLK7>
<https://images.app.goo.gl/mCRfzUxf9k9k199>
<https://images.app.goo.gl/mTyzadmAsDijtBXf9>
<https://images.app.goo.gl/MvY4AQfrbc4aTNuQ6>
<https://images.app.goo.gl/NXAewKNtspo5wmHr9>
<https://images.app.goo.gl/odnjF4hpMj2csQCV6>
<https://images.app.goo.gl/PfS2YtPtdKVSgrcT8>
<https://images.app.goo.gl/PNUv2XxppfwYV4FX8>
<https://images.app.goo.gl/PQShM9bX36GyLpkh8>

<https://images.app.goo.gl/pueUyKhZeF5Kd8kc8>
<https://images.app.goo.gl/QMiJq1xakRDCNQv49>
<https://images.app.goo.gl/qngN6TyrPBbtwBnf8>
<https://images.app.goo.gl/QTH9MAKEXNaXSMkJ6>
<https://images.app.goo.gl/QZ1bTaQiwJaAdLAE9>
<https://images.app.goo.gl/R2eeeYBkWH8kmXiJA>
<https://images.app.goo.gl/r72QLBUuTKNxpYbB8>
<https://images.app.goo.gl/rKvDHMRuf91CDYUe7>
<https://images.app.goo.gl/S5tiPmqpxvY55UKv7>
<https://images.app.goo.gl/saxFqFR7ptNSwZ3BA>
<https://images.app.goo.gl/sMFR1kuuvD8qoYr98>
<https://images.app.goo.gl/SshoXKb1mm1psqrXA>
<https://images.app.goo.gl/t2YBRZ6MpcQ9zHjj6>
<https://images.app.goo.gl/tFBssVHPmkNa2Tcg7>
<https://images.app.goo.gl/UcnQZJcM5V7mfhcv6>
<https://images.app.goo.gl/Uf7BTufqDL1Erwu7A>
<https://images.app.goo.gl/UuzC4umsBKwTAJAg8>
<https://images.app.goo.gl/v7ycU6BAWatmS6PRA>
<https://images.app.goo.gl/W6hRJW9uiD4M5SSV7>
<https://images.app.goo.gl/wZTBLRX1ZPp5MPYz7>
<https://images.app.goo.gl/xYr4K1cGbjmLQVQ76>
<https://images.app.goo.gl/y1Tvy2em5tqvTqfq5>
<https://images.app.goo.gl/Y9Ag747Hat2SD9wG6>
<https://images.app.goo.gl/yBbP3TrAjBaay1vb9>
<https://images.app.goo.gl/YEwV2cVps1LAYYqP6>
<https://images.app.goo.gl/yfqLUgyFLCHa2QQK7>
<https://images.app.goo.gl/yFZTvi6rGoCNkBcz5>

<https://images.app.goo.gl/YhfqpFAsMfRreEXC8>

<https://images.app.goo.gl/Z2QHvtd2FubpDU8Y8>

<https://images.app.goo.gl/Z3CThQgrSueU8JZk6>

<https://images.app.goo.gl/Z7jz9yMrpHG7Ca8r7>

<https://images.app.goo.gl/zRo6kHfccPB1iSe69>

<https://images.app.goo.gl/zSF31dN15K4Cj9867>

<https://images.app.goo.gl/zxPFsweozprTwkhs7>

<https://images.app.goo.gl/ZxqqtWS1K3FN2Vam7>

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	ESRA SİNAN
Doğum Yeri-Tarihi	ORDU- 21.06.1990
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim İş Öğretmenliği
Yüksek Lisans	
Bildiği Yabancı Diller (varsa)	-
Bilimsel Faaliyetleri (varsa)	İLDEN, Serap, AKDEMİR Esra (2016) Ressam Yönetmen Olarak Akira Kurosawa ve Dreams Filmi Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 6, Sayı 14, ss. 105-129.
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	Ordu/Fatsa Sami Yücel Özel Eğitim ve Uygulama Okulu- Ücretli Öğretmenlik
İletişim	
E-Posta Adresi	akdemiresra@yahoo.com.tr
Tarih	