



Article Info/Makale Bilgisi

✓Received/Geliş:11.09.2022 ✓Accepted/Kabul:26.10.2022

DOI:10.30794/pausbed.1172945

Research Article/Araştırma Makalesi

Özzerden, K. E., Guliyev, Z. ve Arslan, H. (2022). "Japon Manga Sanatına Uyarlamalarda Kronotopun Dönüşümü: 'Manga Shakespeare: Hamlet' Örneği", *Pamukkale Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2022 Sayı 53: Özel sayı 2, Denizli, ss. 0221-0233.

JAPON MANGA SANATINA UYARLAMALARDA KRONOTOPUN DÖNÜŞÜMÜ: 'MANGA SHAKESPEARE: HAMLET' ÖRNEĞİ

Kerim Emre ÖZERDEN*, Ziyad GULİYEV**, Hamdi ARSLAN***

Öz

Araştırmamanın amacı, Mikhail Bakhtin tarafından roman anlatısında mekân ve zaman ilişkisini kavramsallaştırdığı kronotop olgusunun, uyarlama çalışmalarındaki dönüşümünü incelemektir. Öykünün farklı söylemlerle; tiyatro metninden manga çizgi romanına adaptasyonunda Bakhtin'in kronotop kavramı ile zaman-uzam belirleyiciliğinin değişimi dikkate alınmıştır. William Shakespeare'in Hamlet oyunundaki kronotopun Manga Shakespeare: Hamlet yapıtındaki kronotopla aynı olmadığı sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda manga anlatısındaki yapısal özellikleri de incelenmiştir.

İki sanat yapıtının karşılaştırılmasında zaman/uzam kronotopu yapı söküme uğratarak yeniden kurgulanmaktadır. Uyarlama ile özgün yapıt karşılaştırıldığında zaman kronotopu dönüşmektedir. Örneğin, William Shakespeare'in Hamlet yapıtında var olan mektup manga uyarlamasında siber dünyayı temsil eden bir çipe dönüşmektedir. Aynı zamanda Rönesans dönemini temsil eden Elsinore Şatosu'nun kapıları önünde nöbet tutan muhafızların yerini teknolojik parmak okuyucu cihazlar almaktadır. Anlatının formu tiyatro oyunundan manga anlatısına dönüştüğünde; zaman kronotoplarından biri olan zehrin yerini şırınga almaktadır. Tüm bu örnekler incelendiğinde William Shakespeare'in Hamlet tiyatro oyununun Manga Shakespeare: Hamlet çizgi romanına uyarlamasında kronotopların dönüştürüldüğü tespit edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Manga, Hamlet, Shakespeare, Kronotop, Anlatı.

THE TRANSFORMATION OF THE CHRONOTOP IN ADAPTATIONS TO JAPANESE MANGA ART: THE EXAMPLE OF 'MANGA SHAKESPEARE: HAMLET'

Abstract

The aim of the research is to examine the transformation of the chronotope phenomenon, which was conceptualized by Mikhail Bakhtin in the narrative of the novel, in his adaptation studies. The story with different discourses; Bakhtin's concept of chronotope and the change of time-space determinism were taken into account in the adaptation from the theatre text to the manga comic. It was concluded that the chronotope in William Shakespeare's play Hamlet is not the same as the chronotope in Manga Shakespeare: Hamlet. At the same time, its structural features in the manga narrative were also examined.

In the comparison of two works of art, the time/space chronotope is deconstructed and reconstructed. When the adaptation and the original work are compared, time turns into a chronotope. For example, the letter that exists in William Shakespeare's Hamlet turns into a chip representing the cyber world in the manga adaptation. At the same time, the guards standing guard in front of the doors of Elsinore Castle, which represents the Renaissance period, are replaced by technological finger-reading

*Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi, Konservatuvar Sahne Sanatları Bölümü, İSTANBUL.

e-posta: kerimemre.ozerden@nisantasi.edu.tr (<https://orcid.org/0000-0002-9247-8014>)

**Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Radyo Sinema ve TV Bölümü, İSTANBUL.

e-posta: ziyad.guliyev@nisantasi.edu.tr (<https://orcid.org/0000-0003-0720-3698>)

***Dr. Öğr. Üyesi, Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, İSTANBUL.

hamdi.arslan@nisantasi.edu.tr (<https://orcid.org/0000-0002-7575-446X>)

devices. When the form of the narrative transforms from a theater play to a manga narrative; Syringe replaces poison, one of the time chronotopes. When all these examples were examined, it was determined that chronotopes were transformed in William Shakespeare's adaptation of the play Hamlet to Manga Shakespeare: Hamlet comics.

Keywords: Manga, Hamlet, Shakespeare, Cronotope, Narrative.

GİRİŞ

Tiyatro oyun metinlerindeki söylem biçimi 'mimesis' (taklit) olgusu üzerinden gelişir. Tiyatral anlatı öykünerek anlatmaz; kavramın kökleri Aristoteles'in *Poetika* (2006) adlı eserine dayanmaktadır. Mimesis kısaca; Antik Yunan retorğinde taklitle dayalı temsili ifade eder. İfadelerin ve kelimelerin inşa ettiği alegorik bir dünyada karşı tarafa bir tasarım aktarılmaktadır. Kelimeler bir işaret veya belirti olarak izleyenin tahayyülünde; mekânı, zamanı inşa eder. Bilindiği üzere bütün öykülerin temel yapısında sahip olduğu varlıklar (karakter, mekân, zaman vb.) aynıdır. Söylem, bu varlıkları anlatı aracının yapısına göre değiştirmektedir. Farklı anlatı araçları aynı öyküyü aktarmasına rağmen, kendi ifade biçimleri, teknik olanakları veya sınırlılıkları ile bir biçim ve özgün bir tarz oluşturmaktadır. Birçok yapısal dilbilimci, anlatı araçlarının sunduğu anlatıları kendi başına metin olarak ifade etmektedir. Bu bağlamda metinlerarasılık olgusu ile yaklaşıldığında yazınsal anlatıya dayalı tiyatro oyun metni ve görsel- çizgisel dille inşa edilen mangalar da bir metnin incelenmesi için gerekli yapısal özelliklere sahiptir. Hem yazınsal hem de görsel/çizgisel dil ile oluşturulan kurmaca yapılar Seymour Chatman'ın ifade ettiği 'anlatı varlıkları'na sahiptir (Chatman, 1980).

Tiyatro oyun metni ve manga çizgi romanları arasındaki yapısal özellik ve bileşenlerle ortaya çıkan farklılıklara rağmen kurmaca metinlerde var olan kronotop (zaman-uzam uyumu) olgusu her iki anlatı yapısında farklı şekillerde bulunmaktadır. Özellikle kurmaca metinlerde, uzamda gerçekleşen olayların ve aktarılan eylemlerin belirli bir anlatı zamanını inşa ettiği görülmektedir. Uyarlamalarda ise; zaman-uzam uyumunun, kronotop olgusunun bozulduğu veya bilerek değiştirildiği tespit edilmektedir. Kurmaca metinlerin birçoğu farklı söylem biçimlerine uyarlandığında kronotop yeniden inşa edilmektedir.

Araştırmanın sınırlılıkları kapsamında iki farklı anlatı türü; sözsel anlatı olan tiyatro oyun metni ve çizgisel anlatı olan manga çizgi romanı incelenmiştir. Bu anlamda sözsel anlatıdaki zaman ve uzam ilişkisinin görsel/çizgisel anlatıdaki zaman-uzam ilişkisinden farklı olduğu tespit edilmiştir. Araştırma, sözsel anlatılar görsel/çizgisel anlatılara uyarlandığında; kronotop olgusunun nasıl değiştiği ve bu uzamda zamanı inşa eden farklı araçların (dizin, işaret, belirti vb.) özelliklerine odaklanmaktadır. Görsel/Çizgisel anlatılarda söylemin kendine özgü görsel dil (visual language) yapıları bulunmaktadır. Bu noktada iki söylem biçimi arasındaki kronotop inşasının da teknik olarak kendi temsilini, gösterge biçimini oluşturduğu görülmektedir.

Uyarlama çalışmaları araçların (medyumların) anlatıyı inşa etme olanakları ile sınırlıdır. Araştırma kapsamındaki tiyatro anlatısındaki sözsel anlatının görsel/çizgisel anlatıya uyarlanmasında belli durumlarda birebir hikâyenin aktarıldığı yapılar da görülmektedir. Ancak birçok uyarlamada anlatıcı tarafından zaman-uzam ilişkisi bilinçli bir şekilde yapı söküme uğratılmaktadır. Uyarlama yapıtlarda karakterlerin, mekânın, olay örgüsünün, yan olayların, anlatı zamanının değiştiği görülmektedir. Bu olguya paralel olarak, bazı uyarlama çalışmalarında öykü olduğu gibi kalmakta, söylem aracı değişmektedir. Bu anlamda araştırma kapsamında incelenen William Shakespeare'in *Hamlet* oyununun özet öyküsü manga çizgi romanı olarak görsel/çizgisel anlatıya Emma Vieceli *Manga Shakespeare: Hamlet'e* dönüşmüştür.

Günümüzde anlatı araçlarının yaygınlaşmasının bir sonucu olarak anlatılar farklı araçların söylem oluşturma biçimlerini kullanarak yeniden yorumlanmaktadır. Disiplinlerarası sanatın yaygınlaşması ile uyarlama çalışmaları da çeşitlenmektedir. Aynı zamanda uyarlama çalışmalarında mekân, zaman ve karakter özellikleri üretildiği döneminin kronotoplarını yansıtmaktadır. Bu çalışma ile tiyatro, grafik, resim, edebiyat gibi alanlarda gerçekleştirilen uyarlamalarda metinlerarasılık, göstergelerarasılık boyutu incelenirken kronotopların işlevini tespit etmektedir.

1. MANGA SANATI

Manga, hece dili ideogramlardan oluşan Çince’de karşılığı ‘*kaygısız*’, ‘*ilgisiz*’ olarak bilinen bir kelimedir. Japoncada ise MAN ‘*gelişigüzel*’ ve GA ‘*resim*’ olarak karşılık bulmaktadır. Manga çizgilerinin ilk örnekleri 1770’li yıllarda ortaya çıkmıştır (Cantek, 2016). Başka bir kaynak ‘manga’ kelimesini ‘*uçarı, haylaz, haşarı ve uçan resimler*’ olarak tanımlamaktadır. Scott Mccloud’a göre (2018), manga ardışık grafik sanattır.

Uzakdoğu, kaligrafi ve resim sanatını her zaman kültürünün bir parçası olarak değerlendirmiştir. Üzerine yazılabilen veya çizilebilen materyallerin Uzakdoğu toplumları tarafından bulunması ve geliştirilmesi, kültürel ve sanatsal anlamda diğer dünya devletlerinin öncülleri olmalarını sağlamıştır. Çin ve Japon kültüründe geçmiş 12. Yüzyıla dayanan, odun parçaları üzerine yapılan resim ve yazı sanatı örnekleri, Uzakdoğu sosyal hayatının da önemli bir parçası olmuştur. Tahta üzerine yapılan resimler zamanla sanatçıların geliştirdikleri yöntemlerle biçim değiştirmiştir. Çizgisel anlatıyı birden fazla çerçeve kullanarak hikayeleştirme ve anlatma yöntemi günümüzdeki manga sanatının temeli sayılmaktadır. Renkli ahşap blok baskı tekniği kullanılarak yapılan ve ‘fani dünya resimleri’ anlamına gelen Ukiyo-e, 18. ve 19. Yüzyıllarda popülerleşen manga kültürünün şekillenmesini tetikleyen sanatsal örneklerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bilinen anlamda ilk manga örneği ise 1902 yılında Rakutan Kitazawa’nın gazetede yayınlanan bant çizgilerdir ve Kitazawa manganın babası olarak kabul edilir (Öztekin, 2011). Çizgi bantlar; basılı yayında birkaç karede geçen, tek kahraman odağında anlatılan çizgisel öykülerdir. Kitazawa, 1955 yılına dek -ölümüne kadar- sayısız çizgi bant ve illüstrasyona imza atmıştır.

Hokusai Katsushika’nın 1817 yılında yayınladığı ve öğrencilerinin eğitiminde kullanılan tahta bloklar üzerine yapılan seri karikatürleri ise; manga anlatısının ilk örneklerindendir (Öztekin, 2011).

19. yüzyılda Japonya ile Avrupa arasında seyahatlerin artması kültür aktarımına sebep olmuş; Japon çizimlerin Avrupalı meslektaşlarına öykünmesi ile manganın çizgi romanlaşması başlamıştır. Ünlü mizah dergisi Punch’tan etkilenen Japon çizimler, Toba-e isimli dergiyi, Japonya’da yaşayan yabancılara yönelik hazırlamıştır. Amerikan ve Avrupa çizgi roman esasları ile yola çıkan Japon sanatçılar, özgün illüstrasyonlar ve panolama (tasarımı bölümlere ayırma) teknikleri ile bu sanatın gelişiminde ve çizgisel anlatı kültüründe önemli fark yaratmışlardır.

Kısa zamanda tüm Japonya’nın beğenisini kazanan manga, yayımlandığı gazetenin satışlarını önemli ölçüde artırmış ve ekonomik sıkıntıları, halkın sorunlarını ortaya koyan içeriğiyle büyük kitleler tarafından beğeni kazanmıştır. Çeşitli siyasi görüşler kendi ideolojilerini kitlelere iletmek amacıyla mangayı kullanmaya başlamıştır. Bu durumdan rahatsız olan devlet, manga eserlerinin etkisini ve çoksesliliğini kontrol altında tutmak isteyerek kanunlar çıkartmıştır. Manganın gelişim sürecinde toplumları etkileyebilme gücü devlet ve sanatçıları karşı karşıya getirmiştir; 1933 yılında yazar Kobayashi Takiji, siyasi nedenlerden polis işkencesi ile hayatını kaybetmiştir (Öztekin, 2011). Devlet tarafından sanatçıların baskılanması, ikinci dünya savaşından sonra Amerika’nın Japon milliyetçiliğini harekete geçirmemek için kesin kurallar getirmesi gibi sebeplerle manga sanatı uzun seneler politikadan uzak kalmıştır. Siyasi içerik üretmeyen manga sanatçıları fantastik hikâyeleri konu edinen eserlere yönelmiştir.

İkinci Dünya Savaşı sonrası çok sayıda Japon çizim manga üretmeye başlamıştır. Bu dönemde küçük ebatlardaki kağıtlar kullanılmış, kırmızı mürekkeple baskı tekniği geliştirilerek baskı maliyetleri en aza indirilmiştir. Bu tekniğin uygulanması sonucu ‘akabon’ da denilen kırmızı kitap kavramı ortaya çıkmıştır.

Japonya’da manganın çok sevilmesi ve ilgi görmesinin sonucu olarak yüksek satış rakamları sağlanmış, ekonomik gücü olmayanlar için de manga kiralama sektörü oluşmuştur.

Bu dönemin önemli isimlerinden Osamu Tezuka, günümüz manga anlayışını ortaya koyarak bu alanın en önemli ismi haline gelmiştir. Çizimleri ile manga kavramını bir adım ileri taşımış, manga anlatı diline yenilikler katmıştır. Geliştirdiği görsel dil, Amerikan ve Avrupa çizgi romanından etkilenerek ortaya koyduğu çok kare ile anlatım, sinematik teknik kullanması ve hikâye anlatımı için efekt kullanması onu bu alanın öncülü yapmıştır (Alicenap, 2014). Tezuka’nın geliştirdiği anlatım tekniği ile, Amerikan çizgi romanında bolca kullanılan balonların yerini daha çok, kare ve görsellerle anlatım almıştır. Bu teknik kısaca “çok çizim, az konuşma” olarak da adlandırılabilir.

Zamanla çizim ve sayfalar çoğalmış, metin azalmıştır. Kimi zaman bir karede az metinle anlatılabilecek olaylar veya düşünceler sayfalarca görselle anlatılmıştır. Ayrıca çizgi mangada ses efekti kullanarak anlatıyı güçlendirmeyi sektöre Osamu Tezuka kazandırmıştır (Schodt, 1986). Tezuka her konuyu manga mecrasına taşıyarak sanatçılara da yol açmıştır. Günümüz dünyasında sevilen Amerikan karakterlerinin ve çoğu hikâye şablonunun Osamu Tezuka mangalarından yola çıkılarak üretildiği çeşitli araştırmalarda ortaya konmuştur.

Teknolojinin gelişimi ile başa baş ilerleyen animasyon sanatı, Japonya’da manganın animasyona evrilmesi ile anime adını almış, çok sayıda sanatçı bu alanda da önemli eserler ortaya koymuştur. Manga çizimlerinde en öne çıkan özellik karakterlerin fiziksel yapılarıdır. Büyük gözleri, ideal vücut proporsiyonu, duygusal ve özgüvenli bakışları onu diğer çizgisel anlatı formlarından ayıran ve dikkat çeken özellikleridir. Bir başka ayırt edici özellik ise; batı çizgi romanında her sanatçının çizgisi ve dili farklıdır oysa manga da sanatçının eserdeki imzasını görmek neredeyse imkansızdır. Ancak Batı çizgi romanlarının aksine mangada herhangi bir yaş sınırlamasının olmaması geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Mangayı büyük kitlelere ulaştıran bir başka konu ise ekonomik olmasıdır. Kültürünün gelişim sürecinde kitlesine kolayca ulaşabilmek adına, ucuz kâğıda, az tramlı ve tek renk olarak basılmaya başlayan manga; zamanla bunu bir stile dönüştürüp kendi kurumsal kimliği haline getirmiştir.

2. UYARLAMA KAVRAMI VE KAVRAMA YAKLAŞIMLAR

Uyarlama kelimesi, Türk Dil Kurumu Sözlüğüne göre adaptasyon anlamına gelmektedir ve dilimize Fransızcadan geçmiştir. Sözlük, edebi olarak bu kelimeyi “*bir eseri çevrildiği dilin, konuşulduğu toplumun yaşayışına, inançlarına uydurma*” şeklinde açıklamaktadır (TDK, 2022). Literatüre bakıldığında ise uyarlamanın iki farklı yaklaşım ile açıklanmaya çalışıldığı görülecektir. 2017 yılında yayınladığı çalışmasında Corrigan, uyarlamayı süreç ve ürün olarak iki farklı şekilde incelemiştir. Araştırmacıya göre uyarlama kavramı bir süreç olarak ele alındığında, burada bir eserin başka eserlerle ilişkisinin incelenmesi ifade edilmektedir. Aynı araştırmacıya göre uyarlama kavramı bir ürünü ifade ediyorsa burada çeşitli eklemeler ve çıkarmalardan söz edilmesi, bir diğer ifadeyle bir veya daha çok aktivitenin ilişkilendirilmesiyle elde edilen sentez söz konusudur (Corrigan, 2007: 35). Tiyatro araştırmacısı Krebs, uyarlamaların nasıl olursa olsun, orijinal olan eserden parça taşıdığına vurgu yapmaktadır (Krebs, 2014: 1). Çalışmasında Alkan, uyarlamanın bir sanat eserinin bir başka sanat türündeki ürüne dönüştürülmesi olduğunu belirtmektedir (Alkan, 2013: 4). Örneğin belirli bir eser, başka bir disiplinin koşullarına uygun hale getirilerek yeniden tasarlanıyorsa; bu bir uyarlamadır. Ancak bir sanat dalındaki eserin, aynı sanat dalında kalarak toplumun dinamiklerine göre, özüne de bağlı kalınarak yeniden üretilmesi de uyarlamadır (Künüçen, 2001: 34). Atamer, uyarlamanın tek yönlü olarak incelenemeyeceğini, çünkü uyarlama yapma biçiminin onu devingen hale getirdiğini belirtmektedir. Literatürde uyarlama çalışmaları tarandığında *transmediation (biçimsel aşkınlık)*, *transcription (kopya çıkarma)*, *revision (yeniden inceleme)*, *revivification (yeniden canlandırma)*, *transposition (aktarım)*, *transaction (etkileşim)*, *transference (nakletme)*, *translation (çeviri)*, *appropriation (el koyma)*, *reproduction (yeniden üretim)*, *reinterpretation (yeniden yorumlama)*, *remediation (onarım)*, *reworking (yeniden işleme)*, *rewriting (yeniden yazım)*, *reconstruction (yeniden yapılandırma)*, *readjustment (yeniden düzenleme)*, *remodification (yeniden değiştirme)* gibi kavrama yönelik tanımlar mevcuttur (Atamer, 2019: 43).

Uyarlamanın nasıl yapıldığı ve uyarlama neticesinde elde edilen sonuç, uyarlamanın türünü belirtir. Örneğin serbest uyarlama türünde, kaynak eserden öykü, karakterler ya da olay alınmakta ve bu malzemelerle bağımsız yeni bir eser üretilmektedir. Başka biçimde, sadık uyarlamada kaynak eserin özüne bütünüyle tutarlılık sağlanmakta, bu eserin verdiği mesaj ile okuyucuda/izleyicide/dinleyicide oluşturduğu ruh hali korunmaktadır. Birebir uyarlama, adından da anlaşılacağı üzere, kaynak esere bütünüyle bağlı kalınması durumunu ifade etmektedir. Örneğin bir romanın yazıldığı dilden, farklı bir dile tercüme edilmesi birebir uyarlama olarak nitelendirilebilir (Sobutay, 2021: 6-8; Alkan, 2013: 8-14). Nitekim uyarlamanın türünü ve yapıma biçimini daha etkin anlamlandırabilmek için uyarlama ile çok yakından ilişkili olan iki farklı kurama da değinmek gerekmektedir. Bunlardan ilki metinlerarasılık kuramıdır; herhangi bir metnin, başka bir metinden yola çıkarak var olan anlamı yeniden üretmesi ya da pekiştirmesidir. Kurama göre, bir metnin alt metinleri, yani bu metinde yer alan anlatılar, bunların oluşturduğu biçim ve anlamdan meydana gelen bilgi havuzu, başka metinler için de kaynak oluşturmaktadır. Dolayısıyla bir metindeki anlamlar, zamanla ve her yeni metinde azalmakta ve/veya değişmektedir (Gariper, 2017: 132; Atamer, 2019: 19). Bir başka kuram da göstergelerarasılıktır; sözsel sanatın sözsel olmayan sanatla ilişkisi ve dizgeler arası anlam alışverişidir. Sözsel olan sözsel olmayı söze dönebilirken; söz olmayan da sözsel olana

göndermeler barındırabilir. Farklı iki gösterge dizgesinin ilişkisine örnek olarak; ressam Ilya Glazunov'un yaptığı çizimlerin yönetmen Nuri Bilge Ceylan'ın *Kış Uykusu* filmine pastiş yöntemiyle etki etmesi verilebilir. Hatta bu örnekte metinlerarasılık ve göstergelerarasılık ilişkisi daha boyutludur; Glazunov'un söz konusu eserleri Dostoyevski öykülerinden, Ceylan'ın *Kış Uykusu* yapımı ise Çehov öykülerinden uyarlanmıştır (Aytaç & Göl & Yücel, 2014 ve Kesova, 2018). Resim ve sinema sanatlarının etkileşimine bir başka örnek olarak; yönetmen Onur Ünlü'nün, *Sen Aydınlatırsın Geceyi* (2013) filminde Marc Chagall'ın *Şehrin Üzerinde (Above the Town)* (1913) tablosunun uyarlanışını görebilmekteyiz. Göstergelerarasılık, yeni ürünlerin, bir başka kaynak üründen yola çıkarak hazırlanabildiğini belirtmektedir (Gariper, 2017: 132).

Uyarlama kavramı yapısı icabı, tanımlanmaya ve kategorize edilmeye karşı dirençlidir. Özgün eserin kutsallaştırıldığı, uyarlamanın değersizleştirildiği bir bakış açısı çağdaş sanat dünyasının konusu olmaktan çıkmıştır; yüklendiği geniş içerimler ile uyarlama, tekil gerçekliğin kapsayıcılığından kurtulmuş, kavramın kendisi kapsayıcı bir nitelik kazanmıştır (Atamer, 2019).

Metinlerarasılık ile uyarlamanın yakından bağıntılı olduğunu belirten Julie Sanders (Birkan Baydan, 2022), uyarlama kavramına ilişkin tanım ve yaklaşımları incelerken uyarlama biçimlerini şu şekilde özetlemektedir: a) Bir türden diğerine geçiş (edebiyattan sinemaya, tiyatrodan müzikale, düzyazıdan resme), b) Metin üzerinde kurgulanan kesmeler, çıkarmalar, eklemeler, genişletmeler ile müdahale (bu bir yorum şeklinde, özgün metinde susturulanlara ses vermek veya karakter eylemlerinin gerekçelerini açıklamak için olabilir); c) Yaklaşım ve güncelleme yoluyla yapıtı yeni kitle için anlaşılır hale getirme girişimi (Sanders, 2006: 18-19).

Milton, Sanders'ın adaptasyon ile kültüre uyarlama arasında yaptığı ayrımı dikkat çeker ve adaptasyonun çıkarma, ilave ve yeniden yazım içermesi durumunda dahi özgün yazara ait kabul edildiğini ve onun ismiyle anıldığını; kültüre uyarlamanın ise özgün eserden izler kalmış olsa dahi artık tamamen onu yeniden yazan veya uyarlayan kişiye ait olduğunu belirtir (Milton'dan aktaran Birkan Baydan, 2022: 1119).

Hamlet'in manga uyarlaması, *Hamlet*'i fütüristik bir dokunuşla, iklim değişikliği sonrası distopik bir 2017 dünyasına taşımaktadır. Sanders'ın maddelerine baktığımızda; bir türden diğerine geçiş, metin üzerinde yapılan ekleme ve çıkarmalar; güncelleme yoluyla yapıtı yeni kuşak için anlaşılır hale getirme eğilimi gibi tüm değişikliklerin uygulamasına rağmen kültüre uyarlanmış bir eser olma özelliği taşımamaktadır. Tüm popülerliğine rağmen manga *Hamlet*, Shakespeare adıyla, özgün eserin duygusunu yaşatma özelliğiyle dikkat çekmektedir.

3. SÖZSEL VE GÖRSEL/ÇİZGİSEL ANLATIDA KRONOTOP

Sanatın kavramsal boyutunun tanımlanmasına karnaval, diyaloji, kronotop gibi kavramları kazandıran Mikhail Mikhailovich Bakhtin (1895-1975) anlatıların yapısal özelliklerinin anlaşılmasında önemli bir işlevi üstlenmiştir. 'Kronotop' kelimesi Yunanca 'kronos' (zaman) ve 'topos' (yer) sözcüklerinin bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Sözen'e göre, '*anlatıdaki mekân-zaman tasarımı*' gündelik yaşamdaki anlamlandırma, anlamları yeniden inşa etme süreci ile ilintilidir (Sözen 2013;92-93). Bakhtin, anlatıdaki zaman-mekân birlikteliğinin önemini belirtmek için şöyle der: '*En belirgin olan şey, anlatı açısından taşıdıkları anlamdır. Romanın temel anlatısal olaylarını örgütleyen merkezdir bu mekân-zaman'lar... Mekân- zaman anlatı düğümlerinin birleştiği yerdir. Anlatıyı biçimlendiren anlamın bu mekân-zaman'lara ait olduğu, hiçbir çekince ilave edilmeksizin söylenebilir*' (Bakhtin, 2001. Akt. Sözen, 2013;94).

Bakhtin, kronotop kavramını ve mekân-zaman birlikteliğini kurgusal anlatılara özgü bir tanım olarak kullanır. Süalp'e (2004) göre, kronotop'un bu özelliği kurmaca anlatılarda, kültürel yapılarda, zamanı somut bir varlık olarak sunar. Bakhtin zamanın kurmaca yapılarda somut bir varlığa dönüşmesine ilişkin olarak metnin dışındaki zamanın anlatının kronotopunda kendine yer edindiğini belirtir. Tarihi bir roman sadece konu edindiği olayların geçtiği zamanı değil, aynı zamanda yazıldığı zamanın da kültürel, politik, estetik değerlerini de temsil eder.

Kronotop, anlatı metinlerinde yapı-söküme uğratıldığında kurmaca yapının gerçekçilik, inandırıcılık boyutunun kaybolduğuna dair yaklaşımlar bulunmaktadır. Oya Baydar 'Roman Toplumsal Zaman İçinde İnsanı Anlatır' başlıklı makalesinde, başarıyla kurgulanmış bir romandaki karakter hikayesinin farklı bir zamana uyarlanmasıyla anlam geçerliliğini ve inandırıcılığını yitirdiğini belirtir. Her bir zamanın kendi kronotopları bulunmaktadır. Bunun için

tarihin farklı çağlarının kendince kronotopları vardır (Baydar, 2002). Örneğin, 17.yy'ın İngiltere'sini temsil eden mekân şatolardır. 20.yy. Amerika'sının kronotopu 'Özgürlük Anıtı'dır. Aynı zamanda tarihin farklı döneminde kahvehaneler, birahaneler, kiraathaneler gibi alanlar da aynı şekilde kurmaca metinlerde yaygın kullanılan kronotoplardandır. *Hamlet* oyununda olayların hikâye edildiği yer olarak Kronborg Kalesi olarak gösterilmektedir.

Görsel/çizgisel anlatılarda kronotopların görünürlüğünün, anlatıda baskın ve yönlendirici olma özelliği vardır. Görsel anlatıların zaman-uzam düzenleme sanatı olmasının da burada yadsınamayacak bir katkısı bulunmaktadır. Çizgisel söylemler görsel ontolojiye dayandığı için zaman-uzam-olay birlikteliği bu anlatılardaki kronotopu öykünün belirleyici unsuru olarak dokur. Kronotop görsel/çizgisel söylemlerde ideolojileri, simgeleri, göndermeleri kendinde barındırır. Görsel/çizgisel anlatılarda kronotop seyircinin odaklanma (*focalization*), özdeşleşme duygusunu inşa eder.

Görsel/çizgisel anlatılarda mekân, olayların geçtiği yer işlevi görmektedir. Bu tür anlatılarda mekânlar doğrusal veya karşıt anlam içerisinde kullanılır. Doğrusal anlamıyla kullanıldığında mekânlar alışılmış işleviyle kullanılır. Buna örnek olarak, bir ayın sırasında kilise veya caminin gösterilmesi mekân kronotoplarını belirler. Karşıt anlamda ise karakterin komik durumunu inşa etmek için kullanılır. Sözen'e göre (2013), '*kaba, gülünç ya da şaşırtıcı bir sahnenin 'soylu ve kutsal' bir mekânda geçmesi buna örnek olarak verilebilir.*'

Uyarlamalarda kronotop değişimi ve yapı sökülümü, söylemin hedef kitlesinin özelliklerine göre yapılandırılmaktadır. Görsel/çizgisel söylem biçimlerinde çokmodluluk önemlidir. Sözselle anlatılarda kelimeler temsil işlevi gördüğü için kronotop olgusu kendiliğinden inşa olurken; görsel/çizgisel anlatıların bir türü olan çizgi romanlarda bu modlar; fotoğraf, çizilen görüntü, baloncuklarda yazılmış birkaç kelime ile ifade edilir. Bu anlamda çizgi romanlar, mangalar kronotopları sadece sözselle anlatı olarak iletmez. Çizgiselle anlatıcıların zaman olgusunu inşa etmek için mekân kronotoplarını birebir tasvir etmeleri gerekmektedir. Bu anlamda iletişim dilinin çokmodluluğu işlevsellik kazanmaktadır (Jewitt, 2008, 246).

Uyarlama çalışmaları, bir söylemin başka bir söyleme aktarımı sürecinin metodolojisini inceler (Sanders, 2006; 20). Bu anlamda, 'ne?', 'nasıl?' ve 'neden?' soruları sorgulanır, tasarım çoğunlukla hitap ettiği izleyici/okurla ilgilidir. Hurcheon ve Sanders uyarlama çalışmalarında 'metinlerarasılık' olgusuna vurgu yapar. Gerard Genette ise uyarlama çalışmaları '*yakınlaştırma hareketleri*' olarak adlandırmaktadır (Genette, 1997, 304). Bu bağlamda *Hamlet* oyun metninin mangaya uyarlanma metodolojisi 'anlatma', 'gösterme', 'etkileşim' üzerine yoğunlaşmaktadır. Çizgiselle söylem biçimlerinin bir türü olan mangalar; çizgiler, görseller aracılığıyla uzam-zaman kronotopu inşa eder. Bu kronotoplar okur için hazır, koşullandırılmış, önceden (anlatıcı tarafından) belirlenmiş dünyalar inşa etmektedir. Sözselle anlatılarda ise anlatıcı kelimeleri bir dizin, belirti olarak kullanır ve okurun tahayyülünde inşa edeceği dünyaya, onun zaman-uzam ilişkisi kurmak için seçeceği mekân kronotoplarına müdahale etmemektedir.

4. WILLIAM SHAKESPEARE 'HAMLET' OYUNUNUN YAPISAL ÖZELLİĞİ

Kurmaca evrenini yer ve zaman belirlemekte; zamanı somutlaştıran kronotoplarla tutarlı bir temsil sağlanmaktadır. Yapıtın görselle olarak tahayyülü ve tasvirini oluşturan zaman ve mekân, bilginin oluşmasına ve olay örgüsüne hizmet etmektedir. Kronotoplar, yazarın içinde yaşadığı dönemin bilgisini barındırmaktadır. *Hamlet*, Rönesans ve Orta Çağ Avrupa'sının sosyal, siyasal, ahlaki yapısını yansıtmaktadır. Mekânın zamansal değeri toplum yapısının, çıkmazların ve farklı ilişki tiplerinin anlaşılmasını sağlamaktadır. *Hamlet* oyununda da Danimarka başta olmak üzere Orta Çağ Avrupa ülkelerinin içinde bulunduğu siyasal, ahlaki ve kültürel yapı kolaylıkla okunabilmektedir.

Mihail Bahtin, daha önce de sözünü ettiğimiz üzere, kronotop ile zaman/mekân ilişkisine ve bu ilişkinin sanat eserlerine kattığı anlamı araştırmaktadır. Zamanı işleyen ve bir bilgiye dönüştüren kronotop, anlatının dönüm noktalarında, düğüm yerlerinde belirginleşmektedir. Bakhtin (2014), edebi imgeler zaman-uzamsaldır, "Zaman-uzam anlatı düğümlerinin bağlandığı ve birleştiği yerdir" der (Bakhtin, 2014: 33).

Bir rönesans dönemi eseri olan *Hamlet*, Shakespeare'in güçlü kalemiyle intikam temasını merkezine alır; ikilem, yas, çatışmanın olduğu duygu ve düşünce örgüsüyle gelişir. Ölen Danimarka Kralı'nın hayaleti, oğlu *Hamlet*'e

görünür ve amcasının kendisini öldürdüğünü söyler. Amcasından intikam alması için de Hamlet'i yüreklendirir ancak Hamlet aksiyon almakta zorlanır. Hamlet, gördüğü ve duyduğu şeylerin doğruluğu konusunda ikilem yaşarken -aynı zamanda- ne yapması gerektiği konusunda da bir arayışa girer. Bunu sezen amcası Hamlet'e karşı kendini koruma hazırlıklarına girişir (Shakespeare, 1995).

William Shakespeare oyunlarında seyircisini/okuyucusunu anlamın derinliklerine davet etmektedir. Kafiye, ağır, ölçülü ve şiirsel bir dil kullanmaktadır. Oyunlarında genellikle sınıf meselelerini, ahlak sorunlarını, aşkı, tutkunun ve hırsın trajik sonunu konu edinir. Shakespeare oyunlarında komik ve trajik olan bir aradadır. Dönemin sansür anlayışını, söz sanatının ustalıklarıyla yener; oyunlarında sıklıkla kelime oyunlarına başvurmaktadır. Üç birlik kuralına uymayan yazar için yan olaylar ve yan karakterler de önemli bir yer teşkil etmektedir. Alegorik anlatımı, dram ve komediyi bir arada barındırabilmesi, eleştirel bir tavrının bulunması, şiirsel dili, çok katmanlı hikâye yapısıyla dönemin diğer yazarlarından ve anlatıcılığından sıyrılmaktadır (Şener, 2000).

Rönesans bireyi önemseyen, olandan olması gerekene doğru evrilen bir hareket sürecidir. Busüreç içerisinde eskide kalmış arzu ve heveslerin yeniden deneyimlenmesi talep edildiğigibi, yeni tecrübeler de kapı aralayan bir merak ve araştırma duygusu hayat bulmuştur (Pate'den aktaran Demir, 2020: 121). Hamlet karakteri de bu dönemin bir temsili olarak karşımıza çıkar; eğitilmiş, meraklı, başkaldıran bir Rönesans figürüdür.

Hamlet oyununun ana çatışması intikam teması üzerinden Clodius ve Hamlet arasındaki güç ile çizilse de; -Shakespeare ustalığının bir sonucu olarak- oyun pek çok çatışma üzerine inşa edilmiştir. Anne oğul, baba kız arketip çatışmasının yanı sıra; korku ve cesaret, akıl ve kalp, gerçek ve gerçeküstü, ihanet ve sadıklık, halk ve iktidar, kuşak çatışması gibi zıt fikirler yan çatışmaları oluşturmaktadır. Shakespeare'in Hamlet oyununda tasarladığı bu çatışmalar, Rönesans döneminde İngiltere'nin I. Elizabeth döneminin sonlarında, yaşlı bir kraliçe tarafından temsil edilmesi, taht cinayetleri, aydın sınıfın sürüklendiği bunalım gibi koşullar etkilidir.

Soylu sınıfa mensup, eğitilmiş, sanatsever bir kişi olarak okunabilen Hamlet karakteri; içinde yaşadığı dünyanın ümitsizliği, babasının ölümü, annesinin amcasıyla evlenmesi gibi nedenlerden ötürü melankolik bir yapıya bürünür. Hamlet'in psikolojisini biçimlendiren tüm bu olaylar onu içinden çıkamadığı trajik bir sona iter. Psikanalitik bir okumayla; annesinin biricik ve çok sevdiği oğul Hamlet, babasının ölümü ve amcasının annesiyle gerçekleştirdiği ensest ilişkiyle ödipal kompleks yaşayarak ağır bir depresyona girmiştir. Hamlet, annesine olan aşkını içine bastırır, eylemsizliğinin nedeni de zaten bilinçaltında rakip olarak gördüğü babasının ortadan kalkmış olmasıdır. Fakat yine de bu kompleksin bir sonucu olarak çocuk, bu Ödipal çatışmayı babasıyla özdeşleşerek atlatır ve sonra hissettiği duygulardan dolayı suçluluk duyar (Yavuz, 2018; 278).

Şüpheli, meraklı, kararsız, mensubu olduğu toplumda ötekileşmiş ve duygusal kişiliğiyle çok yönlü bir karakterdir. Shakespeare'in yarattığı derinlikli karakter yapısı Hamlet'i, tüm sanat ve edebiyat dünyasının ikonlarından biri haline dönüştürmüştür.

Enest ve cinayete rağmen Hamlet'in aksiyona geçip intikam alamaması, oyun kişiliğinin dinamiğini oluşturmaktadır. Oyunun beşinci perde, birinci sahnesinde mezarının/soytarının repliklerinden anlaşıldığı üzere Hamlet otuz yaşında bir genç yetişkindir.

1. SOYTARI: Sen çıkaramadın mı? Her budala bilebilir bunu. Tam genç Hamlet'in doğduğu gündü...

1. SOYTARI: Nerde mi? Burda, Danimarka'da. Otuz yıldır mezarlık yaptığım bu memlekette (Shakespeare, 1995: 193,194).

Babasının öldürülmesinden ziyade, annesinin başka bir adamla ilgilenmesi hatta bu kişinin amcası olması durumu Hamlet'i güçsüzeleştirir. Oedipal evreden kaynaklı bilinçdışında suçluluk duygusunu içinde barındıran Hamlet'in, bu sebeple amcasını öldürme eylemini harekete geçiremediği söylenebilir (Salman, 2018). Hamlet 'in ruhsal dengesizliği, dünyanın dengesizliğinin bir sembolü olarak yorumlanabilmektedir. Hamlet'in ereği, babasının amcası tarafından öldürüldüğünü kanıtlamaktır. Bu süre içinde özgürleşebilmek, amacı için alan yaratabilmek adına deliliği bir kamufraj olarak kullandığı da söylenebilir. Özdemir Nutku bu halini "Hamlet, ruhsal yanını vurgulayan nihilizmin en üst derecesindedir." olarak tanımlamaktadır (Nutku, 1972). Shakespeare'in oyunlarında -çoğunlukla- soytarlara atfedilen bu delilik, bu kez Hamlet'e özgürlük sunmaktadır. Bozuk dünyanın

dengelessnessiyle, dengelessiz bir şekilde baş etme yolunu seçer ancak; süreç içerisinde Hamlet'in delilik kostümü vücuduna işlemeye başlar. Hamlet insana dair çatışmaları ve ikiliklerini bünyesinde barından bir varlığa dönüşür. Taşıdığı ağır yükün altında ezilen Hamlet'i Nietzsche Dionysosçu insana benzetir: *İkisi de şeylerin özüne gerçek bir bakış atmış, onları tanımışlardır ve eyleme geçmek onları tiksindirmektedir; çünkü eylemleri şeylerin bengi özünü değiştirmeyecektir, zıvanadan çıkmış dünyayı yeniden düzenleme işinin kendilerinden beklenmesini gülünç ya da utanç verici bulmaktadırlar (Nietzsche'den aktaran Özüydin, 2016: 53).*

Varoluş sancısı Hamlet'i karasızlık, iradesizlik, eylemsizlik içine sürükler; kendi fenomen repliğinin de ifade ettiği üzere var olmak ve yok olmak arasına sıkıştırır. Babasının makamına geçerek gücü, katili olarak da kötülüğü cisimleştiren amca; annesiyle ensest bir ilişki kurarak anneyi de annelik tahtından indirmiş olur. Hamlet tüm bu yanlışlar ve günahlarla, her şeyi erteleyerek baş etmeye çalışır. "Hamlet Neredeyse Absürd: Ertelemenin Dramaturjisi" adlı makalede Robert Hapgood, Hamlet'in bütünüyle erteleme davranışından oluştuğundan bahseder (Mimemis Dergisi Yazarları'ndan aktaran Koç, 2019).

Hamlet oyununda pasif bir varoluş gösterse de bahsedilmesi gereken ve metin örgüsünde önemli bir yere sahip olan Ophelia karakteri sessiz, göz ardı edilen, erkekliğin onayına teslim olmuş bir yapıyla karşımıza çıkar ve bu durum onu gözlemciye dönüştürür. Ophelia, Hamlet'in duygu durumu ve davranışlarındaki çelişkinin bir sağlamasıdır. Etrafındaki entrikalara şahitlik etmek ve aşkına karşılık alamamak onu önce delirtir sonra da ölüme sürükler.

İnsan zihninin derinliklerini, geniş kelime dağarcığını ve gözlem yeteneğini kullanarak işleyen Shakespeare, Hamlet karakterinde sanatını başka bir noktaya taşır; karakter boyutluluğunu felsefenin, psikanalizin ve tarihin konularıyla kuşatır.

5. W. SHAKESPEARE'İN 'HAMLET' OYUNU VE APPİGNANESİ & VİECELİ 'HAMLET' MANGASINDA KRONOTOPLARIN KARŞILAŞTIRMASI

Anlatı uyarlamalarındaki zaman-uzam, zaman- nesne kronotoplarının dönüşümü, yapı söküme uğratılmasına ilişkin olarak William Shakespeare'in *Hamlet* oyunu ve görsel/çizgisel anlatı olarak Richard Appignanesi ve Emma Vieceli'nin *Manga Shakespeare: Hamlet* çizgi romanındaki belirgin farklılıklar tespit edilmiştir. Bu anlamda zaman-uzam kronotopunun uyarlamasında anlatıcı değişen yapılar incelenmiştir. William Shakespeare tarafından yazılmış olan Hamlet oyununun temel amacı saray içindeki ilişkiler ve çıkmazları göstermektir. Richard Appignanesi ve Emma Vieceli manga anlatısında kurduğu evrenle ilgili kitabın ilk sayfasında okuyucusuna açıklayıcı bilgi sunmaktadır. Vieceli ve Appignanesi'nin 2006 yılında yayınlanan *Manga Shakespeare: Hamlet* yapıtı 2017 yılında dünyayı bekleyen iklim felaketlerine vurgu yaparak, distopik bir evren inşa eder.

'Yıl 2017. Küresel iklim değişikliği Dünya'yı mahvetmiş durumda. Artık sürekli savaş halinde olan bir siber dünyada yaşıyoruz. Danimarkalı prens Hamlet belirsiz bir gelecekle yüzleşmek üzere ve dönmüştür...'(Appignanesi and Vieceli2009;2)

Hamlet karakteri, oyunun başında babasının ölümünden hemen sonra -erken yas döneminde- karşısına çıkan hayalet figürüyle dönüşüme uğrar; 1.perde 4.sahnede Elsinore Şatosu'nda, nöbet tutulan bir set üstünde hayaletle karşılaşır ve set surlarınca onu takip eder. Hem kalenin içini hem de kalenin dışını kapsayan bu mekân, dışarı ve içeriye dahil olamamışlık ve arada kalmışlık halini temsil etmektedir. Hayalet de hem bu dünyada kalamamış hem de ruhani dünyaya gönül rahatlığıyla geçememiş bir figür olarak mekân yapısının bileşikliğiyle örtüşmektedir. Dönemin kraliyetinin sosyal yaşam alanı ve aynı zamanda bölgenin siyasi idaresinin merkezi olan şatonun surları tehdit alanlarıdır. Kraliyet için dış dünyanın saldırılarına karşı en zayıf, en açık alanları temsil eden surlar; gözetleme, muhafaza edilme işlevleri üstlenmektedir. *Hamlet* oyununda da kale içinde var olan düzeni alt-üst edecek ilk hamle (hayaletin gerçeği söylemesi) bu mekânda gerçekleşmektedir. *Manga Shakespeare: Hamlet* yapıtında ise bu sahne yine surlarda geçmekte ancak Hamlet hayaleti surlar boyunca takip etmek yerine surlardan atlayarak ormana doğru takip etmektedir. Hayaletten gerçeği öğrendiği mekân, oyun metninden farklı olarak iklim felaketi nedeniyle harap olmuş yılanların gezdiği bir ormandır.



Şekil 1: Hamlet'in Hayaleti Kovalama Sahnesi, (Kaynak: Appignanesi ve Vieceli, 2009)

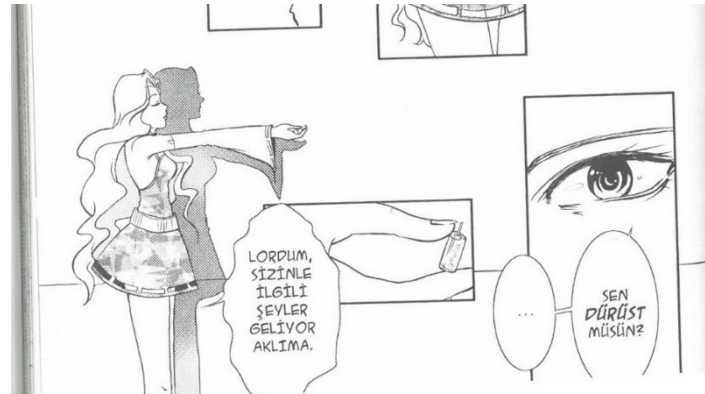
Appignanesi ve Vieceli'nin 'Manga Shakespeare: Hamlet' çizgi romanındaki 2017 yılının siber dünyasında karakterler arasındaki haberleşme biçimi kronotopun işlevinin değişmesi ile dönüşüme uğrar. Örneğin 'Hamlet' oyunundaki 3.Perde 1.Sahne'de Hamlet ve Ophelia'nın karşılaştığı sahnede Ophelia Hamlet'in ona önceden verdiği mektubu iade eder.

'Efendimiz, kıymetli şeyler vermişsiniz bana.

Kaç gündür geri vermek istiyordum size.

Buyurun, alın şimdi.' (Shakespeare, 1995)

Japon kültüründe önemli yeri olan manga sanatına uyarlanan anlatının bu bölümünde zaman-uzam olgusunun yapı söküme uğraması W.Shakespeare döneminde kullanılan mektup, siber dünyayı temsilen bir çip ile ifade edilmektedir. Aslında, uyarlama çalışmalarındaki zaman-uzam kronotopunun yapı söküme uğratıldığı, anlatı zamanını inşa etmek için nesne kronotoplarının değiştirildiği ve bunun üzerinden bir siber dünya zamanı inşa edildiği görülmektedir.



Şekil 2: Ophelia'nın Hamlet'e mektupları iade ettiği sahne, (Kaynak: Appignanesi ve Vieceli, 2009)

Çizgi romanda tüm mektuplar çip olarak tasvir edilir; bu çip karakterlerin ensesinde bulunan girişe yerleşerek bilgi aktarımını sağlamaktadır. Bu anlamda manga anlatısındaki başka bir sahne bunu daha açıklayıcı bir şekilde tasvir etmektedir. W.Shakespeare'in Hamlet oyunundaki 2.Perde 2. Sahne Ophelia'nın babası Polonius, Kralın huzurunda Ophelia'nın ona verdiği mektubu krala göstermektedir. Aynı sahnenin manga çiziminde ise söz konusu mektup yine bir çip olarak sunulur.

H. Arslan

(Şatoda bir oda)

POLONIUS:

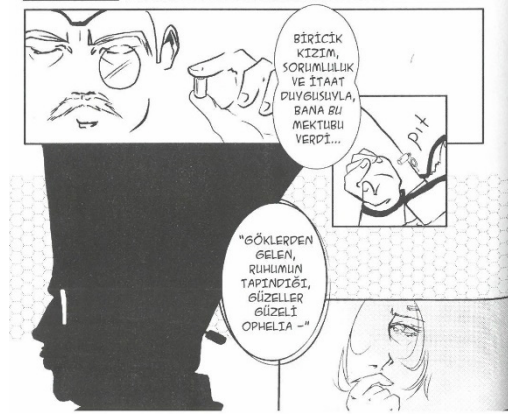
....

*Bu kızım, ki dikkatinizi çekerim
Bana olan saygısına ve bağlılığına,
Şunu verdi bana. Bunun üstüne artık
Düşünüp karar vermek sizin:
(Mektubu okur.)
"Göklerin kızı, ruhumun tapınağı
Güzelliklerin en güzeli Ophelia
Olmadı, bayağı kaçtı bu söz,
Güzelliklerin en güzeli, olmayacak söz."*

...

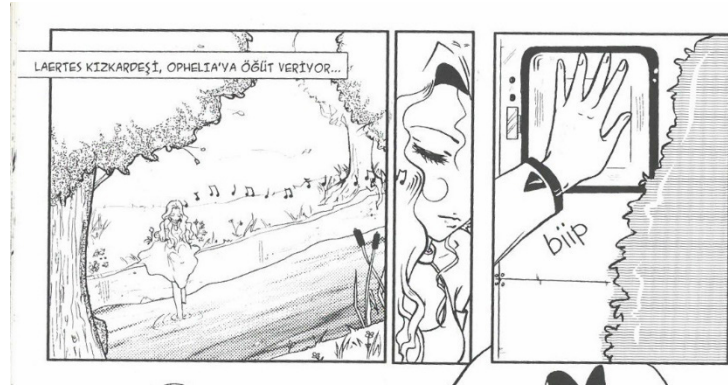
KRALİÇE:

Bunları Hamlet mi yazan?' ((Shakespeare, 1995 : 98-99).



Şekil 3: Anlatıda çip kronotopunun kullanım örneği, (Kaynak: Appignanesi ve Vieceli, 2009)

Oyun metninin barındırdığı nesnelere kurmaca dünyasının çerçevesini ve zamanını belirlemektedir. Oyunun üçüncü sahnesinde Laertes ve Ophelia, Polonius'un evinde bir odaya girer. Söz konusu sahnede; Laertes o bölgeden ayrıldığı için kardeşiyle vedalaşmakta, onu Hamlet'in güvensizliği ile ilgili uyarılmaktadır. Yazar oyunun bu bölümünde mekânsal bir belirteç sunmamaktadır. Ancak sahne; kralın baş danışmanı olan Polonius'a ait bir odada geçmekte, yine bürokratik bir figürün şatonun herhangi bir biriminde bulunan mekânı işaret edilmektedir. Şato gibi mekânlara ait misafir odaları, holler, koridorlar, yemek odaları hükümdarlık hanesindeki ilişkilerle ilgili buluşma ve entrikaların geçtiği yerlerdir. Edebi metinde Laertes ve Ophelia'nın Polonius'a ait bir odaya girdiği bilgisi kısıtlı şekilde sunulurken, *Manga Shakespeare: Hamlet* yapıtında uyarılmanın kronotopu değiştirilmesiyle karakterler teknolojik parmak okuyucularla odaya girmekte, çizgisel anlatıda vurgulanmaktadır.



Şekil 4. Ophelia'nın parmak izi ile odaya girişi, (Kaynak: Appignanesi ve Vieceli, 2009)

Hamlet'in kraliyet mensuplarını babasının ölümüyle yüzleştirmek için tasarladığı tiyatro oyunundaki aksiyon özgün metninde "Kralın tacını başından alır, tacı öper, kralın kulağına zehir akıtır ve çıkar." şeklinde ifade edilmektedir (Shakespeare, 1995 :156). *Manga Shakespeare: Hamlet*'de ise maskeli bir oyuncu, kral kılığında oyuncuya şırıngayla bir zehir enjekte ederek onu öldürmektedir. 19. yüzyılın buluşlarından biri olan günümüzde birçok alanda kullanılan şırınga nesnesi, 16. yüzyılın Hamlet hikayesine dahil ederek kronotopu değişime uğratmaktadır.



Şekil 5. Aktörlerin cinayet temsili, (Kaynak: Appignanesi ve Vieceli, 2009)

SONUÇ

Kurmaca anlatılarda zaman olgusunu uzamdaki nesnelere, mekânlar inşa etmektedir. Kronotopların zaman-uzam, zaman-nesne olarak hikâye dünyasını inşa etmesi, anlatının tarihsel süreçteki yerinin belirlenmesinde önemli etkidir. Uyarlama çalışmalarında söylemin farklı araçlarda (medyumlarda) yeniden inşası sürecinde zaman-uzam, zaman-nesne kronotopları yapı söküme uğratılmaktadır. Anlatıcıların kendi medya mecralarının yapısal özelliklerine ve anlatıcı tarzıyla ilgili olarak aynı öykünün farklı araçlara (medyumlara) uyarlanmasında zaman kronotopunun değişimini temsil eden metaforlar, imgeler, semboller kullanıldığı görülmektedir.

W.Shakespeare'in *Hamlet* oyununun Appignanesi ve Vieceli'nin *Manga Shakespeare: Hamlet* manga anlatısına dönüştüğü uyarlamada zaman kronotopunun da değiştiği tespit edilmiştir. Shakespeare'in *Hamlet* evrenini temsil eden dönemin temsilleri yerine manga anlatısında siber dünyayı temsil eden kronotoplar kullanılmıştır. İki sanat yapınının karşılaştırılmasında zaman-uzam kronotopunun yapı-söküme uğratıldığı, anlatıcı tarafından yeniden inşa edildiği sonucuna varılmıştır. Uyarlama yapıtta tasvir edilen siber dünya nesnelere görsel/çizgisel vurgusuyla temsili gerçekleştirilebilmiştir. *Hamlet* oyun metninde haberleşme, iletişim aracı olarak mektup

kullanılmaktayken, *Manga Shakespeare: Hamlet* eserinde dijital çiplerin kullanıldığı görülmektedir. Manga anlatısındaki zaman-uzam kronotopunun yeniden inşasına ilişkin başka bir örnek ise; oyundaki tiyatro sahnesinde 'Kralın tacını başından alır, tacı öper, kralın kulağına zehir akıtır ve çıkar' sahnesinin mangada zehri bir şırınga ile kralın kulağına akıtmasıdır. *Manga Shakespeare: Hamlet* in siber dünyasında inşa edilen evrende kapıların teknolojik parmak okuyucularıyla açılması zaman kronotopu değişiminin görünürlüğü açısından önemlidir.

Anlatı yapıları uyarlandığında anlatıcıların hitap ettiği hedef kitlenin demografik özellikleri söylemin araçlarını (medyumunu) belirlemektedir. Bu anlamda *Hamlet* oyunu kendi anlatı yapısı, kurgusal özelliği ve taşıdığı mesaj açısından daha bilinçli, entelektüel, olgun bir okur/seyirci kitlesine uygundur diyebiliriz. *Manga Shakespeare: Hamlet* anlatısındaki hedef kitlenin yaş aralığının genç olması söylemin anlaşılabilir, kavranabilir bir yapıda tasarlanmasının sonucudur. *Hamlet* oyunu ve *Manga Shakespeare: Hamlet* mangasının farklı hedef kitleye yönelik söylem oluşturmasından dolayı olay örgüsünde eksiltmeler, kısaltmalar olduğu tespit edilmiştir. Oyun metninin mangaya dönüşümünde zaman-uzam kronotopunun yeniden inşası tiyatro oyunundaki önemli tiratların, sahnelerin ortadan kalkmasına neden olmuştur. *Hamlet* oyununun *Manga Shakespeare: Hamlet*'e dönüşmesiyle özgün metnin özeti niteliğinde parça anlatılar kullanılmıştır.

KAYNAKÇA

- Alicenap, Ç. T. (2014). *Yerelden Evrensel Japon Anime ve Manga Sanatı*. Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(7), 31-60.
- Aristoteles (2006); *Poetika*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Cantek, L., (2016) *Çizgili Hayat Klavuzu*, İstanbul.
- Chatman, S. B. (1980). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Demir, K. A. (2020). *Coğrafi Keşiflerin Ekonomi Ve Kamu Yönetimi Sistemine Katkıları: Merkantilizm Ve Kameralizm*. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 29 (1), 118-135 . DOI: 10.35379/cusosbil.570806
- Genette, G. (1997). *Palimpsests. Literature in the Second degree*. Translated by ChannaNewman and Claude Doubinsky. Lincoln: University of Nebraska Press
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge
- Jewitt, C. (2008). "Multimodality and Literacy in School Classrooms." *Review of Research in Education* 32: 241-267.
- Mccloud, S., (2018) *Çizgi Romanı Anlama*, Sırtlan Kitap.
- Nutku, Ö. (1972). *Çağdaş Hamlet*. Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 3 (3) , 107-118 . DOI: 10.1501/TAD_0000000142
- Öztekin M.K. (2011) *Manga, Bir kültürel Direniş Aracı*, İletişim yayınları
- Özüaydın, B. C. (2016). *Herkes Biraz Macbeth Biraz da Hamlet'tir. Kaygı*. Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, (26), 45-58 . DOI: 10.20981/kuufefd.51522
- Salman, S. (2018). *Psikanalitik Yaklaşım Açısından Baba-Oğul İlişkisi: Gişe Memuru ve Beş Vakit Filmleri*. Sine Filozofi, 3 (5) , 145-159 . DOI: 10.31122/sinefilozofi.354020
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge.
- Schodt, F. (1986). *Manga Manga*. Japan: First Paperback Edition
- Shakespeare, W. (1995). *Hamlet*, çev. S. Eyüboğlu, İstanbul: Remzi Kitabevi
- Shino, Y., (2008) "Japan's Burgeoning Class: Working Poor", San Francisco Chronicle
- Sözen, M. F. (2013). *Bakhtin'in Romanda" Karnavalesk" Kavramı ve Sinema*. Akdeniz Sanat, 2(4).
- Süalp, A. (2004) *Zaman, Mekân-Kuram ve Sinema*, İstanbul, Bağlam Yayınları, s. 62
- Şener, S. (2000). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Tez Z., (2018) *Yasaklı Sanat Olarak, Minyatür, Resim ve Grafik Tarihi*, İnkilap Yayınları.
- Yavuz, M. E. (2018) *Necip Fazıl Kısakürek'in Bir Adam Yaratmak Ve William Shakespeare'in Hamlet Adlı Eserlerinde Ruh Çileleri*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 6(1), 265-280.

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

1. Bu çalışmanın yazarları, araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyduklarını kabul etmektedirler (The authors of this article confirm that their work complies with the principles of research and publication ethics).
2. Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir (No potential conflict of interest was reported by the authors).
3. Bu çalışma, intihal tarama programı kullanılarak intihal taramasından geçirilmiştir (This article was screened for potential plagiarism using a plagiarism screening program).