


Western'e Japonya'dan Bir Bakış: Sukiyaki Western Django

A View to the Western from Japan: Sukiyaki Western Django

Volkan ÇELİK¹ 

Sivas Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, Sivas, Türkiye



ÖZ

Hollywood endüstrisi, klasik anlatı ve tür sineması gibi kalıplaşmış anlatı yöntemleri ile hem kendi üretim standardını oluşturmuş hem de dünya sinemasını etkilemiştir. Bu etkinin çarpıcı örneklerinden birisini ise aslında yerel bir anlatı olan Western filmleri oluşturur. Vahşi Batı ve kovboy miti üzerine kurulan bu tür, ABD sınırlarını aşarak tüm dünyada yeniden ve yeniden üretilmiştir. Özellikle İtalyan sineması, Spagetti Western olarak anılan filmleri ile ön plana çıkmıştır. Ancak İngiltere'den Fransa'ya, İspanya'dan Avustralya'ya ve Türkiye'ye kadar başka birçok ülkede de Western örnekleri görülmektedir. Bu makale ise Japon sinemasından verilen bir Western örneğini inceleme konusu yapmıştır; *Sukiyaki Western Django* (2007). Aslında bu film, bir "Western üzerine Western" olarak da adlandırılabilir çünkü Hollywood Western kodları ile üretilmiş *Django* (1966) adlı Spagetti Western filminin bir yeniden üretimidir. *Sukiyaki Western Django* (2007), hem *Django* (1966) ile karşılaştırmalı bir şekilde değerlendirilerek hem de Hollywood Western anlatı öğeleri (tema, karakter ve ikonografi gibi) ile incelenerek bir film eleştirisine tabi tutulmuştur. Sonuç olarak makaleye konu olan filmin hem bir yorumlayarak uyarlama film örneği hem de Western anlatısına uyan ancak Japonya'dan gelen bir örnek olarak da kendi kültürünü türe adapte eden bir film olduğu ortaya konulmuştur. Yönetmen Takashi Miike, türün kodlarını başarılı bir şekilde kullanıp uyarlama yaptığı orijinal filmin iskeletine sadık kalırken kendi tarih ve kültüründen beslenerek de özgün bir Western filmi, bir Sukiyaki Western filmi yaratmıştır.

Anahtar Kelimeler: Western, Spagetti Western, Sukiyaki Western, Tür Sineması, Uyarlama, Django.

ABSTRACT

The Hollywood industry has both established its own production standards and influenced the world cinema with its stereotypical narrative methods such as classical narrative and genre cinema. One of the striking examples of this influence is Western films, which are actually a local narrative. Based on the myth of the Wild West and cowboys, this genre has been reproduced and reproduced all over the world beyond the borders of the USA. Especially Italian cinema came to the spotlight with its films known as Spaghetti Westerns. However, examples of Westerns can also be seen in many other countries from England to France, Spain to Australia and Turkey. This article analyzes an example of a Western from Japanese cinema; *Sukiyaki Western Django* (2007). In fact, this movie can be called a "Western upon Western upon Western" because it is a reproduction of the Spaghetti Western *Django* (1966), which was produced with Hollywood Western codes. *Sukiyaki Western Django* (2007) has been subjected to a film criticism by both comparing it with *Django* (1966) and analyzing it with Hollywood Western narrative elements (such as theme, character and iconography). As a result, it has been revealed that the film that is the subject of the article is both an example of a film that is adapted by interpretation and a film that fits the Western narrative but adapts its own culture to the genre as an example from Japan.

Geliş Tarihi/Received 08.07.2024
İlk Revizyon/First Revision 09.07.2024
Son Revizyon/Last Revision 09.08.2024
Kabul Tarihi/Accepted 12.08.2024
Yayın Tarihi/Publication Date 15.03.2025

Sorumlu Yazar/Corresponding author:

Volkan ÇELİK

E-mail: celikvolkan58@gmail.com

Cite this article: Çelik, V. (2025) A View to the Western from Japan: Sukiyaki Western Django. *Communicata*, 29, 1-11



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License.

Director Takashi Miike, while successfully using the codes of the genre and remaining faithful to the structure of the original film he adapted, has also created an original Western film, a Suki-yaki Western film, by feeding on his own history and culture.

Keywords: Western, Spaghetti Western, Suki-yaki Western, Genre Cinema, Adaptation, Django.

Giriş

Western, klasik bir söylemle, neredeyse sinemanın kendisi ile yaşittir. İlk Western filmi olarak kabul edilen *The Great Train Robbery/Büyük Tren Soygunu*, 1903 gibi erken bir tarihte, film teknolojisinin öykü anlatma gücünün keşfinin çok başlarında çekilmiştir. Western, sinema tarihindeki öykülü filmler ile yaşıt bir türdür (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 160). 1900'lerin başında doğan ve 1910'lar ile birlikte popülerliği giderek artan bu tür, temelini yerliler ile yerleşimcilerin çatışmalarından, Batı'ya göçten ve Amerikan coğrafyasının gerçekliğinden alır ancak bu gerçekliği ve çatışma unsurlarını sadece yansıtmaz; onları yorumlar ve bir mit haline dönüştürür. Yerleşimciler için bir köken inşası sağlar (Bordwell & Thompson, 2012, s. 337). Western'i Amerikan mitolojisi olarak konumlandırmak veya yorumlamak yanlış olmayacaktır.

Western'in ilk dönem temaları ağırlıklı olarak doğa (yerliler) ile medeniyet (yerleşimciler) arasındaki çatışma üzerine kuruludur. Batı'ya hücum günlerinde her türden insan, bu "vahşi" geniş arazilere gelerek yerliler ile yüzleşip çatışmışlardır. Western, bu temel çatışmanın zıtlıkları üzerine inşa edilmiştir. Bir yanda tabanca, diğer yanda ok ve yay; bir yanda atlar, diğer yanda tren yolu. Verilen ikili karşıtlıkları daha fazla arttırmak mümkündür. Bu karşıtlıklar ortamında ise ilk dönem Western kovboyu ön plana çıkar; o hem yabancı ve doğaya aittir hem de medeniyetin bir parçası ve Vahşi Batı'daki taşıyıcısıdır. Özellikle ilk dönem Western filmleri, Avrupa kökenli beyaz yerleşimcilerin Batı'ya ilerleyişini meşrulaştırma çabası içerisindedir. Bu sebeple, yerliler (Kızılderililer) ve Hispanik kökenliler (Meksikalılar) ile alakalı çok fazla basmakalıp fikirler üretilmesini sağlamışlardır; yerliler vahşidir veya Meksikalılar tembeldir gibi (Bordwell & Thompson, 2012, s. 338).

Western'in ortaya koyduğu bu basmakalıp karakterler ve kendini sürekli tekrar eden çatışmalar zamanla türe özgü dilin ve üretim kodlarının önemli motiflerini oluştururlar. Kızılderililer tarafından saldırıya uğrayan konvoylar, haydutların posta arabası soymaları, kovboyların kasaba meydanında düello yapmaları, kasaba şeriflerinin yıldız şeklinde rozet takmaları vs. birçok unsur, sonrasında İtalyan sineması başta olmak üzere birçok ülke sinemasında tekrar tekrar kullanılmışlardır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 338). Özellikle 1960'lardan itibaren farklı ülke sinemaları

klasik Western kodları ile İtalyan yönetmen Sergio Leone'nin *The Good, the Bad and the Ugly/İyi, Kötü ve Çirkin* (1966) adlı filminde olduğu gibi üretim yapıp türe farklı bir bakış getirirken; Hollywood ise geçmişe farklı yaklaşımlar sergilemiştir. Medeni/modern beyaz yerleşimcilerin aslında o kadar da medeni olmayan yönlerine odaklanan filmler üretilmiştir. Yaşanan ırkçılık ve üretilen "vahşi" yerli algısı üzerine yeni baştan düşünölmeye çalışılmıştır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 338).

Amerikan tarihini ve kültürünü temel alan bir tür olarak ortaya çıkan ancak zamanla dünya sineması içerisinde de farklı farklı yorumlar ile gelişen Western'i üç dönem ya da kısım halinde değerlendirmek mümkündür; I. Dünya Savaşı'na kadar gelen dönem, II. Dünya Savaşı sonrası dönem (Soğuk Savaş yılları) ve Western üzerine Western filmleri. İlk kısım ya da dönem *The Big Trail* (1930) veya *Stagecoach/Cehennemden Dönüş* (1939) gibi film örnekleri ile ön plana çıkmaktadır. Her iki filmde de John Wayne tarafından canlandırılan kovboy tipi; güçlü, özgüvenli, intikamcı, iyi silah kullanan, doğa ile medeniyet arasındaki beyaz erkektir. Bu dönem filmleri, Batı'ya göç, yerleşme, yerliler ile mücadele ve altın arayışı gibi temalar ile kökeni oluşturur. Savaş sonrası dönemde ise *High Noon/Kahraman Şerif* (1952) ve *Rio Bravo/Kahramanlar Şehri* (1959) gibi ana karakterin artık eskisi kadar mükemmel olmadığı, yaşlanıp yardıma muhtaç olduğu, yalnızlaştığı, geniş ovalarda at koşturmak yerine küçük kasaba mekanlarına sıkıştığı, onurlu düelloların yerini ihanetlere ve pusu kurmalara bıraktığı filmler artış göstermiştir. *Seven Samurai/Yedi Samuray* (1954) uyarlaması konumundaki 1960 yapımı *The Magnificent Seven/Yedi Silahşörler* de bu dönemin özelliklerini taşıyan bir filmidir. Western üzerine Western dönemi, başta "Spagetti Western" olarak anılan İtalyan Western filmleri olmak üzere dünya genelinde yapılan kovboy filmlerini kapsar. Bu filmler, türün biçimsel ve içeriksel tüm özelliklerini karşılansalar dahi ABD tarihinin filmlere katmış olduğu arka plandan yoksundurlar.

Çalışmanın örnek filmi olarak seçilen *Suki-yaki Western Django/Düello* (2007) tam olarak bir Western üzerine Western üzerine Western'dir. Western kodları ile üretilen bir "Spagetti Western" filminin, *Django/Cango'nun İntikamı* (1966) adlı filmin Japon uyarlamasıdır. Bu bağlamda; yönetmenliğini Takashi Miike'nin yaptığı, Japon Westerni konumundaki film, tür kapsamında, türün tema, çatışma,

ikonografi gibi kodları içerisinde değerlendirilmeye tabi tutulacaktır. Bu amaçla; öncelikle tür filmi nedir sorusu cevaplanıp ardından da Western'in daha ayrıntılı bir tanımı sunulacaktır. Teorik ve tarihi bilgilerin verilmesinin ardından ise *Sukiyaki Western Django* (2007) ile *Django* (1966) filmleri karşılıklı olarak değerlendirilip uyarlamanın orijinali ile benzerliği, türe uygunluğu ve özgün yorumlanışı unsurları üzerinden film tür kapsamında eleştirileceklerdir.

Tür Film Nedir?

Sinema, bir sanat olduğu kadar da ticari ve popüler bir tüketim ürünüdür. Tür filmi ise düzenli tekrar eden belli kodlar ve temalar üzerine inşa edilen ticari filmleri tanımlamak ve gruplandırmak için kullanılan bir ifadedir. Özellikle Hollywood gibi endüstri sinemaları, ilk dönemlerden itibaren binlerce kişilik (günümüzde milyonlarca ve hatta milyarlarca) seyirci gruplarına ulaşabilecekleri bir bant üretim yolunu tercih etmiş ve seyircinin talep ettiği, izlediği filmleri tekrar tekrar üretmişlerdir. Bunun ilk başarılı örneğini ise bir Fransız film yapım şirketi olan Pathe Frères gerçekleştirmiş ve I. Dünya Savaşı sonuna kadar da piyasaya hâkim olmuştur. Ancak savaş sonrasında yerini hızla Hollywood'a bırakmak zorunda kalmıştır (Abisel, 2016, ss.17-18).

Fransızca kökenli "genre" kelimesinden gelen tür kavramı, belirli ortak özellikler taşıyan/gösteren şeylerin aynı grup içerisinde toplanmasını ifade etmektedir. Ancak bu sınıflamanın sinema özelinde uygulanması oldukça zorlu ve de yorum farklarına açık bir durumdur. Özellikle seri üretim içerisindeki kurmaca film havuzunda tüm filmlerin incelenmesinin imkanının olmayışı, bu durumu daha da zorlaştırmıştır. Ancak zamanla, belirli örnekler üzerinden yapılacak bir değerlendirme ve varılacak sonucun sonraki tüm filmlere uygulanması düşüncesi gelişmiştir. Yine de tam anlamıyla kesin sınırlar çizmek mümkün değildir çünkü kültürel ve dönemsel farklılıklar, türün sınırlarının belirsizleşmesine sebep olmaktadır (Abisel, 2016, s. 27-28).

Warren Buckland, tür filmlerini Hollywood'un endüstri sinemasının seri üretimi olarak tanımlar. Tür filminde yaratıcı yönetmen değil, film ekibinin (set ekibi ve oyuncular) kolektif çalışması ön plandadır. Yaratıcı yönetmenin filmi tek ve biriciktir ancak tür filmi, çeşitli ortaklıklar üzerinden bir gruplama gerçekleştirir (2018, s. 132-133). Her ne kadar Buckland, yaratıcı yönetmenin filmi biriciklik; tür filmi ise genellemeler üzerinden değerlendirmiş olsa bile Abisel'in belirttiği sınırların belirsizliği meselesini de farklı bir açıdan kabul eder. Herhangi bir filmin tür ya da yönetmen üzerinden değerlendirilmesinin yapılması mümkündür (2018, s. 133). Alfred Hitchcock gibi birçok yönetmen de tür

filmleri içerisinde biricikliği olan eserler üretmişlerdir.

Bilimsel bir alanda, örneğin zooloji alanında, bir hayvanın hangi türe ait olduğu oldukça net veriler ile ifade edilebilmektedir; vücut yapısı, beslenme alışkanlıkları, üreme şekli, gen haritası vs. birçok veri ile bu gruplandırma değişmez bir şekilde yapılmaktadır. Ancak sinema alanında aynı şey mümkün değildir. Film türlerinin belirlenmesinde, yönetmenlerin, yapımcıların, eleştirmenlerin ve seyircilerin çeşitli yorumları ve değerlendirmeleri ortak bir bakış açısı geliştirmektedir. Ancak tür filmlerinin sınırları net değildir ve her yeni üretilen film ile birlikte değişime uğrar (Bordwell & Thompson, 2012, s. 328).

Günümüzde ise tür filmleri arasındaki sınırlar giderek daha belirsiz hale gelmişlerdir. Yine de bir ya da birkaç filmi bir türe dahil etmek için sahip oldukları ortak temalar göz önünde bulundurulabilir. Örneğin; bilimkurgu filmlerinde şimdiki zamandan daha üstün bir teknoloji bulunması ve kullanılması, genelleme yapılabilecek bir temadır. Kullanılan tema dışında; filmlerin hissettirdiği korku ve güldürme gibi duygular da türün belirlenmesinde başvurulacak verilerdir. Ancak bir film hem hissettirdiği duygu hem de başvurduğu tema yönünden farklı türlere dahil olabilmektedir. Üstelik türlerin kendi içlerinde de alt-türleri bulunmaktadır. Komedi türü, kendi içinde kaba komedi, parodi ve romantik komedi gibi alt-türlere bölünmektedir. Ancak tür filmlerinin inkâr edilemez sınırları da mevcuttur; örneğin, müzikal filmlerde şarkı söylenir. Tür ile ilgili bir diğer mesele ise yıllar içinde değişen algıdır. Seyirci tercihleri, yıllar içinde hangi filmlerin türe dahil olacağı sorusunu sordurur. Örneğin *Büyük Tren Soygunu* (1903), seyirciye silah çekme sahnesinin de etkisiyle, o dönem seyircisi için bir korku filmi örneğidir ancak günümüzde Western türünün başlangıç filmi olarak kabul görür. Bir başka durum ise film üretiminde farklı tür özelliklerinin birleştirilmesidir. Bir film aynı anda hem Western hem de gerilim filmi olabilir. Örneğin; *Kahraman Şerif* (1952), bir Western'dir ama gerilim filmi içerisinde de yer alabilecek bir hikâye sarmalına sahiptir. Bir diğer örnek olarak Hitchcock'un *Psycho/Sapık* (1960) filmi gösterilebilir. Film hem korku-gerilim hem de dedektiflik hikayesi olarak değerlendirilmeye mümkündür (Bordwell & Thompson, 2012, s. 328-329).

Tür filmi kavramı, endüstri sineması ile doğmuştur ve temel olarak filmleri sınırlar içerisinde değerlendirip seyircinin hangi filmleri izlemeyi tercih ettiğini ortaya koymaya çalışmıştır. O dönem hangi tür popüler ve tercih edilen ise yapım şirketleri de o türe uyan senaryoların filme çekilmesini sağlamışlardır. Tür kavramı, seyirci açısından da filmi tanımlamanın kolay bir yoludur. Filmin türü Western ise çatışmaların, ölümlerin filmde yer alacağı kesindir; komedi

ise güldürmeyi vaat etmektedir, korku filmleri de elbette korkma duygusunu. Seyirci, bu sınırlamalar dahilinde izleyeceği filmi tercih eder. Tür kavramının sınırlar çizmeye çabalaması, birçok eleştirmen tarafından olumsuz karşılanan ve tür filmlerinin eleştirilmesini sağlayan bir sebeptir. Elbette tür kodları içinde, geniş çaplı üretimde ortaya çıkan vasat ve kötü filmler vardır. Ancak *The Godfather/Baba*, *Star Wars/Yıldız Savaşları* veya *Psycho/Sapık* gibi sinema tarihi açısından çok önemli birçok film, tür filmi içerisinde yer almaktadırlar. Tür kavramı, temalar ve de hitap ettiği duygular üzerinden, seyircinin izleyeceği filmi tercih etmesini ve de yapımcıların da bu doğrultuda film üretmesini kolaylaştırmaktadır (Bordwell & Thompson, 2012, s. 329).

Tür Olarak Western

Western, temalarını, çatışmalarını, görsel arka planını, ikonografisini² ve karakterlerini Amerikan coğrafyası ile tarihinden alan Hollywood çıkışlı bir sinema türüdür. Bu türün temelini/temalarını Amerika'ya göç eden yerleşimciler ile adanın yerli halkı arasındaki çatışmalar ki bunlar yerleşimcilerin gözünden bir bakışla sunulur, İç Savaş yılları, Batı'ya göç, demiryolu inşası, sığır sürüleri, posta arabaları ve de elbette kovboylar oluşturmaktadır.

Avrupa kıtasındaki yoksulluğundan, giderek kapitalistleşen dünyadaki çaresizliğinden kurtulmak umuduyla Yeni Dünya'ya göç eden kolonyalistler, türün ilk ayağını oluşturmaktadırlar. Onlar, yeni bir kıtada, yeni bir fırsat için yolculuğu göze almış olanlardır. Bireyselliğin yükselişinin öncüleridirler (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 147). İlk öncüler gelip de Batı'ya yolculuğu tamamladıktan ve keşfedilecek tüm topraklar sahiplenildikten sonra ortaya çıkan bu yeni ülkenin önemli bir kırılma noktası da İç Savaş'tır. En genel tanımıyla pamuk tarlalarında siyahileri köle olarak çalıştıran Güneyliler ve köleliği kaldıran Kuzeyliler arasındaki savaştır bu ve elbette kazanan tarafın (Kuzeylilerin) gözüyle filmlere konu olan bir diğer temeldir (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 150-151). Türün temelinde yatan bir diğer unsur ise elbette yerliler, bir diğer şekilde de Kızılderililerdir. İlk kolonyalistler ile yerliler arasında bir sorun olmamıştır ve birlikte yaşanabileceğinin örnekleri sunulmuştur. Ancak zamanla din üzerinden bir çatışma başlamıştır. Yerlilerin kültürü ve inanışları, beyaz Avrupalı yerleşimcilerin inançlarını temelden sarsan bir yapıdadır. Onlar, Hristiyanlık hakkında bir şey bilmeyen paganlardır. Böylece hem kıtayı fethetmek hem de dini yerliler arasında

yaymak için çatışmalar başlamıştır (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 151-152). Elbette türün temelindeki en başat unsur kovboylardır. Kovboylar, Western türünün/mitolojisinin kahramanlarıdır. Onlar, doğa ile medeniyet arasındaki bireyler olarak Batı'ya yolculuğa ve medeniyetin bakir topraklara taşınmasına öncülük ederler. Filmlerin güçlü beyaz erkek figürleridir onlar (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 158-159).

İlk dönem Western filmleri, adeta yerleşimcilerin Batı'yı ele geçirme destanlarıdır. Bu destanların baş kahramanları da kovboylardır. *Büyük Tren Soygunu* (1903), ilk Western filmi olarak kabul edilir ancak ilk kovboy daha sonrasında kendine bir isim yapacaktır. Gilbert M. Anderson tarafından yaratılan ve sonrasında da tekrar tekrar farklı yönetmenlerce filme uyarlanan "Broncho Billy", kovboy mitinin ilk güçlü örneğidir (Atayman ve Çetinkaya, 2016, s. 161). Sessiz dönemde çıkışını yapan Broncho Billy'nin ardından, 1930'ların sesli filme geçiş sürecinin sancıları ve Amerika'nın yaşadığı 1929 Büyük Buhranı sebebiyle göçün yönünün taşrandan kente dönmüş olmasıyla Western gerilemiş olsa dahi (Atayman-Çetinkaya, 2016, s. 164), *The Big Trail* (1930) ve *Stagecoach* (1939) gibi filmlerde John Wayne'nin canlandığı intikamcı kovboy tipi giderek güç kazanır. Güçlü, adil, özgüvenli, öncü ve iyi silah kullanan beyaz adamdır bu karakterler veyahut tipler.

1930'ların sonlarından itibaren, özellikle *Stagecoach* (1939)'un etkisiyle, Western türü tekrar hız kazanmış ve John Ford, Raoul Walsh, Fritz Lang, King Vidor gibi yönetmenlerin çektikleri filmler ile Western üzerinden mitolojileştirilen Amerikan tarihi tekrar tekrar üretilip pekiştirilmiştir. 1940'ların başında, artık bir Western filminin neler içermesi, nasıl çekilmesi gerektiği *Stagecoach* örneği ile birlikte netleşmiştir; miti destekleyen ve bireysel kahramanı yücelten hikâyeler önem kazanmıştır (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 167). Western filmleri, beyaz erkeği yüceltirken, onları mutluluğun peşine de düşürmektedir. Ancak Batı'da aranan tek mutluluk ekonomik değildir. Beyaz erkek, erotik bir mutluluğun da peşindedir ama kadın ile erkek nüfusları arasındaki aşırı orantısızlık, bu mutluluğa engel olmaktadır. Batı'da, Batı'ya yolculukta, kadınlar çok nadirdir ve bu sebeple kutsallaştırılırlar. Kahraman kovboylar, kadının şövalyesi olmaya soyunurlar; onu koruyup kollamaya çalışırlar. Tıpkı yine *Stagecoach* örneğinde Ringo Kid adlı ana karakter ile posta arabasında tanıştığı Dallas adlı kadın arasında gelişen ilişki gibi (Atayman

² İkona: Bir kişi, düşünce, akım veya herhangi bir şeyi tek başına simgeleyen ve anlatan şekil veya resim. (İkona, Türk Dil Kurumu Sözlükleri; <https://sozluk.gov.tr/>, 09/12/2020-13:41)

İkonografi: İkonların tanıtılması ve açıklanması. (İkonografi, Türk Dil Kurumu Sözlükleri; <https://sozluk.gov.tr/>, 09/12/2020-13:42)

& Çetinkaya, 2016, s. 171).

1940'larda mitolojisini iyice güçlendiren Western, 1950'lerde ise olgun bir tür halini almış, kurallarını oturtmuş ve kendi özgün dilini bulmuştur. Ancak bu yıllar, Soğuk Savaş dönemidir ve hem liberal (sol) hem de muhafazakâr (sağ) görüşlü sinemacılar Hollywood içerisinde film çekmektedirler. Sovyetler Birliği ve komünizm tehdit olarak görüldüğü için bir "cadı avı" başlatılır bu yıllarda; liberal görüşlü birçok isim sektörden uzaklaştırılır ve hatta bazılarının ABD'ye girişi dahi yasaklanır; Charles Chaplin, bu durumun en dikkat çeken mağdurlarından birisidir (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 181). Bu cadı avı ortamı elbette Western'i de etkiler ve filmsel yansımalar kendini gösterir; en dikkat çeken örneklerden birisi *High Noon/Kahraman Şerif (1952)* filmidir. *Stagecoach*'un Ringo Kid'i gibi kahraman kovboylar yoktur bu filmde. Ana karakter yaşlı bir şerif, adaletin bekçisidir ama yalnız bir bekçi. Göz göre göre gelecek olan bir şiddet ile yüzleşmek üzeredir; kasaba halkı ise adeta üç maymun oynar ve şerifi kaderi ile baş başa bırakır (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 183). Filmin kahraman şerifi Kane, adeta dönemin mağdur sinemacılarının filmdeki bir izdüşümü gibidir. Önündeki korkunç gerçek (haydutlar) ile tek başına mücadele edecek kadar güçlü değildir artık ama toplumdan yardım alma umudu da yoktur. Tek başına hayatta kalmak ve adalete/düzene sahip çıkmak zorundadır (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 184). Bir diğer taraftan; Western filmlerinde kadın, kahramanın koruyacağı bir kutsal haline getirilmiştir ilk dönemden itibaren ancak yine de tür içerisinde güçlü kadınlara da rastlamak mümkündür. Bu kadınlar, çoğunlukla ya bir çiftlik ya da salon sahibi olarak konumlandırılırlar (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 192). Western mitolojisi, yerleşimcinin tarihinin haklılaştırılması süreci ve de aracıdır ancak 50'li yıllarda, *Apache/Asi Cengâver (1954)* gibi örnek filmler ile birlikte yerlilerin karşılaştıkları zorbalık, özgürlüklerinin kısıtlanması ve kendi topraklarında yabancı oluşları da mesele edilmeye başlanır (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 197). Yine bu dönem içerisinde başta Anthony Mann olmak üzere yönetmenler, filmlerini topluma yabancılaşmış, ideal beyaz kovboy algısından uzaklaşmış karakterler ile doldurmaktadırlar (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 199).

1960'lı ve 70'li yıllarda Western, Hollywood'da eski gücünü yitirmiş ve son çırpınışlarını sergilemektedir. Bu çırpınışlar içerisinde kimi yapımcılar hala Western'in popülerliğini sürdürdüğü inancı ile hareket etmiş; kimisi, Western mitolojisinin ve Amerikan kültürünün geçmiş ve gelenek bağlarına güvenmiş; kimisi yaşanan değişimi ve yitirilen popüleriteyi görmezden gelmiş; kimisi ise Western'i politik bir mesaj aracı olarak kullanmak istemiştir (Atayman &

Çetinkaya, 2016, s. 201). 1960'ların sonu ve 70'lerin başı, geç Western dönemidir. Bu dönem filmlerinde, hem yüceltilen kahraman beyaz kovboy sorgulanır hem de Batı'nın kendisi. Bu filmlerde artık, 30'lu ve 40'lı yıllar filmlerinde sunulan bakir topraklar ve zenginlik yoktur. Her yer keşfedilmiş ve de sahiplenilmiştir. Bu ülkede kovboya yer kalmamıştır artık (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 204). Geç dönem Western filmleri, yıkık dökük bir Batı ve de dürüstlüğü yitirmiş kovboy tasvirleri sunarlar. Öncülere vaat edilen topraklar değildir artık bunlar ve kovboylar da düşmanıya bile dürüstçe kasaba meydanında çarpışan kahramanlar değildir; gerektiğinde düşmanını sırtından vurmaya bile göze alırlar (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 207).

Geç dönem Amerikan Western filmleri, ahlak, tarih ve politika gibi temalar etrafında şekillenip de eğlence yönünden eksik kalmaya başladıklarında türün imdadına Avrupa sinemaları yetişir. İngilizler, oyuncularını ve set ekibi Amerikalı olan Western filmleri çekerler ama bunlar Amerikan yapımlarından çok farklı olmaz. Ardından, sessiz sinema yıllarında da Western filmi yapmış Fransız sineması dikkat çeker ama asıl etkiyi İtalyan filmleri gösterecektir (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 224). İtalyan Western filmleri, türün üretim kodlarını başarılı bir şekilde kullanır ve Amerikan yapımlarında eksilen eğlendiricilik yönünü de güçlendirirler ancak motivasyonu belirli olmayan kahramanlar ve şiddeti yücelten bir akış ön plana çıkar bu filmlerde; çoğunlukla asıl motivasyonları para olarak şekillenir Spagetti Western kovboylarının. Onlar ne Batı'yı keşfeden öncülerdir ne de Amerikan mitosunun arda kalan hayaletleri. Eli silahlı kopyalardır Spagetti Western kovboyları sadece. Ancak yine de Amerikan ve dünya sinemasını etkileyip Django ve Sartana gibi karakterleri de Western külliyyatına kazandırmıştır Spagetti Western (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 225). Django, hem Amerikan sinemasında *Django Unchained (2012)* hem de Japon sinemasında *Sukiyaki Western Django (2007)* ile tekrar üretilen, yorumlanan bir karaktere dönüşmüştür. Spagetti Western olarak anılan İtalyan Western filmlerinin en dikkat çeken yönetmeni ise çektiği şiddet yüklü filmler (örneğin; *Once Upon a Time in the West/Bir Zamanlar Batı'da (1968)*) ve yarattığı toplumdışı karakterler ile Sergio Leone'dir. Yönetmenin filmleri, 68 kuşağının genç izleyicileri arasında da oldukça popüler olmuş ve toplum dışı karakterleri, bu asi genç gruba da hitap etmiştir (Atayman & Çetinkaya, 2016, s. 231).

Son olarak, türün ikonografik öğelerinden de bahsederek Western'in tanımını sonlandırmak gerekmektedir. Bir filmi Western türü içine dahil eden görseller/semboller/öğeler olarak; çöl, nehir veya dağlar gibi Vahşi Batı coğrafyasına ait öğeler, doğal (dağ ya da çöl veya nehir) yahut siyasi (Meksika

sınırı) sınırları geçmek, başta tabancalar olmak üzere silahlar, iki kovboy arasında gerçekleşen düello sahneleri, barlar, genelevler, salon kadınları (fahişeler), tren ve demiryolu inşası, at arabaları (posta arabaları), yerli ve yerleşimci kıyafetleri (tüylü başlıklar, şapkalar, bandanalar, yelekler, çizmeler vs.), cenaze levazımatçıları, yıldız şeklinde rozet takan şerifler, binicilik aksesuarları (kement, eyer vs.), idam için kurulan darağacı ve büyük sığır sürüleri sayılabilir. Elbette her filmde bu öğelerin tamamına rastlamak güçtür ama tür sınıflandırılmasında, sayılan bu öğelerden birkaçını barındıran bir filmin Western içinde yer aldığını söylemek olası ve güçlü bir yorumdur (Abisel, 2016, s. 128-133).

Western'e Japonya'dan Bir Bakış: Sukiyaki Western Django

Sukiyaki Western Django/Düello, yönetmen Takashi Miike tarafından 2007 yılında çekilen Western türündeki bir Japon filmidir ve Spagetti Western filmi olan *Django/Cango'nun İntikamı* (1966) adlı filmde uyarlanmıştır.

Filmin yönetmeni olan Takashi Miike, özellikle şiddet içerikli filmleri ile Japon sinemasında ön plana çıkmaktadır. 1960 yılında doğan yönetmen, ismini daha çok *Odishon/Audition* (1999) adlı korku-gerilim türündeki film ile duyurmuştur. Buna karşın çocuklar için anime film ve müzikal yönetmenliği çalışmaları da bulunmaktadır (Karasoy, 2016, s. 151).

Filmin Konusu

Film, iki farklı haydut çetesi tarafından işgal edilen bir kasabadaki olayları anlatmaktadır. Ülkenin kuzeyinde (Hokkaido'da³) yer aldığı varsayılabilir bir kasabada (filmin sonundaki kar yağışı ve kasaba yakınında yaşayan ve muhtemelen bir Ainu⁴ olan yerli adamın varlığı bunu desteklemektedir) hazine olduğu dedikodusu sebebiyle birçok altın avcısı bu kasabaya hücum eder. Buldukları her yeri kazarlar, insanları da huzursuz ederler ama asıl tehlike, Kızıllar olarak anılan Heike (Taira) çetesinin/klanının kasabaya gelmesi ile başlar. Kasabayı işgal eden çete, altın

arayıcılarını kovup şerifi de kendi tarafına çeker. Sonrasında ise kasaba halkına işkence edip öldürerek altının yerini öğrenmeye çabalarlar. Ancak altının peşinde olan sadece onlar değildir. Beyazlar olarak bilinen Genji (Minamoto) çetesi/klanı da kasabaya gelir ve yerleşir. Niyetleri ise Kızıllar altını bulduktan sonra ellerinden almaktır. Böylece bu iki grup arasında kalan kasaba halkı ya kaçır ya da öldürülür ve kasaba hayalet bir kent halini alır. Ancak iki çete arasında kasabada kurulan denge, yabancı bir kovboyun gelişi ile bozulur. Kovboy da tıpkı çeteler gibi altının peşindedir ve kendisine en iyi fiyatı verene katılmayı teklif eder. Silah kullanmadaki yeteneğini de sergiledikten sonra her iki tarafın da ilgisini çekmeyi başarır (Miike, 2007).

Kasabada çeteler dışında bir avuç insan kalmıştır. Bunlar, Heike için çalışan şerif, yaşlı bir kadın olan Ruriko, Genji çetesi ile çete liderinin metresi olarak kalan Ruriko'nun gelini Shizuka, Shizuka'nın oğlu Heihachi ve birkaç diğer kasabalıdır. Gunman (silahlı soyguncu) olarak anılan kovboy, herhangi bir çete ile anlaşmadan Ruriko araya girer ve onu kendi evine götürüp çay ikram ederken kasabanın durumunu açıklar. Torunu Heihachi'den de bahseder. Çocuğun babasını Heike öldürmüş, annesi ise Genji tarafından alınmış ve çocuk da bu olaylardan sonra konuşmayı bırakmıştır. Çocukluğunda kendi ailesini de kaybetmiş olan Gunman, küçük Heihachi ile özdeşlik kurar ve kasabayı çetelerden kurtarmak için harekete geçer. Gunman'ın artık farklı bir motivasyonu vardır; intikam almak. Para motivasyonu ile altın bulmak için geldiği kasabada intikamcı bir figür haline gelir. Bu amaçla Genji salonuna gider ve anlaşmaya karşılık Shizuka'yı ister. Ancak çete lideri Minamoto no Yoshitsune'nin⁵ adamlarından birisi olan Yoichi, Shizuka'yı kendisi için istediğinden olay çıkarır; Gunman ile kavga eder ancak kaybeder. Kavgayı kazanan kişi Gunman olduğu için Yoshitsune, Shizuka'yı ona verir ve kadın geceyi Gunman ile geçirir. Bu sırada Genji çetesi, yeni ve güçlü bir silah getirerek kasabadaki hakimiyetlerini kesinleştirmeye karar vermişlerdir. Shizuka, bu bilgiyi Gunman ile paylaşınca, Gunman de bilgiyi yine Shizuka

³ Hokkaido: Japonya'nın dört büyük kara parçasından birisi ve en kuzeyde olanıdır. Soğuk bir iklimi vardır ve az nüfusu bulunur (Meyer, 2019, s. 2). Hokkaido, Japonya'nın hem bir adası hem bir bölgesi hem de bir vilayettir. Vilayetin başkenti ise Sapporo'dur (Meyer, 2019, s. 17).

⁴ Ainu: Ainular veya Emishiler, Japonya'da yaşayan, farklı dil, din ve kültüre sahip azınlık bir topluluktur. Geleneksel Dönem'de (MS 1185'e kadar) Honshu ve Hokkaido adalarında yaşayan bu topluluk, Japonya'nın temelini oluşturan Yamato Devleti büyüyüp genişledikçe Honshu adasındaki yerlerini kaybederek kuzeye çekilmek zorunda kalmıştır. Hiçbir zaman yoğun bir nüfusa sahip olmayan Ainular, asimilasyona uğrayarak Japonlaşmış ve giderek ortadan kaybolmuştur. Günümüzde, kültür turizmi çerçevesinde geleneklerini

korumaları sağlanan 18 bin civarında Ainu kökenli insan Hokkaido'da yaşamaktadır (Ashkenazi, 2018, s. 110-111).

⁵ Minamoto no Yoshitsune: Tarihi ve mitolojik bir figürdür. Sadakatini sembolü olan mükemmel şövalye olarak anılır. 1180-1185 yılları arasında Minamoto ile Taira klanları arasında yaşanan Gempei Savaşı'nda abisi Yoritomo'nun yanında savaşmıştır. Savaş sonrasında ise şogun olan abisi Yoritomo'nun, yerinde gözü olduğuna yönelik şüpheleri sebebiyle öldürülmüştür. Ancak bir inanışa göre ise ölen kişi Yoshitsune değil, sadık hizmetkârı Benkei'dir (bir karakter olarak filmde de yer alır). Yoshitsune ise Asya'ya kaçıp burada Temuçin adlı Moğol prensine ve sonrasında da Cengiz Han'a ya da Cengiz Han'ın babasına dönüşmüştür (Ashkenazi, 2018, s. 442-445).

üzerinden şerife iletir. Şerif de bu bilgiyi Heika lideri Taira no Kiyomori'ye⁶ ulaştırır (Miike, 2007).

Böylece Kızılar, pusu kurarak Beyazların getirdiği yeni silahı yani makineli tüfeği ele geçirmeye çalışır ve iki çete arasında çatışma çıkar. Çatışma başladığında ise Gunman'ın telkinine uyan Shizuka, kayınvalidesini ve oğlunu alarak kasabadan kaçmaya karar verir ama eşi ile birlikte diktikleri gülü almayı unuttuğu için geri döner. Çeteler savaşırken durumu anlayan Yoichi, gelip Shizuka'yı bulur ve onu okla vurur. Bu sırada kasabayı terk etmek üzere olan Gunman ise kadınları ve çocuğu kurtarmak için geri döner ama Yoichi ve adamları onu da yakalar. Yoichi, Gunman'i döverken kasabalı bir adam (Ruriko'ya aşiktir) yardıma gelir ve Ruriko'ya bir silah verir. Ruriko, bu silah ile hem Yoichi'yi hem de iki adamını öldürür. Aslında o, yıllardır gerçek kimliğini gizleyen Benten⁷ adlı efsanevi bir silahşordur. Çeteler savaşırken Ruriko ve yardıma gelen adam, Shizuka'yı, çocuğu ve Gunman'i kasabadan çıkararak dağlara, orada yaşayan yerlinin (Ainu'nun) yanına kaçırlar. Bu sırada çatışma da sona erer. Kızılar makineli tüfeği ele geçirir ancak çok adam kaybederler ve Beyazlar kasabanın yeni hâkimi olur (Miike, 2007).

Shizuka, aldığı yara yüzünden ölür ama Gunman iyileşir. Bu sırada Ruriko ise eski sevgilisi ve çocuğunun babası, aynı zamanda da ustası olan Pringo adlı eski silahşora haber yollayarak ondan cephaneye alır. Hazine ile ilgili gerçeği de Gunman ile paylaşır. Kasabanın gerçekten altını vardır ve Ruriko da bu altının koruyucusudur. Altının yarısı karşılığında Gunman ile anlaşır ve iki silahşor kasabaya dönerek çetelere savaş açarlar. Altın sandığını kasaba meydanına yerleştirerek pusu kurarlar ve Genji çetesini kaldıkları mekânın (otel/bar) dışına çekerler. Ancak gelen sadece Genji olmaz. Aynı zamanda, sayıları azalan ama makineli tüfeği ele geçiren Heike de ortaya çıkar. Kanlı bir çatışma yaşanır. Bütün çete üyeleri ölür; Ruriko, oğlunun intikamını alır ve Taira Kiyomori'yi öldürür; altının peşinde fırsat kollayan şerif de Ruriko'yu öldürür ama kendisi de ölür. En son hayatta kalanlar, Gunman, Yoshitsune, Heihachi ve altına beççilik eden yerli adam olur (Miike, 2007).

Gunman ile Yoshitsune, son çarpışma olarak düello yapmaya karar verirler. Gunman tabancasına sarılır ama Yoshitsune (mükemmel şövalye), çok iyi tabanca ve tüfek kullandığı halde, samuray kılıcını çeker. Tabanca ile kılıcın savaşı yaşanır; Yoshitsune, Gunman'ın sığıdığı tüm kurşunları saptırır

ve son darbeyi vuracak kadar ona yaklaşır ama Gunman onu tabancası ile durdurur ve ceket kolunda sakladığı diğer silahını çıkararak Yoshitsune'yi vurup öldürür. Herkes öldükten sonra ise Ruriko ve Shizuka mezarlığa, Heihachi'nin babasının yanına gömülürler. Gunman ise sadece bir avuç altın alıp gerisini çocuğa bırakarak kasabadan ayrılır (Miike, 2007).

Filmin Tür Kapsamında Eleştirisi

Hikayesi bu şekilde başlayıp biten *Sukiyaki Western Django*'yu tür sınırları içerisinde değerlendirdiğimizde; filmin öyküsü, neden-sonuç ilişkisine dayanmaktadır. Kasabada hazine olduğu söylentisi çıktığı için (neden) haydutlar kasabaya gelir (sonuç); haydutlar geldiği için kasabalılar ölür veya kaçır; kendi ailesi de çocukken öldürüldüğü için Gunman haydutları yok etme girişiminde bulunur vs. gibi örnekler film boyunca sürdürülebilmektedir. Film, aynı zamanda klasik anlatı düzenini takip eder; "giriş-gelişme-çatışma-çözüm" formülünü uygular. Haydutların kontrolündeki kasabada bir düzen hakimdir. Gunman'ın kasabaya gelişi ve Genji çetesinin bir makineli tüfek elde etmesi düzeni bozan unsurlar olur. Olaylar gelişir ve gerilim tırmanır. Karakterler daha yakından tanıtılır, şimdiki hareketlerini motive eden geçmiş olaylar sunulur. Gunman ile haydutlar arasında, kırılma noktası olan, son çatışma kasaba meydanında yaşanır ve hem altını hem de küçük çocuğu kurtaran Gunman, dengeyi yeniden sağlayarak kasabadan ayrılır. Film boyunca, Western türünde sıkça görülen, çatışma, şiddet ve ölüm sahneleri de yer alır.

Bu film, Western'in sık başvurduğu haydut çetelerinden kurtulma ve altın arama temalarını da içermektedir. Film, altın arama teması ile başlar ama hızla haydutlardan kurtulma temasına geçiş yapar. Yine aynı şekilde Western'in intikam teması da filmi ileriye taşıyan itici bir güçtür. Ruriko ve Shizuka'nın eylemlerinin motivasyonu intikamdır ve kasabaya geldikten sonra Gunman de aynı motivasyonu üstlenir. Western filmlerinin türe özgü Doğu-Batı, uygarlık-doğa, cemaat-birey, tren-at ve yerleşimciler-yerliler gibi klasikleşen çatışmaları bu filmde tam olarak Amerikan Westerni tarzında yer almaz ama yerleşimciler ile yerliler arasındaki ırk temelli çatışmanın bir benzeri Heike (Taira) ve Genji (Minamoto) çeteleri/klanları arasında yaşanır. Kızılar Heike, Beyazlar ise Genji klanına mensuptur ve aralarındaki temel çatışmayı yüzlerce yıl önce yaşanan klan savaşı oluşturmaktadır. Aynı şekilde Ruriko ve oğlu Akira da Heike

⁶ Taira no Kiyomori: Gempei Savaşı'nı kaybeden Taira klanının lideridir. Taira klanı, Minamotolar karşısında mağlup olurken, Kiyomori de bizzat Yoshitsune tarafından bozguna uğratılmıştır (Ashkenazi, 2018, s. 393-394).

⁷ Benten: Nehir ve deniz ilahı ve de "Yedi İyi Talih İlahı"nın tek kadın üyesidir. Benzaiten veya Benten, aynı zamanda aşk ve dişil başarılar ilahıdır (Ashkenazi, 2018, s. 200).

klanındanlardır ama Shizuka bir Genji'dir. Bu sebeple Heihachi de bir melez konumundadır. Shizuka'nın geri almak için canını verdiği gül de kırmızı-beyaz açmasıyla Heihachi'yi ve iki klanın bir olabileme ihtimalini simgelemektedir.

Film Heike ve Genji çeteleri/klanları üzerinden Japon tarihindeki önemli kırılma noktalarından birisi olan Taira-Minamoto mücadelesini yeniden yorumlamaktadır. Gerçek olay/süreç, Heian Dönemi (794-1185) olarak adlandırılan ve ülkenin imparator idaresinde olduğu ama imparatorun yönetim gücünü farklı gruplara kaptırdığı yıllarda yaşanmıştır. Ülkede iç karışıklık hakimdir. Ainular isyan halindedir, korsanlar ve haydutlar halka huzur vermez, Budist rahipler kendi silahlı birliklerini kurmuş ve imparator iktidardaki söz hakkını Fujiwara gibi klanlara kaptırmıştır. Öte yandan merkezi otoritenin yaşadığı çöküş sebebiyle taşra bölgelerinde kalan diğer klanlar da silahlanmışlardır. Böylece bu klanlar, iktidarda söz sahibi olabilmek için güç savaşına girerler ve imparatorluk hanesi ile uzaktan akraba olan Taira ile Minamoto klanları mücadelede ön plana çıkarlar. 1156 Hogen ve 1159 Heiji⁸ Savaşları'nı Taira klanı kazanır ve başkent Kyoto'da yönetimi kontrol altına alarak 20 yıl boyunca konumunu korur ancak bu sırada taşraya yeterli önemi vermediği için Kamakura kentinde güçlenen Minamoto klanı tekrar saldırıya geçer ve 1180-1185 yılları arasında süren Gempei Savaşı'nı kazanarak Feodal Dönemi ve Japonya'nın ikili yönetim devrini başlatır. Klan lideri Minamoto no Yoritomo, imparatora ve başkent Kyoto'ya dokunmayıp onları sembolik bir yönetim haline getirerek ilk Kamakura Şogunu⁹ olarak başa geçer (Meyer, 2019, s. 60-61).

Ashkenazi ise Taira klanının imparatorluk hanesi ile uzaktan akraba değil de doğrudan aynı soydan geldiği iddiasını hatırlatmaktadır (Ashkenazi, 2018, s. 393). Bu noktada; Taira'nın ülke iktidarındaki söz hakkı Minamotolardan daha kuvvetli hale gelmektedir ki filmde de buna gönderme yapılır; Heike çetesi kasabaya (Kyoto'nun yani başkentini göstereni konumundadır bu yer) geldiğinde kasabalılar soydaşlarının gelişine ve altın aracıları kovmalarına sevinmiş ama sonrasında Heike tarafından daha büyük zulme uğramışlardır.

Filmde, Western'in önemli parçalarından birisi konumundaki düello sahnesi de yer almaktadır. Son çatışmada, Gunman ve Yoshitsune bir düello ile hesaplaşırlar ve bu Western'e

uygundur ama yine de yönetmen bu sahnede Japon kalmayı başarır. Taraflardan birisi tabancaya karşı kılıç çeker. Burada iki adamın kapışmasının ötesinde bir modern-geleneksel çatışması da kendine yer bulur. Çatışmayı kazanan Gunman ve dolayısıyla modernleşme olur ama bunu dürüstlikle yapmaz. Sakladığı ikinci bir silahı daha vardır ve onu kullanarak Yoshitsune'yi öldürür. Gunman'ın bu tavrı, onu 30'lu ya da 40'lı yılların değil, 50'lerin ve 60'ların Amerikan kovboyları ile özdeşleştirmektedir. O, kazanmak için ahlaki olanı değil, yapılması gerekeni seçmiştir.

Film çevre olarak değerlendirildiğinde de savaş sonrası Western filmlerine benzer bir havası vardır. Geniş ovalarda ya da çöllerde at koşturamaz karakterler; bunun yerine dar alana, bir kasabaya sıkışmış olarak mücadele ederler. Ne yeni bir toprak keşfetme amacı vardır ne de yerliler ile mücadele. Film, aslında yerliler ile Japonya'da yaşayan azınlık halk Ainuları özdeşleştirir ama tıpkı Kızılderililer gibi onlar da bir zamanlar sahip oldukları topraklardan çoktan sürülmüşlerdir. Yönetmenin bu noktada kendi tarihi ile ilgili eleştirel bir bakış sergilediğini söylemek mümkündür. Aynı tarihsel dokunuş Heike ve Genji çete liderlerinin isimlendirilmesinde de kendini göstermektedir.

Kızılın lideri Kiyomori, gerçekten de Taira lideri Kiyomori'nin adını taşımaktadır ama Beyazların lideri Yoshitsune, gerçek Minamoto lideri değildir. Gerçek lider ve ilk Kamakura Şogunu Yoritomo'nun kardeşidir. Ancak yönetmenin bu seçimleri temelsiz değildir. Hem Kiyomori hem de Yoshitsune tarihsel olarak kaybeden karakterlerdir ve isimlerini taşıyan ve film içerisindeki gösterenleri konumundaki kişilerin de kaderini yönlendirmektedirler. Filmin sonunda hem Kiyomori hem de Yoshitsune, tarihi öncüleri gibi kaybeder ve ölürlər.

Ana karakter Gunman değerlendirildiğinde ise, son düelloya kadar, Western'in Ringo Kid gibi mitolojik kovboyları ile özdeşleşmektedir. Özgüveni sağlamdır, özgürdür, cesur, güvenilir ve dürüsttür. Hem toplum dışı marjinal bir tiptir hem de her şeyi en iyi şekilde yapan; iyi ata binen, iyi silah kullanan bir adamdır. Atından, silahından ve kıyafetlerinden başka bir şeyi olmadan gelir ve sadece bir avuç altın alarak geri gider kasabadan. Filmin sunduğu çevre buna uygun olmasa bile doğa ile medeniyet arasında kalmış Amerikan kovboyu havasını üstünde taşır. Her ne kadar ilk başta Spagetti Western kovboyları gibi para motivasyonu yüksek

⁸ James Huffman, Heiji Savaşı'nın tarihini 1160 olarak belirtir. Bu savaşta imparatoru kaçırap başkenti yakan Minamotoları yenen ve imparatoru kurtaran Kiyomori önderliğindeki Tairalar, başkentteki yeni hâkim klan ve imparatorluk makamının arkasındaki güç olmuşlardır (2020, s. 52).

⁹ Şogun/Shogun: Barbar-boyun eğdiren general; Kamakura Dönemi ile birlikte Japon imparatorluk tahtının arkasındaki asıl güç (Meyer, 2019, s. 313).

olsa bile olaylar geliştikçe bu motivasyon da intikam ile yer değiştirir. Gunman, tam anlamıyla Western'in üç döneminin özelliklerini tek başına bünyesinde barındıran bir kovboydur.

Güçlü kahramanın karşısında her daim kötü karakterler konumlandırır Western filmleri ve bunlar genel olarak yerliler, haydutlar, altın arayıcıları, kiralık katiller, büyük sürü sahipleri, ahlaksız "kötü" kadınlar ve Meksikalılar olarak sınıflandırılır. Bu filmde ise kötünün karşılığı haydutlardır. Kahraman ve destekçileri bu kötülerini kasabadan kovmak için mücadele verirler.

Takashi Miike'nin filmi, Western ikonografisini de bolca kullanır. Western filmlerinde tekrar ve tekrar görülen tabancalar, düello sahneleri, barlar, salon kadınları (Shizuka), at arabası, kasaba şerifi, yıldız şekilli rozet, kovboy çizmeleri, şapkalar, bandanalar, bar kapıları ve binicilik gereçleri gibi türün ikonografisini oluşturan unsurlar filmde kendine bolca yer bulur ancak bu bir Japon filmidir ve kendi kültürünün ikonografik öğelerini de hikâyeye eklemeyi unutmaz. Samuray kılıcı, kasabanın girişinde yer alan torii¹⁰ ve Kami Raijin¹¹ görseli, Tarantino'nun sahnelerinde arka planda yer alan Fuji Dağı görseli gibi kimi unsurlar ile filmin Japon yönü sürekli olarak hatırlatılır.

Sukiyaki Western Django, aynı zamanda da uyarılama bir filmidir. Takashi Miike, Sergio Corbucci'nin 1966 tarihli *Django/Cango'nun İntikamı* adlı Spagetti Western filmini yeniden çekerek Japon sinemasına uyarlamış ve filmine de buna ithafen bir yemek adı olan sukiyakiyi vermiştir. Ancak yöntemen, filmi doğrudan değil, yorumlayarak uyarlamıştır.¹² Asıl filme birçok açıdan sadık kalınmış ama farklılaşan yönler de ortaya konulmuştur.

Orijinal filmin hikayesi Amerikan İç Savaşı sonrasında geçmektedir; arkasında bir tabut sürükleyen bir adam (Django), ABD'nin Meksika sınırına yakın bir kasabaya gelir. Kasabaya varmadan önce ise bir kadını Klux Klux Klan (KKK) üyesi Güneyli askerlerden kurtarır. Django'nun gittiği kasaba, hayalet bir kenttir; bunun sebebi ise Güneyli eski ordu komutanı, aynı zamanda da "KKK" üyesi Jakson ve

adamları ile Meksikalı devrimciler arasındaki mücadeledir. Kasabada devrimciler ile ırkçılar arasında bir savaş vardır ama bar ve aynı zamanda genelev olan mekân, tarafsız bölgedir. Hem Meksikalılar hem de Güneyliler buraya gelerek eğlenirler. Django kurtardığı kadın ile kasabaya geldikten sonra Jakson ve bazı adamları ölen üyelerinin intikamını almak ve onu öldürmek için bara gelirler ama Django çok iyi ve hızlı silah kullandığı için Jakson'ın tüm adamlarını öldürür fakat komutana dokunmaz. Sonrasında ise komutan tüm askerleri ile birlikte geri gelir. Böylece sürüklenen tabutun marifeti de ortaya çıkar; Django, tabutta makineli bir tüfek taşımaktadır. Bu son teknolojik silahtan haberi olmayan Jakson ve adamları Django'nun üzerine at sürerler; bu süreçte Django Jakson'ın çoğu adamını öldürür. Adamlarının büyük bölümünü kaybeden Jakson kasabadan kaçınca Meksikalılar çıkıp gelir. Çetenin lideri, Django'nun eski bir arkadaşıdır ve Django ona bir iş teklifinde bulunur. Görevleri, Meksika sınırını geçip orada Jakson ile iş birliği yapan bir Meksika ordu karargahını soymaktır. Soygunun başarılı olması halinde devrim için kullanabileceği on makineli tüfek sözü verir Django çete liderine. Böylece genelev arabası ile kendilerini kamufle ederek kaleye girerler ve sürpriz saldırı sonrasında bir çuval altın ile kaçmayı başarırlar. Meksikalılar, bu altını devrim için kullanmak istemektedirler ama Django, onlara ihanet eder ve altını çalar. Maria'nın da yardım etmesi ile birlikte kasabadan kaçarlara ama yolda durdukları bir anda ürken at arabayı salladığı için altın dolu tabut bataklığa gömülür. Altını kurtarmak için boğulma tehlikesi yaşayan Django'yu Maria kurtarır ancak ikiliye yetişen Meksikalılar, Maria'yı vurup yaralar ve Django'nun da hırsızlık cezası olarak ellerini kırarlar. Sonrasında da para ve silah olmadığı halde devrim için yola koyulurlar ama Jakson ve Meksika ordusunun pususu sonucu yok edilirler. Bu sırada Django ise Maria'yı kasabaya götürür ve tedavi edilmesi için bar sahibine teslim edip kasabanın mezarlığına gider. Burada İç Savaş zamanında Kuzey için savaşırken öldürülen sevgilisinin mezarı vardır ve katil de Jakson'dır. Meksikalılar sorununu çözen Jakson da kendi adamları ile bara gelip hem Django'nun yerini öğrenir hem de bar sahibini öldürür. Ancak Maria'yı fark etmediği için kadın ölümünden kurtulur.

¹⁰ Torii: Şinto tapınakları ile gündelik dünyanın sınırlarını ayıran sembolik bir kapıdır. Eskiden yaygın olarak kullanılan bu kapılar zamanla sadece Şinto tapınaklarına, imparator türbelerine ve bazı mezarlıklara özel hale gelmişlerdir. Genel olarak ahşaptan yapılan, iki sütun ve iki kirişten oluşan yapılardır (Ono, 2004, ss. 38-39).

¹¹ Kami Raijin: Raiden olarak da anılan iblis başlı gök gürültüsü ilahıdır. Erkeklerin göbek deliklerine düşkünlüğü ile bilinir (Ashkenazi, 2018, s. 362).

¹² Zeynep Çetin Erus, doktora tezinde, her ne kadar edebiyattan sinemaya şeklinde de olsa, üç çeşit uyarlamadan bahseder; bunlar,

doğrudan uyarılama, yorumlayarak uyarılama ve esinlenme şeklindedir. Doğrudan uyarlamada, orijinal esere sadık kalınarak bir yeniden üretim yapılır. Yorumlayarak uyarlamada ise orijinal eserin kimi yönleri korunur ama yönetmen kendi yorumu çerçevesinde ekleme, çıkarma ve değişimler gerçekleştirir. Esinlenme ise oldukça serbest yapılan bir uyarlamadır (1999, s. 152). Bu bağlamda; Takashi Miike, esinlenerek uyarlamaya yaklaşabilecek bir yorumlayarak uyarılama gerçekleştirmiştir.

Django, elleri kırık olmasına rağmen mezarlıkta siper alıp bekler ve Jakson geldiğinde bulduğu ilk fırsatı değerlendirir. Jakson ve adamlarının hepsini öldürür.

Miike'nin filmi, birçok yönüyle orijinal filmi düzenli olarak hatırlatır. Talan edilmiş ıssız kasaba arka planını tam anlamıyla aynı şekilde kurgular ve yine iki karşıt gücün çatışması üzerinden hikâyeyi ilerletir. Irkçılar ile devrimcilerin yerini Kızıllar ile Beyazlar almıştır ki bu iki grup üzerinden "Gempei Savaşı" ve Feodal Dönem'in başlamasına gönderme yapılır. Django'nun haç dolu Hristiyan mezarlığı bu filmde de yer alır ama aynı şekilde kasaba girişinde de kocaman bir torii bulunur; toriinin varlığı ve kasabaya buradan giriş, üstelik hemen girişte bir ilah/kami görseli ile karşılaşmak, farklı/fantastik bir dünyanın içine girildiğini ve de haç dolu mezarlığa karşın Japonya'nın yerel inancı olan Şinto'yu kodlamaktadır. Orijinal filmde Django'nun kahraman olarak motivasyonları intikam ve para olarak sunulur; uyarlamadaki izdüşümü olan Gunman de aynı motivasyonlara sahiptir. Aynı şekilde her iki adam da bozulan düzeni onarmaya ve adaleti sağlamaya çabalarlar. Orijinal filmde melez kişi Maria olarak konumlanır; uyarlamada ise Maria konumundaki Shizuka değil, onun oğlu Heihachi'dir melez kişi. Yine orijinal filmin ikonografik unsuru olan tabut içindeki makineli tüfek değişmeden kalmış ve uyarlamada da sürüklenerek kasabaya getirilip iki karşıt güç arasındaki dengeleri değiştiren unsur olmuştur.

Orijinal film hikayesini Amerika'da konumlandırmakta ve Amerikan tarihini kendi gerçekliği olarak sunmaktadır ancak uyarlamada böyle bir iddia yoktur. Uyarlama film, mekân olarak bir Amerikan kasabası görüntüsü çiziyor olsa dahi, karakter isimleri, samuray kılıcı gibi unsurlar ile Japonlaşmakta ve yer yer de gerçeklik algısını kırmaktadır. Örneğin filmin sonunda Heihachi'nin kaderinden bahsedilir. Kasabada yaşanan olayların ardından çocuk İtalya'ya gidecek ve Django olarak kendine isim yapacaktır. Bu Spagetti Western'e apaçık bir göndermedir. Heihachi, Django olmak için Amerika'ya değil İtalya'ya gider, gitmek zorundadır çünkü Spagetti Western filmleri orada çekilir. Ayrıca Quentin Tarantino tarafından canlandırılan Pringo karakteri de hem filmin başında yer aldığı yapay sahne ortamında (arka plandaki Fuji Dağı ile) hem de sonrasında yardım istemeye gelen kasabalıya kendini anime sever bir otaku olarak tanıtmaya filmin gerçeklik algısını kırmaktadır. Miike, orijinal filmin iskeletini (kasaba, karşıt iki güç, dengeyi bozan yabancı, altın ve makineli tüfek) almış ve onu Japonlaştırarak yorumlayıp yeniden uyarlamıştır.

Bir ek olarak yeniden belirtmek gerekir ki; *Sukiyaki Western Django* (2007), *Django* (1966)'nın tek uyarlaması değildir. Western türü ve külliyyatında kendine bir yer edinmiş olan

Django figürü, bu ilk filmde sonra başka birçok Spagetti Western filmine daha konuk olmuştur. *Django The Last Killer* (1967), *Django, Prepare A Coffin* (1968), *Django the Bastard* (1969) ve *Django Defies Sartana* (1970) gibi filmler, birçok Spagetti Western Django filminden birkaç örnek oluştururlar. Aynı zamanda Takashi Miike'nin filmde oyuncu olarak yer alan Quentin Tarantino da 2012 yılında *Django Unchained/Zincirsiz* adlı bir film çekerek karakterin en güncel ve Hollywood versiyonunu ortaya koymuştur.

Değerlendirme ve Sonuç

Takashi Miike'nin Sukiyaki Western örneğinin tür kapsamındaki eleştirisini sunmak üzere başlanan bu çalışmada, öncelikli olarak endüstri sinemasının ortaya çıkardığı bir kavram olarak "tür filmi" ele alınmıştır. Tür filmi kavramı, popüler endüstri sineması içinde filmlerin sınıflandırılma çabasını tanımlamaktadır. Filmler, hitap ettikleri duygular, içerdikleri çatışmalar ve temalar, barındırdıkları tipler ve de ikonografik, görsel unsurları üzerinden belli grupların içine dahil edilmişlerdir. Bu sınıflandırma ise hem yapımcılar hem de popüler sinema izleyicisi açısından bir kolaylık sağlamaktadır çünkü sinema bir sanat olduğu kadar da eğlence ve ticaret alanıdır; özellikle popüler sinema ise tam anlamıyla ticaridir. Yapımcılar, tür sınırlamaları içerisinde seyircinin en çok hangi filmleri izlediğini, neleri tercih ettiğini öğrenip zarar etmeyeceği senaryolara yatırım yaparken, seyirci ise vaktini ve parasını boşa harcamamak adına isteklerine hitap eden türde filmler seçer ve türün kodları sayesinde az çok ne izleyeceğini bilerek filme başlar.

Tür kavramına yapılan tanımlamanın ardında ise bir tür olan Western detaylandırılarak açıklanmıştır. Western, kökeni Amerikan kültürüne ve tarihine dayanan bir Hollywood film türüdür ama popülerliği zamanla aratarak, doğrudan veya dolaylı olarak, dünya sinemasında da kullanılabilir hale gelmiştir. Kullandığı temalar, içerdikleri çatışmalar, oluşturduğu ikonografik görsel dil ve elbette barındırdığı kovboy tipi ile Western, sadece ABD'ye özel bir tür olmaktan çıkıp dünya sineması ile kaynaşmıştır. Özellikle İtalyan sinemaclar, Western kodlarını doğrudan kullanarak Spagetti Western olarak anılan kovboy filmleri üretmişlerdir ancak her ülke türün kodlarını aynı şekilde doğrudan kullanmamış, bazıları bu kodları yorumlayıp farklı kalıplara uydurmuşlardır. Örneğin Avustralyalı yönetmen George Miller'ın *Mad Max/Çılgın Max* serisi, çeşitli açılardan bir Western filmidir çünkü yalnız kovboy tipini yeniden üretir. Türkiye özelinde ise, özellikle 1960'lı yıllardan 1970'lerin başlarına kadar olan dönemde Yılmaz Güney'in rol aldığı filmlerin Western türü içerisinde değerlendirilmelerini sağlayacak birçok ortak kod bulunmaktadır. Örneğin *Çirkin ve Cesur* (1971) filminde

Yılmaz Güney, giydiği kıyafetler, belindeki silahı ve altında atıyla köy köy dolanan bir yalnız kovboydur. Doğrudan böyle bir söylem yoktur ama türün ikonografisine uygun bir tip/karakter yaratımı vardır. *Sukiyaki Western Django* (2007) da Japon sinemasının Western filmlerine bir örnek oluşturmaktadır.

Bu kapsamda filmin ilk önce hikayesi ayrıntılı olarak ortaya konulmuştur ve elde edilen ayrıntılı hikâye üzerinden, filmin tür kodlarının ne kadarını karşıladığı değerlendirilmiştir. Film, Western'in tema, çatışma, ana karakter (kovboy), kötüler ve ikonografi gibi birçok unsurunu tam anlamıyla karşılayan bir yapıda inşa edilmiştir. Bir Western olduğu, tür kodları çerçevesinde kabul edilebilirdir. Ancak bu film, aynı zamanda da Japon kalmayı başarmaktadır. Kendi kültürel, tarihi ve sinematografik ikonografisini de hikâyeye dahil eder. Tabanca ile kılıcı çarpıştırır.

Filmi önemli kılan bir diğer yönü ise uyarılma olmasıdır. 1966 tarihli Spagetti Western filmi *Django*'dan uyarılan bu film, "Western üzerine Western üzerine Western" yakıştırmasını tam anlamıyla hak etmektedir. Yönetmen Takashi Miike, orijinal filmin temasını (haydutlar ile mücadele), çatışmasını (ırksal farklılıklar), arka planını (kasaba) ve ikonografisini (tabuttaki makineli tüfek) alır ama bu iskelet yapıyı Japon bir hikâye ile yeniden yorumlayarak filmi kendi ülkesine, tarihine ve kültürüne yaklaştırıp uyarlamasını ortaya koyar.

Sukiyaki Western Django, Western türü kapsamında değerlendirildiğinde, türün tema, çatışma, karakter ve ikonografi gibi unsurlarını genel anlamda karşılayan ama üretildiği ülke dolayısıyla da Japon kalmayı başaran bir filmidir. Takashi Miike, hem türün sınırlarına sadık kalıp Western kodlarını filmine yerleştirmiş hem de filmi Japonlaştıran tarihsel ve ikonografik dokunuşlar sergilemiştir. Bu film, bir Western'dir ama Japon Westerni'dir; nasıl İtalyan Westerni kendine Spagetti Western olarak bir isim yaptıysa, Sukiyaki Western kavramı da bu film ile başarılı bir örneğini sunmuştur.

Kaynaklar

- Abisel, N. (2016). *Popüler sinema ve film türleri*. De Ki Basım Yayım.
- Ashkenazi, M. (2018). *Japon mitolojisi* (Ö. Özarpacı, Çev.). Say Yayınları.
- Atayman, V., & Çetinkaya, T. (2016). *Popüler sinemanın mitolojisi komedi, Western, melodram ve korku*. Ayrıntı Yayınları.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2012). *Film sanatı* (E. Yılmaz ve E. S. Onat, Çev.). De Ki Basım Yayım.
- Buckland, W. (2018). *Sinemayı anlamak* (T. Göbekçin, Çev.). Hayalperest Yayınevi.
- Çetin, Z. (1999). *Bir anlatı formu olan romanın sinemaya uyarlanması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.
- Huffman, J. L. (2020). *Japonya tarihi* (C. Yücel, Çev.). İnkılap Kitabevi.
- Karasoy, O. (2016). Japon korku sineması ve anime dünyasına bakış. G. Kuloğlu (Edt.), *Başlangıcından günümüze Japon sineması*. Japon Yayınları, 134-163.
- Meyer, M. W. (2019). *Japonya tarihi-hanedanlık döneminden günümüz Japonyası'na* (L. Deadato, Çev.). İnkılap Kitabevi.
- Miike, T. (2007). *Sukiyaki western django*. Dentsu-Geneon Entertainment.
- Ono, S. (2004). *Şinto-Kamilerin yolu* (S. Ertüzün, Çev.). Okyanus Yayıncılık.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. (2020, Aralık 12). *İkona ve ikonografi*. <https://sozluk.gov.tr/>

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Finansal Destek: Yazar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The author have no conflicts of interest to declare.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.