

**MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA
EDEBİYAT UYARLAMALARI:
THE WITCHER DİZİSİ ÖRNEĞİ**

Salih DAYAN
Yüksek Lisans Tezi
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sena COŞKUN
Temmuz, 2023
Afyonkarahisar

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA
EDEBİYAT UYARLAMALARI:
THE WITCHER DİZİSİ ÖRNEĞİ

Hazırlayan

Salih DAYAN

Danışman

Dr. Öğretim Üyesi Sena COŞKUN

AFYONKARAHİSAR 2023

ETİK VE BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Medyalararasılık Bağlamında Edebiyat Uyarlamaları: The Witcher Dizisi Örneği**” adlı çalışmanın tüm hazırlanma süreçlerinde bilimsel etik kurallara ve atıf gösterme ilkelerine riayet ettiğimi belirterek aksi bir durumun tespiti hâlinde sorumluluğun tamamen bana ait olduğunu kabul, beyan ve taahhüt ederim.

13/07/2023

İmza

Salih DAYAN

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ENSTİTÜ ONAYI

Öğrencinin	Adı- Soyadı	Salih DAYAN
	Numarası	200658106
	Anabilim Dalı	Sanat ve Tasarım
	Programı	Sanat ve Tasarım
	Program Düzeyi	☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora ☐ Sanatta Yeterlik
Tezin Başlığı		Medyalararasılık Bağlamında Edebiyat Uyarlamaları: The Witcher Dizisi Örneği
Tez Savunma Sınav Tarihi		13.07.2023
Tez Savunma Sınav Saati		14:00

Yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez, Afyon Kocatepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek ☒oy birliği – ☐oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Elbeyi PELİT
MÜDÜR

Bu tez, Enstitü Müdürlüğünce kontrol edilerek, elektronik imza kullanılarak onaylanmıştır.

ÖZET

MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA EDEBİYAT UYARLAMALARI: THE WITCHER DİZİSİ ÖRNEĞİ

Salih DAYAN

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANABİLİM DALI

Temmuz, 2023

Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Sena COŞKUN

İletişim araçlarının üretilmediği, teknolojinin gelişmediği dönemlerde insan bir nevi medya olarak iletişim sağlama görevini kendisi üstlenmiştir. Geline nokta itibarıyla medya, teknolojinin ve insanlığın getirileriyle tüm iletişim ve uğraşı alanlarını yansıtmaya aracı haline gelmiş; geleneksel medya, dijital medyaya evrilmiş; geleneksel sanatlar da sayısal ortamda icra edilmeye başlamıştır. Dijital çağ öncesi sanatlararası ilişkiler çoğunlukla retorik, yazınsal/sözel sanatlar arasında yaşanırken Yeni Çağ itibarıyla uyarlama kavramı teorik olarak tartışılmaya başlamış, sinema ile birlikte de uyarlamalar kaçınılmaz hale gelmiştir. Sanatlar arasında ortaya çıkan etkileşimler, metinlerarasılık, sanatlararasılık gibi kavramlar üzerinden ele alınırken medyanın ve sanatların birbirinden ayrılmaz hale gelmesi, medyalararasılık kavramını doğurmuştur. Yazınsal alışverişler, metinlerarasılık üzerinden incelenirken sözel medyadan görsel ya da işitsel medyaya yapılan sanatsal alışverişler de sistematik olarak medyalararasılık çatısı altında değerlendirilmeye başlamıştır. Medya değişiminden kaynaklanan sorunların örneklem kapsamında tespit edilmesinin ve iki medya arasındaki ilişkilerin mukayese edilmesinin amaçlandığı bu tez çalışmasında karşılaştırmalı çözümleme yöntemi kullanılmıştır. İsteğe bağlı yayın hizmeti sunan, Netflix dijital platformunda yayınlanan “*The Witcher*” dizisi, Andrzej Sapkowski’nin uyarlanan “*Son Dilek*”, “*Kader Kılıcı*” ve “*Elflerin Kani*” edebi eserleri ile birlikte karakterler ve olay örgüsü bağlamında etraflıca irdelenmiştir. Aynı zamanda uyarlama, metinlerarasılık, sanatlararasılık ve medyalararasılık kavramları incelenmiş, edebi eserler/kaynak medya ile yeni bir medya olarak değerlendirilebilecek internet dizisi/uyarlayan medya arasında uyarlama işleminden kaynaklanan problemler hem Irina O. Rajewsky’nin medyalararasılık alt başlığı olarak önerdiği üçlü sistematik olan “medya değişimi, medyalararasılık ilişkileri ve medya kombinasyonu” üzerinden hem de metinlerarasılık/medya içilik üzerinden ele alınmıştır. “*Witcher*” edebi eserleri (kaynak eserler) ile “*The Witcher*” (uyarlanan eser) arasında karakterler ve olay örgüsü üzerinden yapılan mukayesede, edebi eserlerin bire bir uyarlanmadığı, senaryoya dönüştürme noktasında, olay örgüsünde ve karakterlerde eksiltmeler ve yeni eklemeler şeklinde aktarım sorunları yaşandığı, karakter gelişimlerinin görülemediği, bütüncül olarak uyarlanan karakter olmadığı, kronolojinin bozuma uğratıldığı ve dizinin giderek edebi eserlerden bağımsız ilerlediği görülmüştür. Yazınsal/görsel medya değişimi ile ortaya çıkan eksiklikler ve yenilikler, medyalararasılık ilişkilerinde medyaya özgü nitelik transferleri ve oluşturulmuş medya simülasyonları, metinlerarasılıkta ise benimsenmiş yöntemler ile medya içi alışverişler de tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Medyalararasılık, uyarlama, televizyon dizileri, edebiyat, The Witcher

ABSTRACT

LITERARY ADAPTATIONS IN THE CONTEXT OF INTERMEDIALITY: THE EXAMPLE OF THE WITCHER SERIES

Salih DAYAN

AFYON KOCATEPE UNIVERSITY
INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF ART AND DESIGN

July, 2023

Advisor: Assist. Prof. Dr. Sena COŞKUN

During periods when communication tools were not yet invented and technology was not developed, people took on the task of providing communication as a form of media. At present, media has become a means of reflecting all fields of communication and occupations with the benefits of technology and humanity. Traditional media has evolved into digital media, and traditional arts have also begun to be performed in the digital environment. While inter-artistic relations before the Digital age were mostly experienced between rhetoric and literary/verbal arts, the concept of adaptation started to be discussed theoretically in the New Age, and adaptations became inevitable with the advent of cinema. While exchanges between arts are approached through concepts such as intertextuality and interartism, the inseparability of media and arts has given rise to the concept of intermediality. While literary exchanges are examined through intertextuality, artistic exchanges from verbal media to visual or auditory media have also started to be systematically evaluated under the umbrella of intermediality. This thesis study aims to identify problems arising from media transformation within the scope of examples and compare the relationships between two media using a comparative analysis method. Alongside “*The Witcher*” series, which is available on Netflix, a digital platform providing on-demand streaming service, Andrzej Sapkowski’s adapted literary works, “*The Last Wish*”, “*Sword of Destiny*”, and “*Blood of Elves*”, have been thoroughly examined in terms of characters and plot. Concurrently, the concepts of adaptation, intertextuality, inter-arts, and intermediality are examined, the problems arising from the adaptation process between literary works/source media and internet series, which can be considered as a new media/adaptive media, are explored through Irina O. Rajewsky’s suggested threefold systematic framework of intermediality, encompassing “media transposition, intermedial references, and media combination”, as well as through intertextuality/intra-media analysis. In the comparison made between the literary works of “*Witcher*” (source material) and “*The Witcher*” (the adapted work), it has been observed that the literary works were not adapted one-to-one, and that there were issues with the conversion to screenplay, reductions and additions in the plot and characters, a lack of character development, a lack of an overall adapted character, a disruption of the chronology, and the series moving increasingly independently from the literary works. In the comparative analysis conducted on characters and plot, the deficiencies and innovations resulting from the transition between literary/visual media, as well as medium-specific quality transfers and created media simulations in intermediality relationships, were identified, while within intertextuality, adopted methods and intra-media exchanges were also determined.

Keywords: Intermediality, adaptation, television series, literature, The Witcher

ÖN SÖZ

Sinemanın doğuşundan itibaren var olduğu ifade edilen edebiyat uyarlamaları, yeni medyanın getirileriyle birlikte ortaya çıkan Netflix gibi dijital platformlarda da devamlılığını sürdürmektedir. Tarih içerisinde uyarlamalara yönelik çeşitli sorunlar ortaya çıkarken araştırmacılar bu sorunları literatüre de taşımışlardır. Bu çalışmada edebî eser uyarlamalarına dair literatürde belirtilen uyarlama sorunlarının görece yeni bir medya olan dijital platform dizilerinde de devam edip etmediğine yönelik disiplinler arası bir inceleme yapılmıştır. Medyalararasılık bağlamında “*Witcher*” kaynak eserleri ile “*The Witcher*” dizisi örneklemini arasında yapılan karşılaştırmalı çözümleme neticesinde ortaya konulan bulguların hem edebiyat hem de sinema alanına faydalı olacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın var olabilmesinde en büyük pay sahibi olan, beni yetiştiren ve tüm eğitim sürecinde her türlü imkânı ve kolaylığı sağlayan aile bireylerime şükranlarımı sunarım. Tezimi yöneten, bana bilimsel çalışma yapmayı ve akademik dili öğreten Danışman Hocam Sayın Dr. Öğr. Üyesi Sena COŞKUN’a, tez süreci boyunca şahsıma olan güveni, tüm katkıları ve emekleri için teşekkürü borç bilirim. Tez savunmama jüri üyeleri olarak katılan Hocalarım Sayın Prof. Dr. Nesrin KULA DEMİR’e ve Sayın Doç. Dr. Nuray Hilal TUĞAN’a, kıymetli görüşleri, onore eden yorumları ve iyi temennileri için teşekkürlerimi sunarım. Türkçe olarak medyalararasılık terimini ilk kez kullanan ve bulamamam sebebiyle elindeki numune eseri bana hediye olarak gönderen Sayın Prof. Dr. Ersel KAYAOĞLU’na da ayrıca şükranlarımı sunarım.

“Benim ana ilkem şundan daha fazlasını içermiyor: Deneyimin, senin kendin olmanı -örneğin kendi bireyselliğinin doğru ifadesini- desteklediği o yolun ve o iradenin peşinden git” (Jung, 2023:124).

Salih DAYAN
2023, Afyonkarahisar

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ETİK VE BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI	ii
ENSTİTÜ ONAYI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖN SÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

MEDYALARARASILIK

1. MEDYA KAVRAMI	9
1.1. MEDYANIN SINIFLANDIRILMASI.....	16
1.2. YENİ MEDYA	19
2. MEDYALARARASILIK	25
2.1. MEDYALARARASILIĞIN TANIMI VE TARİHSEL GELİŞİMİ	25
2.2. MEDYALARARASILIĞIN KATEGORİLERİ	28
2.3. EDEBİYAT VE MEDYALARARASILIK	32
2.4. METİNLERARASILIK VE MEDYALARARASILIK	35
3. MEDYALARARASILIK VE UYARLAMA	41
3.1. MEDYALARARASILIK VE SANATLARARASILIK	41
3.1.1. Sanatlararası İlişkiler Tarihi	42
3.1.2. Dijitalleşen Sanat ve Medyalararasılık	44
3.2. IRINA O. RAJEWSKY'E GÖRE MEDYALARARASILIK	48
3.2.1. Medya Kombinasyonu	49
3.2.2. Medyalararasılık İlişkileri	49
3.2.3. Medya Değişimi	51

İKİNCİ BÖLÜM

EDEBİYAT UYARLAMALARI VE TÜRLERİ

1. UYARLAMA KAVRAMI	52
2. UYARLAMA NEDENLERİ	55
3. UYARLAMA SORUNLARI	56
3.1. ESİNLENME – ÖYKÜNME – TAKLİT UNSURLARI	57
3.2. EDEBİ ESER – SENARYO METNİ SORUNLARI	60
3.2.1. Senaryo Sorunları	61
3.2.2. Aktarım Sorunları	63
3.3. KARAKTER SORUNU	67
3.4. SÜRE SORUNU	70
3.5. DİĞER SORUNLAR	73
4. UYARLAMA TÜRLERİ VE YÖNTEMLERİ	76

4.1. EDEBİ ESERDEN FİLME UYARLAMA	77
4.2. EDEBİ ESERDEN DİZİYE UYARLAMA	85
4.2.1. Televizyon Dizileri	86
4.2.2. Dizi ve Edebi Eser İlişkileri	88
4.2.3. Edebi Eser Uyarlaması Diziler	89
4.2.4. Dijital Platform Dizileri	94
4.3. DİĞER UYARLAMA TÜRLERİ	97
4.3.1. Mit ile Edebiyat İlişkisi ve Mitoloji Uyarlamaları	100

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA EDEBİYAT UYARLAMALARI: THE WITCHER DİZİSİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ	103
2. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ	103
3. ARAŞTIRMANIN KAPSAM VE YÖNTEMİ	104
4. ARAŞTIRMANIN BULGULARI	105
4.1. WITCHER EDEBİ ESER İNCELEMESİ	106
4.1.1. Edebi Eserlerde Öne Çıkan Karakterler	106
4.1.2. Olay Örgüsü	113
4.1.2.1. Son Dilek	114
4.1.2.2. Kader Kılıcı	116
4.1.2.3. Elflerin Kanı	118
4.2. WITCHER DİZİ İNCELEMESİ	121
4.2.1. Dizide Öne Çıkan Karakterler	122
4.2.2. Dizi Olay Örgüsü	130
4.2.2.1. 1. Sezon	130
4.2.2.2. 2. Sezon	134
4.3. EDEBİ ESERLER İLE DİZİNİN KARŞILAŞTIRILMASI	138
4.3.1. Öne Çıkan Karakterler Arasında Karşılaştırma	138
4.3.2. Karşılaştırmalı Olay Örgüsü	154
TARTIŞMA VE SONUÇ	165
KAYNAKÇA	172
EKLER DİZİNİ	181

TABLÖLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1. Faulstich'e Göre Medyaların Sınıflandırılması	17
Tablo 2. Konvansiyonel Medya ile Yeni Medya Karşılaştırması	20
Tablo 3. Web Teknolojileri Arasındaki Temel Farklar	23
Tablo 4. Gerrard Genette'in Metin Tipolojisi Örneği	37
Tablo 5. Aktulum'a Göre Metinlerarasılık, Resimlerarasılık ve Göstergelerarasılık	39
Tablo 6. A. Sapkowski'nin Türkiye'de Yayınlanan Fantastik Witcher Serisi	106
Tablo 7. The Witcher Dizi Künyesi	121
Tablo 8. Medya Değişimi ile Ortaya Çıkan Karakter Değişiklikleri	151
Tablo 9. Harvey'in Karakter Türlerine Göre Karşılaştırma	152
Tablo 10. Diziye Görsel ve Yazınsal Aktarımında Edebi Eserler ile Örtüşmeyen Karakterler	153
Tablo 11. Uyarlayan ve Uyarlanan Medyaların Bölümleri ve Sayıları	154
Tablo 12. Dizinin Zaman Çizelgesine Göre Uyarlanan Edebi Eser Bölümleri	155

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1. Kapsama Alanı Açısından Yeni Medya/ Dijital Medya/ Sosyal Medya	24
Şekil 2. Geralt Karakteri, (2. Sezon 7. Bölüm) [00:39:37]	139
Şekil 3. Farklı Çekim Ölçeklerinde Geralt Karakteri	139
Şekil 4. Ciri Karakterinin 6 Yaş Görünümü (1. Sezon 2. Bölüm) [00:11:00]	140
Şekil 5. Farklı Çekim Ölçeklerinde Ciri Karakteri	141
Şekil 6. Yennefer Karakteri (1. Sezon 5. Bölüm) [00:47:21]	141
Şekil 7. Farklı Çekim Ölçeklerinde Yennefer Karakteri	142
Şekil 8. Triss Karakteri (2. Sezon 4. Bölüm) [00:01:50]	142
Şekil 9. Jaskier Karakteri (1. Sezon 6. Bölüm) [00:03:09]	143
Şekil 10. Calanthe Karakteri (1. Sezon 1. Bölüm) [00:13:13]	144
Şekil 11. Pavetta Karakteri (1. Sezon 4. Bölüm) [00:10:57]	144
Şekil 12. Fareçuval Karakteri (1. Sezon 4. Bölüm) [00:09:03]	145
Şekil 13. Duny Karakterinin Canavar ve Kral Emhyr Olarak Görünümleri	145
Şekil 14. Nenneke Karakteri (2. Sezon 6. Bölüm) [00:14:10]	146
Şekil 15. Coen Karakteri (2. Sezon 3. Bölüm) [00:02:16]	147
Şekil 16. Lambert Karakteri (2. Sezon 8. Bölüm) [00:18:25]	147
Şekil 17. Vesemir Karakteri (2. Sezon 2. Bölüm) [00:08:09]	147
Şekil 18. Eskel Karakterinin Witcher ve Canavar Olarak Görünümü	148
Şekil 19. Rience Karakteri (2. Sezon 8. Bölüm) [00:42:06]	148
Şekil 20. Istredd Karakteri (1. Sezon 7. Bölüm) [00:16:30]	149
Şekil 21. Tissaia Karakteri (1. Sezon 8. Bölüm) [00:32:00]	149
Şekil 22. Kara şövalye/Cahir Karakteri (1. Sezon 1. Bölüm) [00:05:10]	150
Şekil 23. Fringilla Karakteri (1. Sezon 8. Bölüm) [00:27:07]	151
Şekil 24. Dizide Kamera ve Lavtanın Senkronizasyonu ile Sunulan Medyalararasılık Örneği (1. Sezon 2. Bölüm) [00:39:15 – 00:39:30]	163
Şekil 25. Jaskier Karakterinin Medya Olarak Kullanılması Örneği	164
Şekil 26. The Hobbit Filminde Yer Alan Thranduil Karakterine Kurgusal ve Görsel Öykünme	164

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

%: Yüzde
&: ve
+: Plus/Artı
=: Eşittir
3D: Three Dimensional
ABD: Amerika Birleşik Devletleri
AC: Assassin's Creed
AMPAS: Academy of Motion Picture Arts and Sciences
AVOD: Advertised Video on Demand
b.t: Belirtilmeyen Tarih
BBC: British Broadcasting Corporation
Bkz: Bakınız
CD: Compact Disc
CGI: Computer Generated Imagery
Çev: Çeviren
DC: Detective Comics
DGA: Directors Guild of America Award
DVD: Digital Versatile Disc
Ed: Editör
FSEK: Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu
IMDB: Internet Movie Database
IPTV: Internet Protocol TV
LOTR: Lord of the Rings
Ltd: Limited Şirketi
MCU: Marvel Cinematic Universe
MÖ: Milattan Önce
OTT TV: Over The Top TV
PC: Personel Computer
RTÜK: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
SFX: Special Effects
SİTCOM: Situation Comedy
SVOD: Subscription Video on Demand
T.C: Türkiye Cumhuriyeti
TRT: Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu
TV: Televizyon
TVOD: Transactional Video on Demand
UK: United Kingdom
vb.: Ve benzeri
vd.: Ve diğerleri
VFX: Visual Effects
VOD: Video on Demand
vs.: Vesaire
WWW: World Wide Web
WWWW: World Wide Web Worm

GİRİŞ

İnsanlık, tarih boyunca soyut ya da somut olarak iletişimini sağlayabileceği çeşitli araçlar üretmeyi başarmıştır. Faulstich (2004'ten akt. Kayaoğlu, 2009: 36), teknolojinin belirleyici güç olmadığı geçmiş topluluklarda, medya görevini bizzat insanın sağladığını, retorik kullanan çeşitli meslek gruplarının, birinci ağızdan insanlar arasında haber ve bilgi paylaşımı sağlayarak gündemi belirlediklerini ifade etmektedir. Medya, Türk Dil Kurumu'na (2005: 1361) göre, “iletişim ortamı, iletişim araçları, kitle iletişim araçlarının tümü” olarak tanımlanmaktadır. Medyanın asli vazifesinin, teknolojinin getirileri ile değişmeyeceğini ifade ederek felsefi bir yaklaşım ortaya koyan McLuhan ve Powers'a (2001: 145) göre ise üretilen/icat edilen her teknolojik araç/malzeme, insan bedeni ile ilişkilendirilmekte ve uzuvların devamı niteliğinde doğada karşılık bulmaktadır. Bu yaklaşım ile medyanın kapsamı genişlemekte, kitap, gazete, televizyon (TV), compact disc (CD), digital versitile disc (DVD) ile sınırlandırılmayacak olan medyalar, gözün uzantısı olarak değerlendirilmektedir.

McLuhan'ın bakış açısı, medya özelinde hem bir tartışma konusu hem de çeşitli görüşler için zemin oluşturmaktadır. Tartışmaların temelinde, teknolojinin hızlı gelişimi ile insan hayatında değişen dengeler ve pek çok unsurun birleşerek tek bir kaynak üzerinden tüketilebilir/kullanılabilir hale gelmesi yer almaktadır. Sayısal ortamda üretilen her türden bilgi ve dijitalleşen dünyada icra edilen sanatlar, medya aracılığı ile varlığını sürdürmek zorunda kalmıştır. Bu durum, teorik açıdan medyanın kapsamını sorgulamaya açarak, McLuhan, Powers, Faulstich gibi araştırmacıların kuramsal ve felsefi yaklaşımlarıyla da birleşerek hem geçmişe hem bugüne hem de geleceğe yönelik medyaya ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda iletişim, sanat, edebiyat gibi pek çok disiplinin ortak çalışma alanı haline gelen medya kavramına dair literatürde çok sayıda alt kavramın ve terimin üretildiği görülmektedir. Çıkış noktası Higgins ve Higgins'in (2001: 52) “intermedia” kavramı olan ve Türkçeye Kayaoğlu (2009: 40) tarafından “medyalararasılık” olarak çevrilen “intermediality” kavramı da Schröter'e (2011: 2) göre, teknolojik gelişmeler doğrultusunda medyaların birbirlerinden bağımsız hareket edemeyeceği anlayışıyla 1990'lı yıllarda literatürdeki yerini almıştır.

Medyalararasılık kavramı, araştırmacıların genel kanaatine göre, en az iki medya arasında gerçekleşen alışverişleri ve medyalararası ilişkileri açıklamak için kullanılmaktadır (Peach, 1997: 25; Kayaoğlu, 2009: 67; 2015: 585; Rajewsky, 2010: 51-52; Rippl, 2015: 1-2; Gürses, 2016: 93; Arslan, 2016: 52-53). Kavramın kullanım

alanlarının geliştiđi süreçte Rippl (2015: 1-2), medyalararasılığın literatürdeki kavram karmaşasını çözmek, diğeri medya kökenli kavram ve terimler ile ilişkilerini anlamak için kullanılabildiğini de belirtmektedir. Literatürde en çok kullanılan medyalararasılık alt başlıklarından birisi de Rajewsky'nin (2003: 13-14; 2005: 50-53; 2010: 55) geliştirip öne sürdüğü üçlü sistematik olan “medyalararasılık ilişkiler, medya değişimi ve medya kombinasyonu” olarak öne çıkmaktadır. Bu üç alt başlık ile medyalararası alışverişleri çözümleme, ayrıştırma, karşılaştırma, medyaların farklılıklarını ve benzerliklerini tespit etme gibi amaçlar edinilmekte ve çeşitli araştırmalarda sıklıkla kullanılmaktadır.

Literatürde yer alan bazı görüşlerde, medyalararasılığın “metinlerarasılık” kavramının formu alınarak geliştirildiğı belirtilmektedir (Wolf, 2002: 16; Gürses, 2016: 93). Rajewski'ye göre ise tarihsel süreçte medyalararasılık, metinlerarasılıktan ayrılarak ortaya çıkmıştır. Medyalararasılığın ilişkilendirildiğı bir diğeri kavram olan “sanatlararasılığa” bakıldığında ise medyalararasılığın gelişen teknoloji ile birlikte 1990'lı yıllarla birlikte sanatlararası ilişkileri ve sanatları da kapsamına aldığı belirtilmektedir (Kayaoğlu, 2009:40; Keleş, 2016: 68; Keleş ve Can, 2016: 116-117; Canatac ve Bulduk, 2019a: 16; 2019b: 147). İlk yazınsal sanat örneklerini oluşturan ve medya olarak kil tabletlerde sunulup yazınsal/işitsel olarak aktarılan “*Gılgamış Destanı*” gibi destanlar ve daha da öncesine dayanan mağara duvarlarındaki resimler, homo sapiens türlerindeki imgelem yeteneğinin varlığını düşündürebilir. Bu durum, sanatın tarihini, insanlığın tarihinden önce ilişkilendirmeyi gerektirebilir. Sanatın bu denli geniş olan tarihsel süreci, erken dönemlerde insanların sanat üzerine görüş ve fikir geliştirmelerini de sağlamıştır. Örneğin, Platon'un (2020: 64-70) “*Phaidros*” eserinde söz sanatları, resim gibi görsel ve şiir gibi sözel sanatlarla kıyaslanarak eleştirilmektedir. Sanatlararasılığı insanlık tarihinin başlangıcıyla ilişkilendiren Akemoğlu (2015: 11), 18. yüzyılda sanatların birbirinden ayrıldığını, zanaat ayrımının yapıldığını ve güzel sanatların sınıflandırıldığını belirtmektedir. Bu sürece kadar retorik ve yazınsal sanatların daha aktif olduğu belirtilebilir. Sanatlararası ilişkilerde beliren problemlerin başında da esinlenme, öykünme ve taklit etme gibi unsurlar gelmektedir.

Bu unsurlar, bir kavram olarak uyarılma olgusuna varan tarihsel süreçte, temel sanatlararası tartışma konularını oluştursa da esasında bu unsurlar daha üst bir perdede, sanatın özü ve ne olduğu üzerine çok uzun yıllar boyunca başta Antik Çağ filozofları tarafından ele alınmıştır. Kayaoğlu'na (2016: 41) göre, kültürleri, insanlığın bilgi birikimini günümüze taşımak, kadim hikâyelerden, efsanelerden, geçmişten esinlenmek,

onları deęiřtirip/dönüřtürüp günümüze uyumlamak, bir kültürel aktarım biçimi haline gelmiřtir. Bu yöntem neticesinde gemiř topluluklara ait bazı eserler muhafaza edilerek günümüze tařınabilmiřtir. Benjamin (2015), sanat eserlerinin tarih boyunca tekrar iřlendięini, üretildięini ve kopyalandıęını belirtmektedir. Bu görüş, uyarlama unsurunun da sanat eserleriyle beraber var olduęunu göstermektedir. Yeniden yapım ve uyarlama örnekleri, Yeni Çaę’ın son çeyreęine kadar olumsuz olarak deęerlendirilirken Balázs’a (1952: 258-259) göre, bu konuda ilk kez 1767 yılında yayınlanan Lessing’in, “*Hamburgische Dramaturgie*” eserinde olumlu/yapıcı bir deęerlendirme yapılmıřtır. 19. yüzyılın sonu itibarıyla sinema doğmakta ve Çetin’e (1999: 133) göre, sinema aynı zamanda edebi eser uyarlaması tarihi olarak deęerlendirilmektedir. Bazin (1997: 41) ise edebi eser uyarlamalarının hesaplanamaz noktaya geldięini belirtmektedir.

Uyarlama sözcüęü, Türk Dil Kurumu’na (1988: 2290) göre, “uyarlamak iři, adaptasyon” olarak karşılık bulurken “uyarlamak” üç madde ile tanımlanmaktadır. “1. Birbirine herhangi bir bakımdan uyar duruma getirmek, intibak ettirmek. 2. Edebî eserleri, sinema, tiyatro, radyo ve televizyonun teknik imkânlarına uygun duruma getirmek, adapte etmek. 3. Bir yabancı eseri, kiři ve yer adlarını deęiřtirerek yerli bir eser durumuna getirmek, adapte etmek”. Meydan Larousse (1992: 1) ansiklopedisinde ise “adaptasyon”, uyarlama anlamına gelirken, “uyarlamak”, “iki veya daha fazla řeyi řu veya bu bakımdan birbirine uyar hale getirmek” řeklinde açıklanmaktadır.

Tarihsel süreçte yazınsal medyadan görsel-iřitsel medyaya yapılan uyarlamalarda kalıplařmıř sorunlar oluřtuęu görölmektedir. Örneęin, Sakallı (2014: 238), uyarlamalarda bütüncül aktarımın olamayacaęını belirtmektedir. Bu bağlamda literatürde senaryoya dönüřtürme, kaynak eseri aktarma, süre ve karakter sorunları ile ilgili yorumlar dikkat çekmektedir. Filmlerin ortalama 2-3 saatlik bir süreye sahip olması, büyük metinleri eksilterek senaryoya dönüřtürmeyi zorunlu kılmaktadır. İerięin birebir aktarılamaması ise kaynak eseri bozuma uğratmaktadır. (Özön, 2008: 128; Monaco, 2001: 48). Karakter problemlerinde ise Bazin’e (1997: 45-46) göre, kahramanın, anlatının önüne gemesi bir problem olarak deęerlendirilmektedir. Tanyıldızı ve Kaya (2017: 24) da oyuncu seimleri neticesinde tekdüze, kliřeleřmiř rollerdeki karakterlerin, kaynak eserde derinlięi olan asıl karakterleri yeterince yansıtamamasına yol açtıęını belirtmektedirler. Samsakçı ve Karaçam (2019: 89) ise senaristlerin uyarlamalarda izleyici kitleye göre kaynak eserde yer alan karakterlerde eksiltmeye gidebilme gibi inisiyatifler aldıklarını ifade

etmektedirler. Bununla beraber uyarlamalarda hukuki, ticari sorunların da olduğu, ayrıca literatürde uyarlamalara ilişkin sanatsal tartışmaların da yapıldığı görülmektedir.

Televizyona yapılan uyarlamalarda da Cardwell'e (2007: 184-185) göre, ulusal yayına geçişten önce başlayarak uzun süre piyesler, ardından roman vd. edebi eserler uyarlanmıştır. 2000'li yılların başında, "yeni medya" gelişmeleri ile birlikte internetin interaktif bir ortama dönüştüğü, katılımcılara/izler kitleye açıldığı, web 2.0 ile başlayıp özellikle içinde bulunduğumuz web 4.0 teknolojisinin hakim olduğu süreçte, televizyon dizilerinin de sanal mecralarda kendisine bir yer edindiği görülmektedir. Söğüt'e (2020: 159) göre, Internet Protocol TV (IPTV) ve Over The Top TV (OTT TV) teknolojileri ile başlamış olan internet ve TV ilişkisi, yayın teknolojilerinin gelişimiyle izler kitleye daha fazla seçenek sunmaya başlamıştır. Bu süreç ile birlikte Coşkun'a (2021: 16) göre, "video on demand" (VOD), sistemi ile hareket eden, "isteğe bağlı yayın hizmetleri" sunan dijital platformlar ortaya çıkarak, belirli bir zaman, belirli bir mekân gereksinimi olmadan, izler kitleye özgür içerik tüketimi imkânı tanımaktadır. VOD türlerinin ise "subscription video on demand" (SVOD) aboneliğe dayalı hizmet sistemi, "transactional video on demand" (TVOD) kiralamaya/sözleşmeye dayalı hizmet sistemi, "advertised video on demand" (AVOD) reklama dayalı hizmet sistemi olmak üzere üçe ayrıldığı belirtilmektedir. TVOD örneği olarak iTunes, Google Play Store gibi platformlar örnek verilebilir. Özel (2020: 127), AVOD örneği olarak "Youtube, Vimeo, Dailymotion" gibi platformları, SVOD örneği olarak ise "Netflix, Amazon Prime, Hulu" gibi platformları öne çıkarmaktadır.

Günümüzde isteğe bağlı yayın hizmeti sunan dijital platformlar sıkça tercih edilir hale gelmiştir. Coşkun'a (2021: 19) göre, sabit bir medya üzerinden hizmet sunmayan ve içeriklerini, izler kitleye belirli bir zaman aralığında izleme zorunluluğu dayatmayan dijital yayın platformları, çeşitli akıllı cihazlarla, istenilen zamanda, dünyanın her tarafından erişilebilir olması ile geleneksel televizyon yayıncılığından ayrılmaktadır. Bununla beraber bölümler halinde yayınlanan içeriklerin, sezonlar halinde yayınlanması ve aylık abonelik sistemi ile içeriklere reklamsız ulaşılabilmesi gibi nedenler, izleyiciler için de bir diğer tercih sebebi olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda uyarlama içeriklerin sayısal olarak artışta olduğu, SVOD servislere giderek alışkanlık kazanıldığı ve içerik üreticilerinin de bunu görerek daha fazla içerik üretmeye yöneldiği belirtilebilir. Dijital platformlarda edebiyattan, romanlardan, video oyunlarından, filmlerden ve çeşitli türlerden uyarlama diziler yer almaktadır. Uyarlama özelinde, "serilerin, seriallerin ve süren seriallerin" alışlagelmiş uyarlamalardan oluşması, izleyici kitlelerin dijital

platformları tercih etme nedenleri arasında gösterilebilir. Bir diğer ayırıcı unsur olarak dijital platformların internet tabanı sayesinde kitlelere doğrudan ulaşabilmesi gösterilebilir. Özellikle sosyal medya üzerinden, izleyici ile doğrudan/interaktif iletişim kuran, anketler ile izler kitlenin/abonelerin nabzını kolayca ölçebilen dijital platformlar, izler kitlenin eğilimine göre farklı medyalarda popüler olmuş içerikleri ve popüler kültür unsurlarını, içerik kaynağı olarak kullanabilmektedirler. Bu doğrultuda üretilen sloganlar ve reklamlar ile de daha fazla öne çıktıkları belirtilebilir.

Televizyon tarihinde ilk dizi film çekimlerinden itibaren ünlü yazarların eserlerine yönelimin olduğu görülmektedir ve televizyon tarihi boyunca aynı eserler zaman zaman dizi olarak uyarlanmıştır. Bu durumun 2000’li yıllara kadar sürdüğü ardından azalarak devam ettiği görülmektedir. Dijital platformlarda ise klasik haline gelmiş uyarlamalar ve konular nadiren tekrarlanmaktadır. Bunun sebepleri arasında görece daha özgür platformlar olmaları, reyting baskısı yaşamamaları, yalnızca belirli konular açısından hitap edilebilen genel izleyici kitlesini doğrudan hedef almamaları, içerik türlerini geniş tutmaları ve her yaş grubuna hitap edebilmeleri gösterilebilir. Uyarlama sorunları noktasında filmler ile dizi filmler arasında bir ayrım olduğunu ifade eden Monaco’ya (2001: 48) göre, televizyon dizileri, zaman kısıtlılığını ve süre problemlerini aşma potansiyeli taşıyarak, romanlardan filmlere yapılan uyarlamalarda yaşanan bütüncül aktarımın yapılamaması sorununu ortadan kaldırabilecek potansiyeli taşımaktadır. Aynı zamanda romanın bölümlere ayrılması gibi diziler de bölümlere ayrılabilir. Gelişen teknolojilerle ortaya çıkan dijital platformlarda yayınlanan içeriklerin/dizilerin de yukarıda belirtilen uyarlama sorunları üzerinden değerlendirilmesi ve varsa dijital medyalar aracılığıyla aşılabilmiş, aşılamamış sorunların tespit edilmesi önemli olabilir.

Bu çalışmanın evrenini isteğe bağlı yayın hizmeti sunan dijital platformlardaki edebi eserlerden uyarlanan diziler oluşturmaktadır. Netflix platformunun mevcut kataloğunda “*Peaky Blinders*” (2013), “*Dark*” (2017), “*Snowpiercer*” (2020), “*The Witcher: Blood Origin*” (2022), “*Şahmaran*” (2023) dizileri izleyiciyle buluşmaya devam etmektedir. Çalışmanın örneklemini ise aynı platformda yayınlanan “*The Witcher*¹” dizisi olarak belirlenmiştir. Dizinin örneklem olarak belirlenmesinde, sosyal medyada

¹ Witcher: “Uzun bir eğitim süreci, acımasız bir fiziksel ve zihinsel şartlandırma ve gizemli ritüeller sonrası yeteneklerine kavuşan kiralık canavar avcıları” olarak tanıtılmaktadır” (Sapkowski, 2020a: 9). Pegasus yayınlarından çıkan Türkçe çevirilerde witcher, kalıp olarak kullanılmakta, Sapkowski tarafından da benimsendiği görülmektedir. CD Project RED firması tarafından yapılan ve Türkçe dil desteğiyle çıkan “*The Witcher 2: Assassins of Kings*” (2011) ile “*The Witcher 3: Wild Hunt*” (2015) oyunlarında witcher’a karşılık olarak “efsunger” tercümesi yapılmaktadır. Kurgusal evrende witcher’ların büyücü/sihirbaz olarak değerlendirilmediği, bu açıdan büyücülerin farklı bir kategori olduğu belirtilebilir. Öte yandan İngilizcede yer alan “witch” kelimesi Türkçede “cadı” anlamını taşımaktadır.

uyarlamanın edebi eserlerden referans almadığına yönelik tartışmalara sebebiyet vermesi belirleyici olmuştur. Tassi'ye (2019) göre, okur kitlesinin tepkilerine karşı dizinin yönetmenleri aksine edebi eserlere bağlı oldukları yönünde açıklama yapmışlardır. Yukarıda sözü edilen uyarlama kaynaklı sorunların, Rajewski'nin “medyalararasılık ilişkiler, medya değişimi ve medya kombinasyonu” üzerinden “*The Witcher*” örnekleme kapsamında tespit edilmesi ve edebi eserler ile dizi medyası arasındaki medyalararasılık ilişkilerin mukayese edilmesi tez çalışmasının amacını oluşturmaktadır.

“*The Witcher*” dizisini uyarlandığı edebi eserler ile mukayeseli olarak inceleyen ülkemizdeki ilk bilimsel çalışma olması bakımından tezin önemli olduğu düşünülmektedir. Çalışmada, uyarlama sorunlarının internet tabanlı isteğe bağlı yayın hizmeti sunan, dijital platformlarda yayınlanan dizilerde de devam ettiğine yönelik temel savdan hareketle, örnekleme dair aşağıdaki hipotezler belirlenmiştir:

- “*The Witcher*” dizisinde edebi eserler algılandığı ölçüde diziye uyarlanmıştır. Yazının algılandığı ölçüde görselleştirilmesi metnin tümüyle aktarılmasını engeller.
- Görsel-işitsel anlatıma dayalı olan dizi, yapısı ve yükümlülükleri gereği yazınsal anlatı içeren edebi eserleri bütüncül olarak aktaramaz. “*The Witcher*” uyarlamasında karakterler ve olay örgüsü tutarsızlık içermektedir.
- Andrzej Sapkowski edebi eserlerinde metinlerarası yöntemlere başvurmuştur.
- “*The Witcher*” edebi eser uyarlaması, Irina O. Rajewsky'nin medyalararasılık alt başlığı olarak sunduğu üçlü sistematige uygun bir örneklemdir.

Medyalararasılık bağlamında ele alınan çalışmada, zaman yetersizliğinden ve konu dağılımına yol açmamak için “*The Witcher*” kurgusal evrenini konu edinen “anime, video oyun, spinn-off yapımlar, çizgi romanlar” vd. medyalar kapsam dışında bırakılmıştır. 29 Haziran 2023 tarihi itibarıyla Netflix platformunda ilk 5 bölümü yayınlanan dizinin 3. Sezonu da çalışmaya dahil edilmemiştir.

Çalışmada ilk olarak, Sapkowski'nin, “*Son Dilek*”, “*Kader Kılıcı*” ve “*Elflerin Kanı*” isimli edebi eserleri, “öne çıkan karakterler ve olay örgüsü” bakımından incelenmiştir. Aynı şekilde Netflix platformunda yayınlanan ve 8+8=16 bölümden oluşan “*The Witcher*” adlı dizi de “öne çıkan karakterler ve olay örgüsü” açısından değerlendirilmiştir. Ardından da edebi eserler ile dizi bölümleri özetlenerek “öne çıkan karakterler ve temel olay örgüleri” bağlamında mukayese edilmeye çalışılmıştır. Dizi; mekânlar, sinematografik, dekoratif unsurlar ve görsel efekt kullanımı üzerinden bir

incelemeye tabi tutulmamıştır. Karakter türleri incelemesi eserlerdeki tüm karakterleri değil yalnızca öne çıkan ve hikâyede etkin rolü olan karakterleri kapsamakta, ele alınan karakterlere de özet olarak değinilmektedir. Olay örgüsü incelemesi de Sapkowski'nin ilk iki edebi eseri olan “*Son Dilek*” ve “*Kader Kılıcı*” eserlerinde temel olarak işleyip “*Elflerin Kanı*” eseri ile birlikte romanlarına taşıdığı ana olay örgüsünü içermektedir.

Tez çalışmasında yöntem olarak “karşılaştırmalı çözümleme yöntemi” belirlenmiştir. Toury’e (1985; 1995’ten akt. Yazıcı, 2010: 132-133) göre, bu yöntem ile “kaynak odaklı” karşılaştırma yapmak sıhhatli kabul edilmektedir. Aynı zamanda “betimleyici inceleme” olarak değerlendirilen bu yöntem ile elde edilen bulguların da genelleme yapılarak değil, mukayeseye konu edinilen örneklerle sınırlandırılarak değerlendirilmesi uygun görülmektedir. Mukayesenin ise kaynak ile “benzerlikleri ve karşıtlıkları” tespit etmek için yapılması gerektiği vurgulanmaktadır. Bu çalışmada da “karşılaştırmalı çözümleme yöntemi” edebi eser (kaynak) ve dizi medyalarını mukayese etmek, “benzerlikleri ve karşıtlıkları” incelemek için kullanılmaktadır. Medyalararasılık bağlamında ele alınan karakter ve olay örgüsü çözümlemelerinde ise hem Rajewsky’nin (2003; 2005; 2010) “medyalararasılık ilişkileri, medya değişimi, medya kombinasyonu” üçlü sistematüğinden hem de karakter çözümlemeleri özelinde Harvey’in (2021) “başkişi, norm, kart fon” karakter sınıflandırmasından yararlanılmaktadır. Aynı zamanda eserlerin kendi içerisinde metinlerarası analizleri de yapılmaktadır.

Medyalararasılık bağlamında Türkçe literatürde az sayıda çalışma yer alırken araştırmanın örnekleme olan “*The Witcher*” dizisine yönelik ise 1 adet tez çalışması olduğu görülmektedir. Örnekleme dair, Gürkan’ın (2022) “*Netflix Orijinal İçeriklerinde Görsel Efekt Kullanımının İzleyici Alımlamasına Etkisi: Hakan: Muhafız (The Protector) ve The Witcher Örneği*” isimli yüksek lisans tezi; Özel ve Kısaoglu’nun (2022) “*Küresel Televizyon Endüstrisinde Dizi Üretimlerinde Yaşanan Değişim: Bir Netflix Yapımı Olarak Witcher Örneği*” isimli makaleleri örnek gösterilebilir.

Bunun yanı sıra Sapkowski’nin kurgusal evreni ve medyalararasılık kavramı ile ilişkili olarak, Şener’in (2020) “*Andrzej Sapkowski’nin Witcher Romanlarının İnteraktif Bir Video Oyununa Uyarlanması Üzerine Medyalararası Bir Çalışma*” isimli yüksek lisans tezi; Aktürk’ün (2022) “*Exploring Translation Strategies In The Witcher 3: Wild Hunt*” isimli yüksek lisans tezi örnek verilebilir. Bu çalışmada Irina O. Rajewski’nin üçlü sistematüğü olan “medya değişimi, medya kombinasyonu ve medyalararasılık ilişkiler” örnekleme inceleme noktasında tercih edilirken aynı sistematüğün daha önce yapılmış bir

alışma olan Akemoęlu'nun (2015) "*Medyalararasılık Baęlamında Edebiyat Uyarlamaları ve Bir Uygulama: "Gölgesizler"* isimli yüksek lisans tezinde yalnızca "medya deęiřimi" baęlamında kullanıldıęı görölmektedir.

alışma; "*The Witcher*" dizisini beslendięi kaynak olan edebi eserler ile mukayese eden ve iki medya olarak edebi eserler ile dizi film mukayesesini Rajewski'nin üçlü sistematıęı üzerinden karşılařtıran ilk alışma örneęi olması, bunun yanı sıra Harvey'nin karakter türleri ve metinlerarasılık üzerinden ayrıca inceleme yapılmıř olması bakımından yukarıda belirtilen alışmalardan ayrılmaktadır.

alışmanın birinci bölümünde, medya kavramı, yeni medya ve konvansiyonel medya ayrımı, medyalararasılık kavramı, medyalararasılıęın tanımı, tarihsel geliřimi, kategorileri ve medyalararasılık ile iliřkili kavramlar; metinlerarasılık, sanatlararasılık iliřkileri, ayrımları ve birleřtięi noktalar, sanatın dijitalleřmesi gibi konular, literatürde yer alan eřitli arařtırmacıların görüşleri ve fikirleri doęrultusunda derlenmiřtir.

alışmanın ikinci bölümünde, uyarlama kavramı, uyarlamanın yaygınlařma sürecinden önce, tarihsel süreçte görölen esinlenme, öykünme ve taklit gibi uyarlama ile ilintili unsurlar, uyarlama gereksinimleri, uyarlama ile ortaya ıkan sorunlar, edebi eserler ile senaryo metni sorunları, aktarım sorunları, uyarlama türleri ve bu baęlamda edebi eserlerin filme, diziye uyarlanması, televizyon dizileri, diziler ile edebi eser iliřkileri ve dijital platform dizileri ele alınmıř, dięer bazı uyarlama türlerine de deęinilmiřtir.

alışmanın üçüncü ve son bölümünde ise öncelikle arařtırmanın amacı, önemi, hipotezleri, kapsam ve yöntemi açıklanmıřtır. Ardından arařtırmanın bulgularını içeren, "*The Witcher*" edebi eserleri ve "*The Witcher*" dizisi öne ıkan karakterler ve olay örgüleri üzerinden incelenmiřtir. Sonrasında bu veriler birleřtirilerek edebi eserler ile dizi yukarıda detayları açıklandırı üzere medyalararasılık baęlamında karşılařtırılmıřtır. Tartıřma ve Sonuç bölümünde de elde edilen tüm bulgular derlenmiř ve yorumlanmıřtır.

Bundan sonra yapılacak olan alışmalara faydası olması bakımından Ekler bölümünde, "Ek 1" içerisinde "*The Witcher*" kurgusal evreninde bir ana karakter olan Ciri'nin soyaęacı verilmiřtir. "Ek 2" içerisinde hem dizide ve hem de edebi eserlerde adı geen yaratık isimleri ve tanımları bir nevi sözlük řeklinde derlenmiřtir. "Ek 3"te ise tez alışmasında adı geen/yararlanılan video oyunlara, dizilere, filmlere, piyeslere ve edebi eserlere yer verilmiřtir.

BİRİNCİ BÖLÜM

MEDYALARARASILIK

Medyalararasılık kavramını ele almadan önce kök kavrama değinmek, medyalararasılık kavramının doğmasına sebebiyet veren gelişimlerle birlikte medya görüşlerini işlemek ve süreci ilişkili kavramlarla değerlendirmek doğru olacaktır.

1. MEDYA KAVRAMI

Medya genel tanımıyla “yığınlara iletişimi sağlayan radyo, televizyon, gazete ve dergiler gibi basın yayın organlarının tümünü kapsayan ortak ad, kitle iletişim araçları” (Püsküllüoğlu, 1994’ten akt. Keleş, 2016: 67) olarak bilinmektedir. Ülkemizde “basın yayın araçları” ve “kitle iletişim araçları” olarak da yaygın biçimde kullanıldığı görülmektedir. Türk Dil Kurumu’nun (2005: 1361) “*Türkçe Sözlük*” tanımına göre de medya “büyük iletişim ve yayın organlarının tümü” ve “iletişim ortamı, iletişim araçları, kitle iletişim araçlarının tümü” olarak iki şekilde tanımlanmaktadır.

Munday ve Chandler (2018: 271-272) ise medyayı “kitle medyası” (mass media) ve “mecra” (medium) olarak iki başlık altında değerlendirmektedirler. Bu değerlendirmelere göre “mecra”, “kanal” vurgusuyla bir iletişim sahası olarak ifade edilirken, “kitle iletişimi” için kastedilen “basılı medya ve elektronik medya” araçlarının, “sunumsal medya, temsili medya ve mekanik medya” üzerinden okunabileceği belirtilmektedir. Benzer bir şekilde Canatac ve Bulduk (2019a: 88) da “kitle iletişim araçları” (mass media) üzerinden bir değerlendirmede bulunmaktadırlar. Bu yoruma göre, “kitle iletişim araçları ihtiyaçlar doğrultusunda doğarlar. Ulaştırılmak istenen bilgi, mesaj veya verinin çeşitli araçlar kullanılarak hedefte olan belirli bir kitleye ulaştırılmasına kitle iletişimi denilmektedir. Kitle iletişim araçları ise ‘iletileri kitlesel olarak dağıtmayı sağlayan araçlardır’ şeklinde tanımlanmaktadır”.

Munday ve Chandler’ın (2018: 242) “kitle medyası” ile araçların işlevselliğini öne çıkardıkları görülmektedir. Örneğin, hedef kitleye iletilen “haberler, enformasyon, eğlence ve reklamcılık” medya araçlarının işlevlerine örnek olarak verilmektedir. Aynı zamanda “televizyonu, radyoyu, sinemayı, gazeteleri, dergileri, çok satan kitapları, ses CD’lerini, DVD’leri ve de interneti”, “kitle iletişim araçları” için birer içerik olarak değerlendirilmektedirler. Tarihsel açıdan konvansiyonel medyanın ilk örneklerinden olan gazetenin kökeninden, kitlelere bilgiyi ulaştırma sürecine değinen Kleinpaul’a göre, “biçimsel ve içeriksel olarak mektup formundan doğan gazete, bilgiyi, malumatı, haberi

insana taşımaya başlar; yığına hitap eder. Bilgi kalelerin dar mekanlarından, odalardan, koridorlardan sokağa, caddeye, Pazar yerine; meydana çıkar; yayılır, bireysel olmaktan çıkar, kitleselleşir, yığınlaşır” (Kleinpaul, 1930’dan akt. Sakallı, 2014: 230). Bu yorumda gazete üzerinden medyanın temel işlevlerinin de belirtildiği söylenebilir.

Literatürde medya sözcüğünün Türkçeye geçişi ve Türkçedeki kullanımları üzerine günümüze kadar yapılmış çeşitli tahliller ve yorumlar bulunabilmektedir. Örneğin, “bizim Türkçede medya olarak kullandığımız, İngilizcedeki media sözcüğü, araç, orta, ortam, aracı anlamlarına gelen medium (Latince medius) sözcüğünün çoğuludur. Diğer yandan, Türkçede ‘media’ sözcüğünü karşılamak üzere, oldukça hantal kaçmakla birlikte, ‘kitle iletişim araçları’ kavramı da kullanılmaktadır” (Nalçaoğlu, 2005: 51). Özellikle kavramın tekil ve çoğul kullanımına dikkat çekildiği görülmektedir. Sözcüğün farklı dillerde nasıl yerleştiğine bakıldığında, Kayaoğlu’na (2009: 17) göre, “İngilizcede “medium” (çoğulu “media”), Almancada “Medium” (çoğulu “Medien”), Fransızcada “média” (çoğulu “les médias”, İtalyancada “il medium” (çoğulu “imedia”) ve İspanyolcada “la media” (çoğulu “los medios”) şeklinde kullanılmaktadır. Türkçeye “medya ve medyalar” olarak yerleşen sözcüğün, bazı dillerde doğrudan çoğul bir kalıpla kullanıldığı görülmektedir. Bu sebeple Türkçedeki çoğul ekine yönelik eleştiriler yer almaktadır. Örneğin, Nalçaoğlu’na (2005: 51) göre, “medya aracı, medyalar” gibi sözcüklerin kullanılması, medya sözcüğünün, tam anlaşılmadığını ve kullanışsız olduğunu göstermektedir. Medya etimolojik olarak incelendiğinde, bir terim olarak “ilk kez doğa bilimleri bağlamında fiziksel ve kimyasal olayların ‘taşıyıcısı’ anlamında 17. Yüzyılda kullanılmaya başlıyor. Kitle iletişim araçlarının yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlamasıyla birlikte 18. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren medya teriminin ‘aracılık eden öge’, ‘aracı’ anlamında da kullanmaya başladığı görülüyor” (Kayaoğlu, 2009: 16).

Günümüze varan süreçte medyaya yüklenen anlamların da değişiklik gösterdiği görülmektedir. Literatürde çeşitli görüşler yer almasına karşın genel algı, medyanın belirli araçlarla tanınmasına sebebiyet vererek, kavramın bu araçlara sıkışmasına neden olmuştur. Örneğin Kocadaş’a (2005: 1) göre, “medya (yazılı basın, radyo, televizyon, internet vb. gibi), özellikle toplumsal hayatta bireylerin çeşitli sosyal ihtiyaçlarını gidermek için sık sık başvurdukları önemli bir kaynaktır”. Ders kitaplarında da buna benzer bir medya tanımının yer aldığı görülmektedir. Örneğin Kılıç’a (2018: 94) göre, “medya kavramı içinde; televizyon, radyo, gazete, dergi, internet, cep telefonları, kitaplar, afişler ve billboardlar sayılabilir”. Bu tür tanımlamalarla kavramın belirli araçlarla

anlamlandırıldığı ve genelleme yapılarak kitle iletişim araçları çatısı altında kategorize edildiği görülmektedir. Buna karşın kavramın kapsamını belirli araçlara sıkıştırmayan yorumlar da yer almaktadır.

Nalçaoğlu'na (2005: 52) göre, “kavram en geniş anlamı ile kullanıldığında, karşımıza, çok kişiye ulaşabilen her türden sözlü, yazılı, basılı, görsel metin ve imgeleri (kitaplar, gazeteler, dergiler, broşürler, billboard’lar, radyo, film, televizyon, internet gibi) içeren çok geniş bir iletişim araçları yelpazesi çıkıyor”. Nalçaoğlu’nun ifadelerinde de görüldüğü üzere literatürde kitle iletişim araçları, biraz daha geniş tanımlama ile “her türden yazılı, basılı, görsel iletişim araçları ve/ya da tüm görsel ve işitsel araçlar” şeklinde de ifade edilerek bir genelleme ile kapsam genişlemesine uğramaktadır. Fakat bazı geniş medya tanımlarının yanında bu tür yorumlar da sınırlı kalmaktadır. Bu bağlamda medya tanımının keskin sınırları olmadığından, öznel yorumlara açık olduğu söylenebilir. Literatürde medya tanımını çok daha kapsamlı bir perspektifte ele alan isimlere bakıldığında, örneğin Kayaoğlu (2009: 12-15) kavramın çok dar bir biçimde ele alındığını özellikle “yerel literatürde, ders kitaplarında ve sözlüklerde” yetersiz bir tanımlama yapıldığını vurgulamaktadır. Benzer bir bakış açısında olan Keleş (2016: 67) de yerel literatürde medyanın kapsam olarak sınırlı öğelerden oluştuğunu ve dar bir anlama karşılık geldiğini ifade etmektedir. Arslan’a (2016: 52) göre de içinde bulunduğumuz dönem itibarıyla medyayı sadece kitle iletişim araçları ile sınırlandırmak gerçek dışı bir yoruma karşılık gelmektedir.

Konuya dair geniş bir çalışma yapmış olan Kayaoğlu (2009), “*Edebiyat Biliminde Yeni Bir Yaklaşım: Medyalararasılık*” isimli eserinde “medyalararasılık” kavramını, kullanım alanlarını, işlevlerini ele alırken medyalararasılığı çok daha geniş bir tanım olan medya anlayışı üzerine temellendirmektedir. Bu anlayış, temelde kökeni iki yüz yıllık bir geçmişe dayandırılacak teknolojik gelişmelerin giderek medya ve sanat arasında bir iç içe geçmeye, bütünleşmeye elverişli imkanlar doğurmasıyla ortaya çıkabilmiştir. Medyanın içeriğini, iletişim biçimini şekillendirebilen alışverişler, “yeni medya” etkileri, bir aradalıklar, eskilerin yenilenmesi gibi değişim ve dönüşümler bu bütünleşme sayesinde giderek gelişme kaydetmiştir. Bu durumun literatüre yansıması olarak “medya bilimi, iletişim bilimi, edebiyat bilimi” gibi alanlarda yeni fikirleri, terimleri ve kavramları da tartışmaya açtığı belirtilmektedir. Geline nokta itibarıyla medyanın kitle iletişim araçları ile sınırlandırılmasının çok ötesinde bir medya ve medyalararasılık anlayışı oluşmuştur.

Aytaç (2002), “*Edebiyat ve Medya Kitaptan Ekran Edebiyat*” isimli çalışmasında özellikle televizyonun, edebiyata ve iletişim alanına yansımaları, medyanın her yeni ortaya çıkan araçla birlikte şekillenmesini, medyaların birbirleriyle olan etkileşimlerinde ortaya çıkan sonuçları işlemektedir. Özellikle edebiyat araçlarının “medyasallığını” vurgulayarak “kitle iletişim araçlarının” da genişlemeye, alışverişi ve geçişe açık olduğunu belirtmektedir. Yine Kayaoğlu (2016), “*Edebiyat ve Film Edebiyat Bilimi Yaklaşımıyla Film Çözümlemesine Giriş*” isimli eserinde edebiyat medyaları ile sinemanın etkileşimlerini, ilişkilerini ele almaktadır. Uyarlama gibi bir nevi “disiplinler arası” alışveriş haline gelen bir kavramı işlemektedir.

Kimi araştırmacıların medya ve sanat türleri arasında ilişki kurdukları ve sanatsal araçları medya kapsamında değerlendirdikleri dikkat çekmektedir. Aynı zamanda farklı medyaların birbirleriyle etkileşimlerini konu edinen ve yukarıda değinilen isimlerin, medya kavramını geniş bir bakış açısıyla yorumladıkları, disiplinler arası bir yaklaşım sergiledikleri görülmektedir.

Literatürde medyaya işlevselliği üzerinden de anlam yüklenmektedir. Örneğin, “medyalar bilginin saklanması, işlenmesine, aktarılmasına ve yayılmasına hizmet eden araçlar, ortamlar ve/ya da yollar olarak kabul edilmektedir” (Kayaoğlu, 2009: 17). Benzer bir ifadeyle Arslan’a (2016: 51) göre, “medya bir saklama, aktarma ve sunum aracıdır. Medyanın işlevi, bellekte tutmak, mekânsal/zamansal aktarım ve sunum biçimidir”. Doğrudan toplumlardaki tesiri ve yansıması üzerine bir başka ifadeyle, “haberleşme, bilgilendirme, eğlendirme, tanıtmaya gibi etkinlikler de medyanın temel işlevleri olarak öne çıkmaktadır” (Akemoğlu, 2015: 5). Geçmişten bugüne medyaya bakıldığında, “medya eskiden sadece geleneksel/klasik/eski denilen medya araçlarını (radyo, televizyon, gazete, dergi gibi) çağrıştıran anlamları ile bilinirken, günümüzde edebiyattan sinemaya, müzeye, resim ve heykelle dek farklı sanat alanlarını, sanat formlarını da kapsayan medya tanımı içinde değerlendirilen bir anlam genişlemesinden söz edilebilir” (Canatak ve Bulduk, 2019a: 16). Keleş ve Can’a (2016: 117) göre, “bilim adamlarının son zamanlarda medya tanımlaması üzerinde uzlaştığı nokta, kavramın zamandan ve mekândan bağımsız bir ileti, mesaj ya da anlam taşıyan her türlü araçta (medyada) birleşmesidir”. Bu anlayışı değerlendiren Canatak ve Bulduk’un (2019a: 16) yorumuna göre, “genişletilmiş tanımıyla medya ile ‘insanlar arasında anlamlı bir göstergeyi ya da bir göstergeler kompleksini uygun aktarıcılar yardımıyla ve zamansal ve mekânsal mesafeleri aşarak’ ileten olgular kast edilmektedir”. Bu tür yorumlar, iletişimin ve iletişim sağlayıcı

araçların zamandan bağımsız olarak yorumlanmasını da beraberinde getirmektedir. Bu anlayışa göre, “insanlar arasında her türlü iletişim bir medya gerektirir” (Kayaoğlu, 2009: 28). Zaman zarfı, teknolojik imkanlar, bilgi düzeyi, insanlığın genel gelişimi vb. değişkenler bu durumu etkilememektedir.

Araştırmacılar, bu bağlamda klasikleşen medya yorumları ile kitle iletişim araçlarının günümüze hasredilmesine karşı, medyanın tarihsel sürecini daha eskiye dayandırmaktadırlar. Nitekim kavrama kısıtlayıcı bir bakış açısıyla yaklaşmak geçmişte insanlığın iletişim ve bilgi paylaşımı için kullanmış olduğu araçların ve esasında tümüyle insani tecrübenin görmezden gelinmesine yol açmaktadır. McLuhan ve Powers’a (2001: 145) göre, “bütün medya, bir yeniden yapımdır; insanın icra edebileceği yeteneklerin ötesinde hızlandırılmış bir takım biyolojik yeteneklerin bir modelidir: Tekerlek, ayağın bir uzantısıdır; kitap, gözün bir uzantısıdır; elbise, derinin bir uzantısıdır; elektrik devresi, merkezi sinir sisteminin bir uzantısıdır”. Bu yorumda medyanın kitlelere sağlanan iletişimle sınırlandırılmayacağı, tüm medya araçlarının insanın melekeleri nispetinde bir tezahür olduğu ifade edilmektedir.

McLuhan’ın (2019: 26-41) bir başka ifadesine göre, “tüm medya insanın psişik ya da fiziksel yetilerinin uzantısıdır... Ortamımızı değişime uğratan medya, her durumda farklı oranlarda duyu algılaması yaratır. Bir duyunun uzantısı [*extension*] olduğunda, bu durum düşünüşümüzde, eylemlerimizde, dünyayı algılayışımızda değişmeye neden olur”. McLuhan’ın medyanın maddesel bir açıyla değerlendirilmesine karşın insanı bütünüyle dönüştürebilen kapsamlı, felsefi bir yaklaşım ortaya koyduğu söylenebilir. Bu bağlamda medya kavramını daha geniş bir hale getiren ve tarihsel olarak daha eskiye taşıyan bakış açıları için McLuhan’ın yorumları büyük önem arz etmektedir. Bir başka ifadesinde, “McLuhan bir adım daha ileriye giderek, çokça alıntılanan ‘the medium is the message’, yani ‘mesaj medyanın kendisidir’ savıyla aslında medyanın kendisinin bizzat ileti olduğunu da ileri sürüyor. Bunun altında yatan anlayış ise her bir medyanın başka bir medyayı içeriyor olduğu düşüncesidir” (McLuhan, 1987’den akt. Kayaoğlu, 2009: 26).

Bu bakış açısına göre insanlık tarihinde ortaya çıkan iletişim araçları da kendisinden sonra gelişmiş araçta yer bulabilmektedir. Yeni araçlar, eski araçlardan parçalar taşımaktadır ve onların bir nevi gelişerek başkalaştığı halleridir. Buna günümüzde sayısal ortamda pek çok sanatın ve iletişim biçiminin faal olarak icra edilebilir olması örnek verilebilir. “Resim sanatının oluşumsal aracı renk, aktarım aracı ise tuvaldeki renktir” (Sakallı, 2014: 229; Arslan, 2016: 52). Özellikle grafik tasarım,

görsel iletişim tasarımı ve animasyon gibi disiplinlerde resimde kullanılan araçlar, sayısal ortamda bir arada kullanılmaktadır. Bu noktada McLuhan'ın bakışıyla orantılı bir örnek olarak hem alanda kullanılan yazılımlar², hem de yazılımların bilgisayar, laptop, grafik tabletler aracılığı ile kullanılması, medya içinde medya olgusuna örnek teşkil edebilir. Yazılımlarda fırça ve boya çeşitleri, resim teknikleri tasarımcının kullanımına sunulmaktadır. Dolayısıyla geleneksel araçların sayısal ortama taşınarak bir aradalık oluşturduğu görülmektedir.

Bu konunun bir tartışmaya sebebiyet verdiği de söylenebilir. Teknolojinin hızla gelişmesi, iletişim araçlarının da süratle gelişmesine imkân sunmuştur. Tarihsel sürece bakıldığında, “*Gutenberg Galaksisi*”³ olarak adlandırılan dönemde matbaanın icadıyla günümüz yazılı basın araçlarının temeli atılmıştır. O zaman için matbaanın en büyük devrimlerden biri olduğu ve bir teknoloji harikası olduğu ifade edilebilir. Her dönemde ve alanda olduğu gibi yeni bir teknolojinin, popüler teknolojiye etkileri hem negatif hem de pozitif seyretmiştir. Benzer bir kutuplaşma medya araçlarının bulunuşları sonrasında da cereyan etmiştir. “Yani, bir yanda yeni teknolojilerin-ister yazı, ister basın, ister bilgisayar olsun-iletim araçları olarak kullanılmasından topluma sadece onarılması imkansız zararlar geleceği kanısında olanlar; bir de bunun tam tersi, bu uygulamaların çok yararlı olacağı düşüncesini benimseyenler” olmuştur (Baldini, 2000: 6).

McLuhan (2014: 66) da “matbaa, eski bir el sanatının ilk makineleştirilmesi oldu ve çabucak bütün el sanatlarının daha fazla makineleşmesine yol açtı” şeklinde görüş belirterek, esasında yeni bir aracın, eski araçları zecren yeniliğe sürüklediğini ifade etmektedir. Bu bakış, kitle iletişim araçlarının bir modernite unsuru olmadıklarını dolayısıyla medya kavramının da televizyon, internet, radyo, yazılı basın araçları ile sınırlandırılmaması gerektiğini gözler önüne sermektedir. Literatürde McLuhan'ın yorumlarına eleştiriler olduğu gibi benzer çıkarımların yapıldığı da görülmektedir. Bu konu özelinde ortaya çıkan her medya aracının tartışmaları beraberinde getirdiği gibi olumlu hakikatleri de yansıttığı ifade edilebilir. Örneğin Aytaç'a (2002: 47) göre, “teknoloji hayranları televizyon karşısında kitabın ömrünün uzun sürmeyeceği kehanetinde bulunmaya başlamışlardır. Ama medya tarihi gözden geçirildiğinde anlaşılır ki her yeni icat bir öncekini yok edememiş, ama insanlık kültürüne bir yenilik eklemiştir”.

² Bu yazılımlara piksel tabanlı “Adobe Photoshop” yazılımı ve vektör tabanlı “Adobe Illustrator” yazılımı örnek olarak verilebilir.

³ Marshall McLuhan'ın *Gutenberg Galaksisi* (*The Gutenberg Galaxy*) eserine de isim olarak verdiği bu tamlama, matbaanın icadını, dolayısıyla seri üretime geçen kitap medyasının yeni bir çağı başlattığını ifade etmektedir.

Geniş medya anlayışında aracı kökeni çeşitlilik sunmaktadır. Örneğin Kayaoğlu'na (2015: 585) göre, “medya biliminde de terimin bu aracılık etme anlamına dayanarak, herhangi bir bilgiyi, mesajı, duyguyu, görüşü vs. taşıyan, işleyen, aktaran her türlü kanal bir medya olarak nitelendiriliyor”. Kavramın zaman ötesi ya da zamandan bağımsız olarak değerlendirilmesinin de aracı kökünden referans aldığı görülmektedir. “Buna göre medya terimi, 40000 yıl öncesinin mağara duvar resimlerinden günümüzde internete kadar uzanan bir çizgide insan iletişiminin çok sayıda araçlarının ve yollarının her birini ifade eder” (Kayaoğlu, 2009: 17). Platon'un (2020: 64-70) “*Phaidros*” eserinde yazının bir araç gibi ifade edildiği; söylev, retorik sanatı, resim ve şiir sanatlarıyla birlikte mukayeseli biçimde eleştiri konusu yapıldığı görülmektedir. Platon'a göre Sokrates, yazılı aktarımın, sözlü aktarımın yerini tutamayacağını, sadece bir vasıta olacağını ifade ederek zıtlıklar üzerinden yazıyı eleştirmektedir. Yazının insan hayatı için bir gelişim örneği olmasından ziyade, insanın retorik yetilerini, söylem gücünü zayıflattığını, tembelliğe sevk ettiğini, yazının sınırlılıklar içerisinde kullanılması gereken bir araç olduğunu vurgulamaktadır. Sokrates'in bakış açısı özellikle, “yazınsal sanatların oluşumsal aracı söz, aktarım aracı kâğıt ya da kitaptaki sözdür. Müzik sanatının oluşumsal aracı ses, aktarım aracı müzik enstrümanlarının sesidir” (Sakallı, 2014: 229; Arslan, 2016: 52) ifadeleriyle değerlendirilirse, yazı hem söylevin bir aracı (medyası) konumunda hem de parşömen, papirüs gibi diğer araçlarla iletişimi sağlanan bir araç (medya) konumunda değerlendirilebilir. Bu doğrultuda medyanın ve medya üzerine yapılan değerlendirmelerin çağlar ötesine uzanan geçmişi olduğundan söz edilebilir.

İletişim biliminde yapılan yorumlarda, insanoğlunun yazıdan önce resimlerle iletişim kurması üzerine yine aracı kökünden hareketle resmin icra edildiği alanlar birer medya olarak yorumlanmaktadır. Konuya ilişkin Kayaoğlu'nun (2015: 585) verdiği örneğe bakıldığında, “duvar, medya bilimine göre ilk çağlardan beri kullanılan bir medyadır. 40000 yıl önce mağara resimlerinin, 5000 yıl önce piramitlerin içindeki mezar odalarındaki yazıtların ve günümüzde şehir grafitisinin taşıyıcısı, aktarıcısı, yani mediası duvardır”. Yine tarihsel bir örnek olarak Arslan'a (2016: 54) göre, “salt medya tanımından hareketle Orhun abideleri'nin dahi birer medya özelliği taşıdığını söyleyebiliriz. Neticede Türk gelenek ve göreneklerinin ve devlet büyüklerinin nasihatlerini ileten bir aracı konumundadır”.

“*Gilgamiş Destanı*” (2021) çevirisini yapan Maden⁴ tarafından, eserde, bilinen ilk yazının tezahürlerinin resimsel şekillerden oluştuğu ve bilinen ilk sözel destan olan çivi yazısının oluşumunun bin yıllık bir süreçte cereyan ettiği belirtilmiştir. Kaydettiği bilgilere göre, Sümer dilinde sözcükler ilk önce resimsel biçimde ifade edilmektedir. Milattan Önce (MÖ) 3500-2500 yılları arasında resimsel sözcükler, alfabe formunu alacak şekilde bugün çivi yazısı olarak ifade ettiğimiz biçime dönüşmüştür. Sümerler, yazıları aktarmak için iletici ve aracı olarak kil tabletleri kullanmışlardır. Geniş medya anlayışı perspektifiyle bakıldığında kronolojik olarak duvar medyasının yerini, resimsel yazıyla birlikte kil tabletlere bıraktığı ve kil tabletlerin de zamanın medyası olarak işlev gördüğü bağlam gereği söylenebilir. Buna ek olarak resimsel yazıda resim ile yazının bir aradalık taşıdığı da belirtilebilir. Medyalararasılık ile ilişki kuran Arslan (2016: 51-52), “medyanın saf hali yoktur düsturuyla hareket edersek ilk olarak hiyeroglif yazıyı örnek gösterebiliriz. Daha sonra kültürümüzde ortaya çıkan hat sanatı yine resim ile metnin birbiri içine dâhil olmasıyla bir ilişki kurmuştur” ifadelerini kaydetmiştir. Örnekler değerlendirildiğinde, geniş medya anlayışı, tarihsel süreci ilk medeniyetlere dayandırabilmektedir. Özet olarak “mağara resimleri, çeşitli yazıtlar ya da bugüne değin bilgi ihtiva etmiş her türlü iletişim aracı birer medya olarak kabul görür” (Keleş ve Can, 2016: 117).

1.1. MEDYANIN SINIFLANDIRILMASI

Medya kavramının gelişimi, iletişim üzerinden ele alınırsa insanlığın kültürel, teknolojik ve umumi gelişimiyle paralel ilerlediği söylenebilir. Baldini, “*İletişim Tarihi*” isimli eserinde medyanın tarihsel sürecine değinmektedir. Baldini’ye (2000) göre, araştırmacılar, interaktif ilişkiler üzerine kurulu medyaların bireyleri ve toplumları her şekilde etkileyebildiği hususunda ortak paydada buluşmaktadırlar. Bu bağlamda medya araçlarını doğuran üç büyük devrimden bahsedilmektedir. Bunlar kronolojik olarak yazı ile başlayan “chirografik devrim”, matbaa ile başlayan “Gutenberg devrimi” ve telgraftan, internete varan süreçte halen devam etmekte olan “elektrik ve elektronik devrim” ifade edilmektedir. Bununla beraber insanlığın tarih boyunca iletişim için kullandığı araçların, kültürleri şekillendirdiğini belirten Baldini, yazının bulunuşuyla birlikte Sümer döneminden itibaren minimum dört farklı kültür görüldüğünü ifade etmektedir. Bu kültürler sırasıyla “sözlü kültür”, “yazılı kültür” sonrasında kitaplarla bilgi aktarımına

⁴ Maden, çivi yazısının oluşum sürecini, çevirisini yaptığı “*Gilgamiş Destanı*” (2021) adlı eserin önsözünde işlemektedir.

geçiş yapılan “tipografi kültürü” ve “elektronik medya kültürü” olacak şekilde dört başlıktan oluşmaktadır. Bunun dışında daha farklı tarihsel sınıflandırma çeşitleri de bulunmaktadır. Kayaoğlu’nun aktarımına göre, Alman medya bilimci Faulstich (2004), “*Medienwissenschaft*” isimli eserinde, Tablo 1’de de görüleceği üzere medyaların gelişimini kronolojik biçimde sınıflandırmıştır:

Tablo 1. Faulstich’e Göre Medyaların Sınıflandırılması

Medyaların Gelişim Basamaklarına Göre Sınıflandırılması
Birincil Medyalar (insan medyaları⁵) adak töreni, dans, rahip (şaman, büyücü, lokman hekim, peygamber, falcı), şarkıcı, dalkavuk, öykü anlatıcı, tellal; günümüzde artık yalnızca tiyatro
İkincil Medyalar (yazı ve baskı medyaları) takvim, gazete, dergi, mektup, el ilanı, kitap, afiş, defter
Üçüncül Medyalar (elektronik medyalar) fotoğraf, radyo, plak/ ses taşıyıcı, film, video, televizyon, telefon, faks ve cep telefonu
Dördüncül Medyalar (dijital medyalar⁶) Bilgisayar, çoklu medya, e-posta, [world wide web] www, Elektronik sohbet araçları, yerel ağ

Kaynak: Faulstich, 2004’ten akt. Kayaoğlu, 2009: 36.

Tablo 1’e bakıldığında tarihsel süreçte ilk önce insanın kendisinin bir medya görevi üstlendiği görülmektedir. Geçmiş çağlarda, toplumların kanaat önderliğini üstlenmiş çeşitli misyonlara sahip kimseler, muhataplarına bilgiyi ve iletiyi hatip olarak aktaran, birer “iletici” yani medya şeklinde yorumlanmaktadır. Birincil medyaları destekleyici bir yorum olarak, “İslamiyet’ten önceki sözlü gelenek içerisinde Şamanizm inancında gösterilen hareketler o dönemde bedenleri bile birer medya haline getirmiştir. Divan şiiri içerisinde de bu kavrama uygun şiirler olmuştur” (Arslan, 2016: 54). Dolayısıyla kitle iletişim araçlarına sıkıştırılan medya anlayışının tersine bir medya kapsamı belirlendiği görülmektedir. Bu kronolojiyi masal örneği üzerinden örneklendiren Deveci’ye (2017: 1211) göre, “sözlü anlatılan masallar yerini önce masal kitaplarına,

⁵ Faulstich’in “insan medyaları” içerisinde yer verdiği örneklere ilave olarak, şair, kâhin, münecim, sahir gibi çeşitli bölgelerde ve kültürlerde farklı isimlere sahip olan fakat benzer misyonları taşıyan kimseler de dahil edilebilir.

⁶ Faulstich’in, “dördüncül medyalar” ve “dijital medyalar” olarak ifade ettiği bölüm ile Jan Van Dijk’ın (2006: 8-9) “yeni medya” olarak ifade ettiği bölümün benzerlik taşıdığı söylenebilir. Aynı şekilde Manuel Castells’in (2016: 91-92) de “üçüncül medyalar” ile “dördüncül medyaların” farkı üzerinden “kitle iletişim araçlarını” ele aldığı söylenebilir.

sonra radyodan, telefondan, televizyondan ve cd lerden [CD'lerden] masal dinlemelerine, daha sonraları ise çizgi film ve animasyonla sinema sektöründe varlığını sürdürmeye bırakmıştır”.

Bir başka açıdan Aytaç'a (2002: 19) göre, “1839'da fotoğrafın icadından itibaren medya dünyasında bir değişim başlamış ve yazıdan görüntüye doğru kayma, film, televizyon sayesinde gittikçe belirginleşmiştir”. Keleş (2016: 70), “dördüncül medyalar” başlığı altına yeni medyanın gereği olarak “sosyal medya” eklentisi yapmaktadır. Bu noktada elektronik bir kaynaktan beslenmesi nedeniyle dördüncül medyalar içerisine hem interaktif iletişime imkân tanıyan “dijital-video oyunları” hem de “sanal evren” çağrışımıyla gündeme gelen “metaverse”⁷ gibi simülasyonları⁸ eklemek uygun düşebilir. Bu tür simülasyonların artması, gelişmesi teknolojik imkanlarla desteklenmesi, ileride interaktif ilişkilerin merkezi haline gelmesine ve “beşincil medyalar” kapsamında ele alınabilecek yeni bir iletişim ve yaşam biçimi oluşturmaya sebebiyet verebilir. Tablo 1'e genel olarak bakıldığında ise medyanın geniş kapsamlı bir tarihsel süreç üzerinden ele alınması, genel algıdaki kitle iletişim araçlarıyla sınırlandırılan medyadan uzak bir görünüm sergilemektedir.

Geniş medya anlayışı için ortaya konulan bir başka gerekçe de medyanın terim olarak disiplinler arası bir varlık göstermesi olarak görülebilir. Kayaoğlu (2009: 34-35) çalışmasında, “biyolojik medya terimi, fiziksel medya terimi, teknolojik medya terimi, sosyolojik medya terimi, kültürel medya terimi, koda dayalı medya terimi” gibi başlıklar ele almaktadır. Medyanın terim olarak çeşitli alanlarda kendine münhasır bir anlam üzere kullanıldığı, mecraya göre farklı içerikleri temsil edebildiği belirtilmektedir. Keleş'e (2016: 68) göre de “kavrama yönelik bu çok çeşitli yaklaşımlar doğrudan tek bir tanımlamanın yapılarak değişmez bir tanımın ortaya çıkmasına engellemektedir”. Bu sebeple medya kapsamında “edebiyat, sinema, resim, heykel gibi” sanatları da değerlendirmek mümkün olmaktadır (Keleş ve Can, 2016: 116).

Yapılan yorumlarda medyanın disiplinler arası varlık göstermesi, kavramın geniş tutulabilmesi için sebep kılınmaktadır. Bünyesine araçlar dahil eden, insanlık tarihinin birikimini hem muhafaza edip hem de teknolojik imkanlar vasıtasıyla yeni bir araca

⁷ Metaverse, “meta” (öte, aşkın) ve “universe” (evren) sözcüklerinin birleşiminden bir araya gelmektedir. Varsayımsal olarak fiziksel çevreyle bağıntılı, yapay, suni (*syntetic*) bir ortam, bir mekân şeklinde ifade edilmektedir. (Lee, L. vd. 2021: 1).

⁸ Simülasyon: “Bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon denilmektedir” (Baudrillard, 2011: 7).

dönüştüren bir medya profili ortaya çıkmaktadır. Medyanın başkalaşımı üzerine McLuhan (2019: 26), “benliğimizi tümüyle medya teslim aldı. Kitle iletişim araçları kişisel hayatımızı, siyasal, ekonomik, estetik, psikolojik, ahlaki ve etik hayat alanlarımızı öylesine yaygın biçimde etkilemektedir ki ilişmedikleri, dokunmadıkları, değiştirmedikleri hiçbir yanımız kalmadı. Yaradanımız medya şimdi” şeklinde bir ifade kullanmıştır. McLuhan’ın bu görüşünde bir nevi medyanın her alanda, her yerde olabildiği ifade edilmektedir. Bu bağlamda da medya, belirli öğelerle sınırlandırılmaması ve geniş perspektifte ele alınması gereken bir kavram olarak dikkat çekmektedir. Aynı zamanda medya özelinde bir aradalık içeren örneklerin artması, iletişim, teknoloji, sanat, edebiyat içeriklerinin de tek bir medyada içerik üretmesini imkansız hale getirerek medyalararası alışverişlere yol açmıştır.

1.2. YENİ MEDYA

Literatürde medyanın değişmesinde, kapsamının genişlemesinde, farklı sanat dallarıyla alışveriş içerisine girmesinde ve genel olarak dönüşümünde kavramsal, etimolojik, tarihsel, teknolojik olarak çeşitli görüşler ve dayanak noktaları yer almaktadır. Bu bağlamda yeni medya kavramı da büyük önem arz etmektedir. Canatac ve Bulduk’a (2019a: 58) göre, “her dönemin beraberinde getirdiği değişim, dönüşüm ve başkalaşım hareketlerinin nüfuz ettiği alanlarda ‘yenilik’ olarak görülmesi, beraberinde ‘yeni’ kavramıyla anılan kuramlar, türler, akımlar ve disiplinlerini/alanlarını da gündeme taşımaya ön ayak olur”. Kılıç’a (2019: 230) göre ise “burada ‘yeni’ kavramına yapılan vurgu, sadece iletişim teknolojisindeki yeniliklerle sınırlı değildir. Çünkü geleneksel medya ile yeni medya ayrımı, kullanılan teknoloji kadar her iki medyanın kendine özgü özelliklerinden de kaynaklanmaktadır”. Dolayısıyla “yeni” tamlaması ile medyaya dair tüm gelişimlere işaret edildiği söylenebilir.

Manovich (2001: 19-20) bu gelişimleri “bilgisayar devrimi” çatısı altında değerlendirmekte ve gelişimlerin eski medya araçlarını sayısal ortam üzerinden işleyen bir sistematığe dönüştürdüğünden bahsetmektedir. Örneğin, iletişimi ve etkileşimi daha kolay bir hale getirdiği, eski medya araçlarıyla mukayese edilecek olduğunda matbaanın, fotoğrafın iletişim noktasında tek bir alanı etkilemesine karşın yeni medyada bilgisayar devriminin tüm sanatları, medya araçlarını ve iletişim şekillerini etkilediği, bir araya getirdiği, doğrudan ya da dolaylı icra edilen iş ve sanatlarda payı olduğu belirtilmektedir. Elektronik medyanın veya bilgisayar devriminin çağın getirisi olarak dönüştürücü ve birleştirici bir etkide bulunduğu söylenebilir. Bu bağlamda yeni medyaya dair bir

tanımlamaya bakıldığında, “içinde geleneksel medya (radyo, gazete, dergi...) diye adlandırılan alanı da barındırarak örneğin başta ‘bilgi teknolojileri olmak üzere, iletişim ağları ve iletişim araçları’ bağlamında birden çok unsurun işbirliğiyle yürütülen çalışmaları kapsayan alana ‘yeni medya’ denmektedir” (Canatak ve Bulduk, 2019a: 59).

Literatürde yeni medya konusu ele alınırken içinde bulunduğu dönemi, çıkış noktalarını, teknolojik unsurlarını ve beraberinde farklı etkenleri de vurgulayan başlıklar görülmektedir. Van Dijk (2006: 8-9), yeni medya kavramının “interaktif medya, multimedya ve dijital medya” olarak da okunabildiğinden bahsetmektedir. Bununla beraber hedef kitleyle etkileşimin karşılıklı hale gelmesinin yeni medya çağını nitelediğini, bilgisayarın tüm insani birikimi, 0 ve 1 üzerinden kolayca aktarabilmesini, iletişimi hızlandırması sebebiyle de radyo, televizyon gibi konvansiyonel medyaların tek yönlü iletişim biçimlerinin eskimiş olduğunu ifade etmektedir. Van Dijk, yeni medyayı konvansiyonel medyadan “dijitalleşme, etkileşimli olma ve entegre olabilme” özellikleriyle ayırmaktadır.

Tablo 2. Konvansiyonel Medya ile Yeni Medya Karşılaştırması

Eski/ Konvansiyonel Medya	Yeni Medya
İletişim esastır.	İletişim esastır.
Monolog temellidir.	Diyalog temellidir.
Tek yönlüdür. Anında iletişime geçme yoktur.	Çok yönlüdür. Katılımcı kavramı ön plandadır, anında iletişime geçme mümkündür.
Bir kurum veya marka merkezlidir. Kurum veya markanın belirlediği içerikler yayımlanabilir.	Kullanıcı merkezlidir. Bir kurum veya markanın himayesinde, güdümünde değildir. Kullanıcı istediği içeriği istediği şekilde oluşturup, paylaşabilir.
Maliyet yüksektir	Maliyet düşüktür.
Bilgisayar vardır ama web 1.0 teknolojisi kullanılır. Bunun dışında televizyon, radyo, gazete gibi tek yönlü veya sınırlı iletişim araçları vardır.	Bilgisayar dışında, telefon, MP3, tablet, dijital TV’ler, dokunmatik radyo ve diğer kablosuz cihazları içerir. Web. 2.0, 3.0 ve 4.0 teknolojileri kullanılır.
Etkisinin görülmesi günler sonra gerçekleşebilir. Statik yapı sergiler ve yavaştır.	Anında etkisi görülebilir, anında tepki-geri dönüt alınabilir. Twitter’da ve Facebook’ta çok hızlı bir şekilde milyonlara ulaşabilir. Twitter’da konuya ilgi çekmek isteyen kişi tarafından oluşturulan hashtag (etiket) ile gündeme (trend topic) taşınabilir. Dinamik yapı sergiler ve çok hızlıdır.

Kaynak: Canatak ve Bulduk, 2019a: 80.

Tablo 2’de konvansiyonel medya ile yeni medya arasındaki bazı ayrılık noktalarına, işlevsel farklara ve yeniliklere yer verilmektedir. Tablo 1 incelendiğinde, her açıdan sınırlı, seçeneksiz, yavaş ve tek tip iletişim biçiminden çok daha özgür, daha hızlı, daha çok seçenekleri olan ve karşılıklı etkileşime dayalı bir medyaya geçildiği

görülmektedir. Bu noktada kilit faktör olarak internet vurgusu yapılabilir. Kılıç (2019: 237), yeni medyanın doğumunu internetle ve internetin çok hızlı bir biçimde gelişerek, insanlığı, teknolojiyi, etkilemesiyle ilişkilendirmektedir. Dolayısıyla konvansiyonel medya ile yeni medya ayrımını doğrudan internetin getirileri ile örneğin, sosyal medyanın sunduğu imkanlar bağlamında yapmaktadır.

Canatak ve Bulduk'un (2019a: 72) konvansiyonel-yeni medya ayrımı üzerine yaptıkları yoruma göre ise "eski medya araçları yayın grubunda; televizyon, radyo, müzik, sinema yer alırken baskı grubunda gazete, dergi, kitap, ilan panoları vardır. Bu medya türlerinin tamamı sınırlı iletişim olanağı yani daha çok tek yönlü iletişim özelliği ile öne çıkmaktadır". Bu durumun esasında konvansiyonel medya ile yeni medyanın temel ayrıştırılma noktası olduğu söylenebilir. Fakat bu ayrıştırmaların iletişim biçimi ve araçsal özellikler üzerinden yapıldığı görülmektedir. Nitekim Canatak ve Bulduk'a (2019b: 132) göre, aynı zamanda "yeni medya denilen alanın geleneksel medya araçlarını yani gazete, televizyon, radyo, dergi gibi kendi bünyesine dahil ettiği görülür. Yeni medyanın yenilik tarafını oluşturan internet, görüntülü telefon, sosyal ağ (bloglar, chat, forum, e-mail adresleri, [*world wide web worm*] *www*) gibi araçların kitleleri aktif kıldığını söyleyebiliriz". Genel olarak gelişmelerin çıkış noktasına bakıldığında ise yeni medya, 20. Yüzyılın son çeyreğinde belirtiler göstermiştir. "Son on yılda iletişim sektörü ve medyaların gelişmesindeki hızıyla da paralel olarak artık eski medyanın yerini alan veya eski medyayı dönüştürerek, içinde taşıyıp, eski medyaya başka bir boyut kazandıran özelliğiyle çağdaş yaşamda merkeze oturmuştur" (Canatak ve Bulduk 2019a: 73).

Manuel Castells (2016: 91-92) de kitle iletişim araçları ayrımını konvansiyonel medya ve yeni medya üzerinden yapmaktadır. "Gazete, dergi, radyo, televizyon" gibi tek yönlü, kapalı iletişime sahip araçlara karşı yeni medyada öne çıkan en etkili unsurlardan biri olan sosyal medyanın etkileşim gücünü örneklemektedir. Yorumlardan hareketle yeni medyanın, konvansiyonel medyayı kapsamı içine alıp dönüştürmesi üzerine bir dönemin kapandığı ve yeni bir dönemin başladığı çıkarımı yapılabilir. Bu durum özellikle "web teknolojileri" incelendiğinde fark edilebilir. Web teknolojilerinden önce literatürde yeni medyanın beraber anıldığı diğer başlıklara da değinilebilir. Örneğin, Canatak ve Bulduk (2019a: 27) yeni medyaya varan süreci, içinde bulunduğumuz zamanı, gelişim ve değişimleri "dijital, dijital çağ, dijital kültür" gibi başlıklar altında ele almaktadırlar. Van Dijk'ın yeni medya tanımında olduğu gibi, dijital tanımı için de Canatak ve Bulduk, "çok temelde dijital denilen şey iki farklı sayıyı ifade eder. Bu iki sayı da 1 ve 0 sayılarıdır.

Dijital 1 ve 0 arasındaki veri ve işlemler topluluğu olarak kısaca tanımlanabilir” ifadelerini kullanmaktadırlar.

Kılıç’a (2019: 231) göre de “yeni medyanın geleneksel medyadan ayrışma sınırı dijitalleşmedir”. Bu tür başlıklar özünde teknolojinin, bilimin gelişimi doğrultusunda insan hayatında, toplumsal ilişkilerde hızlı değişimlere ve dönüşümlere sebep olan çeşitli araçların etkilerine işaret etmektedir. Bununla bağlantılı olmakla birlikte yeni medyanın tüm bu dönüşüm süreci sayesinde ortaya çıktığı da söylenebilir. Bir diğer başlık olarak Canatac ve Bulduk (2019a: 81-83) yeni medya ile birlikte dijital medya kavramını öne çıkarmaktadırlar. Literatürde iki kavramın aynı anlamı içerdiğine dair yorumlar bulunduğunu fakat farklı bir biçimde de ele alınabildiğini ifade etmektedirler. Bu noktada, “bir medyanın dijitalleştirilmesi ile anlamamız gereken şeyin: kitap, film, fotoğraf, radyo gibi fiziksel halinden medyaların sıyrılması, tamamen sanal, dijital bağlama taşınmasıdır”. Literatürde yeni medya, dijital medya ve dijital çağ ile beraber elektronik medyadan da bahsedilmektedir. Şahin ve Yurdakul’a (2017: 48-49) göre, “elektronik medya devrimi” yeni medyayı doğurmuştur. Yani konvansiyonel medya araçlarının ve genel olarak sayısal ortamın yeni iletişim çağını getirdiği belirtilmektedir.

Castells’in “enformasyon çağı”⁹ anlayışı ile ilişkilendirilebilir bir yorum olarak Canatac ve Bulduk’a (2019a: 30) göre, “dijital kültürün özelliklerinden biri statik olmamasıdır. Yani bir dinamiğe sahiptir; sürekli değişip, yenilenip evrilmektedir”. Dolayısıyla teknolojinin hızla ilerleyişi, bilgiye kolay erişilebilmesi, dijital okur yazarlık gibi statülerin ortaya çıkması, toplumların dijital çağa adapte olurken hızlı tüketim alışkanlığı edinmesine de sebebiyet vermiştir. Bu durumun tüketimi de üretimi de hareketlendirdiği söylenebilir. Teknolojinin hızla gelişimi, kitle iletişim araçlarının interaktifliği, konvansiyonel medyanın, yeni medya karşısında izlediği melezleşme adımları, dijital teknolojinin esnekliğine, dinamik yapısına ve her an evrilmeye açık olmasına yorulabilir. Bunlar dijital çağın biçimi ve yansımaları olarak değerlendirilebilir. Şahin ve Yurdakul’un (2017: 50) enformasyon çağına işaret ederek verdikleri örneğe göre, “modern iletişim süreçleriyle internet, yeni medya ve sosyal medya araçlarının yaşamın her alanına nüfuz ettiği, bireyleri, toplumları, siyasal yaşamı ve tüm sosyo-ekonomik yapıyı derinden etkilediği çıkarımı yapılabilmektedir”. Coleman (2012’den

⁹ Castells’e (2016: 58) göre, 20. yüzyılın ortalarından itibaren elektronik ve teknolojik gelişmelerin art arda gerçekleşmesi, toplumsal dönüşümlere yol açan iletişim çeşitliliğine ve kolayca bilgi erişimine imkân tanımıştır. Bu sebeple Castells, bu yüzyılı “enformasyon çağı” olarak tanımlamaktadır.

akt. Canatak ve Bulduk, 2019a: 29), dijital çağ başlığı altında bu süreci “sanal gerçeklik ve siber uzay” vurgusuyla açıklamaktadır:

“1990’ların sonuna gelindiğinde Coleman’ın aktarımıyla “sanal gerçeklik” artık her yere ulaşmış durumdadır ve Mark Pesce adlı bilim adamı, sanal evrenler yaratmak için kullanılan çok amaçlı bir araç olan Sanal Gerçeklik dilini yaratmış olur. [...] Coleman’a göre, bütün değişimlerin ilk kaynağı olarak internet erişiminin yaygınlaşmasıdır. 2000 yıllarına gelince de otuz yaşın altındaki kitlenin zaten istatistiksel olarak çevrimiçi olduğunu; yirminin altındaki kitlenin ise tanıdıklarının çoğunun çevrimiçi durumda olduğunu aktarır. Coleman, bu gruplar için ‘dijital ağların giderek artan biçimde gerçek yaşamın alternatifi değil de onun tamamlayıcı haline geldiğinin’ de altını çizer”.

Araştırmacılar internetin önemini vurgulamaktadırlar. Castells (2016: 1-2) de dijital çağın yeni medya etkilerine değinirken kitle iletişim araçlarının öznellesmesinin, bireyle doğrudan bağlantı kurmasının ve interaktif yapısının “karşılıklı etkileşime dayalı iletişim biçimini” oluşturduğunu belirterek “dijital çağın başlıca iletişim ortamı” olarak interneti öne çıkarmaktadır. Örneğin, Şahin ve Yurdakul’a (2017: 50) göre de “yeni medya ve sosyal medya” internetin gelişimiyle ve kullanım yaygınlığıyla var olmuştur. Dolayısıyla internet medyanın başkalaşmasında, yeni medyaya evrilmesinde en önemli etken olarak değerlendirilebilir. Nitekim günümüzde bilgiye erişim için en çok kullanılan araçların başında gelmektedir. İnternetin tarihsel olarak gelişimini özetleyen Canatak ve Bulduk’a (2019a: 63) göre, “web teknolojilerinin gelişim evreleri; web 1.0 teknolojisi için 1990/1995-2000; web 2.0 teknolojisi için 2000-2010; web 3.0 teknolojisi için 2010-2020 ve web 4.0 için de 2020-2030 yıl aralıklarını vermek mümkündür”.

Tablo 3. Web Teknolojileri Arasındaki Temel Farklar

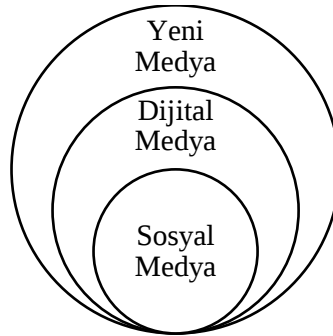
Web 1.0	Web 2.0	Web 3.0
Ağ	Sosyal Ağ	Semantik Ağ
Okuma	Okuma-Yazma	Okuma-Yazma-Paylaşma
Bilgi Odaklılık	Etkileşim Odaklılık	Tutulma (Immersion)
Hipermetin/Computer Generated Imagery (CGI) teknolojisi	Topluluk Ağı	Kişisel Ağ
Metin/Grafik	2 boyutlu görseller, videolar, kişisel yayınlar	3 boyutlu portallar, simüle evrenler, sanal ortamlar
Tek Yönlü	Çift Yönlü	Özgür ve Bireysel web
Sınırlı, kısıtlı, belirli sitelere, belirli amaçlarla erişim.	Sosyal ağlar ¹⁰ , wikiler, bölgesel gazeteler, bloglar, sosyal medya	Yapay zekâ ile şekillendirilmiş, kişisel kullanıma, özgür içerik üretim ve tüketimi

Kaynak: Tablo, Shivalingaiah & Naik’in 2008: 6-7 hazırladığı tabloya göre oluşturulmuş ve belirli örnekler seçilerek kısaltılmıştır.

¹⁰ Canatak ve Bulduk (2019a: 86-87) “sosyal ağlar” ifadesini kültürel bir olgu olarak değerlendirmektedirler. Zaman aşırı küçük öbeklerden, geniş topluluklara, insanların birbirleriyle kurmuş oldukları bağları işaret etmektedirler. Bu doğal olgunun sosyal medyaya da taşındığı, sosyal ağ kavramının teknolojik getiriler vesilesiyle bir anlam kazandığını ifade etmektedirler. Örnek olarak bilinen sosyal medyalar dışında, forumlar, bloglar, yoruma açık sözlükler gibi spesifik platformların internet üzerinden toplulukları bir araya getirmesini sosyal ağ olarak yorumlamaktadırlar.

Yukarıdaki tabloda web teknolojilerinin aşamalarına ve bazı özelliklerine yer verilmektedir. Tablo 3 incelendiğinde, konvansiyonel medyadan, yeni medyaya olan genel geçişin, web teknolojileri bağlamında da benzer bir biçimde gerçekleştiği söylenebilir. Örneğin tek yönlü, kapalı iletişim biçimi sosyal medya ve genel olarak interaktif ortamlar ile aşılaraq web 2.0 teknolojisinin gündeme gelmesine sebebiyet vermiştir. Web 1.0 teknolojisinde internetin bilgi edinme gibi spesifik amaçlarla kullanılan tekdüze bir fonksiyonu bulunmaktadır. Dolayısıyla sınırlı siteler ve tek tip iletişim biçimleriyle büyük kitlelere hitap eden bir medya haline gelemediği görülmektedir. Bu bağlamda web 2.0 teknolojisi ile birlikte internetin algılanma biçiminin değiştiği de söylenebilir. Tarihsel süreçte de internetin giderek kişisel bir ortama doğru ilerlediği ve gelişimlerin web 3.0 teknolojisi ile birlikte bu yönde sürmeye devam ettiği görülmektedir. Bireysel içeriklerin çoğalması, yapay zekâ gibi teknolojik unsurların da bu durumu desteklemek üzere geliştirilmesi, özgür ortamların, özgürce içerik üretip tüketebilmeye zemin hazırlanması, bireye hitap etmesi, sanal ortamların, simülasyonların ortaya çıkması, ticari, politik, sosyal hemen her konuda, istenilen her yere, istenilen zamanda bir tıkla ulaşılabilir bir potansiyele dönüşmesi esasında internetin kullanıcı için bir bilgi edinme aracından çok alternatif yaşam alanına dönüştüğünü göstermektedir. Toplumdaki internet algısının, internet kullanımını destekleyen teknolojik araçların üretilmesiyle ve sosyal medya gibi interaktif ilişkilere imkân tanıyan ortamların desteklenerek artmasıyla değiştiği, bu bağlamda internet kullanıcısının web 2.0 teknolojisi ile birlikte artmasına sebep olduğu ve genel olarak tüm bu dönüşümlerin web 3.0 teknolojisi ile de katlanarak artmaya devam ettiği söylenebilir. Araştırmacıların yeni medya ile birlikte ele aldıkları diğer kavramların yeni medyanın işlevselliğiyle doğrudan ilişkili olduğu söylenebilir. Bazı araştırmacıların ise başlıkları birleştirdikleri, aynı anlamları yükleyebildikleri, alt başlıklar olarak nitelendirebildikleri görülmektedir.

Şekil 1. Kapsama Alanı Açısından Yeni Medya/ Dijital Medya/ Sosyal Medya



Kaynak: Canatac ve Bulduk, 2019a: 85.

Şekil 1’de sosyal medya, dijital medyanın, dijital medya ise yeni medyanın içinde değerlendirilmektedir. Yeni medyanın hem kavram hem de kapsam olarak çok geniş bir alanı bünyesinde barındırdığı gösterilmektedir. Tarihsel süreçte bu denli geniş perspektiften okunabilen ve pek çok açıdan ele alınabilen medya ve medya ilişkileri, tez çalışmasının ana temasını oluşturan medyalararasılık kavramının ve araştırmalarının da literatürde yerini almasını gerekli kılmıştır.

2. MEDYALARARASILIK

Kayaoğlu (2009: 39) medyalararasılığın insan hayatında her zaman var olduğunu fakat üzerine yazılıp çizilmesinin iki asrı geçmeyeceğini belirtmektedir. Dolayısıyla sözcük, kavram ve terim üzerine söylenmiş, araştırılmış, çalışılmış her bulgunun bu süre zarfında ele alındığı söylenebilir.

2.1. MEDYALARARASILIĞIN TANIMI VE TARİHSEL GELİŞİMİ

Medyalararasılık kavramına bakıldığında bilim insanlarının temel referans kaynağı olarak Dick Higgins gösterilebilir. Higgins ve Higgins (2001: 52) kavramın çıkış noktası olarak İngiliz şair Samuel Taylor Coleridge’in 1812 yılında kullanmış olduğu “intermedium” sözcüğünü dayanak göstermektedir ve bu sözcükten hareketle “intermedia” kavramını ortaya atarak, bir nevi günümüz medyalararasılık kavramının temelini oluşturmuştur. Wurth (2006: 12) medyalararasılığın aynı zamanda “medyalararası ilişkiler” (relations between media) olarak da okunabileceğini ifade etmektedir. Medyalararasılık üzerine literatürde Rippl, Paech, Rajewsky, Jensen, Wurth, Schröter, Wolf ve Kayaoğlu gibi araştırmacıların çalıştıkları, kimisinin teoriler ve kuramlar geliştirdikleri, fikirler sunarak açıklamalarda bulundukları görülmektedir. Kavrama tarihsel olarak bakıldığında, pek çok araştırmacı Higgins ile ortak kanaati taşımaktadır. Örneğin etimolojik olarak, Almancadaki “Intermedialität”¹¹ teriminin ilk kez 1983 yılında Hansen-Löve tarafından kullanıldığı belirtilmektedir. Kökeninde ise Coleridge tarafından kullanılan intermedium teriminin tarihsel olarak 1812 yılına kadar dayandırılabilceği ve yeniden keşfedilmesi niteliğinde 1965’te, Fluxus akımının uygulamalarını anlamlandırmak adına intermedia teriminin Higgins tarafından öne sürüldüğü kaydedilmektedir (Schröter, 1998: 129; Kayaoğlu, 2009: 39-40; Jensen, 2016: 1). Kök kavramlara yönelik Kayaoğlu’nun (2009: 39) ifadesine göre, Colaridge’in,

¹¹ Kayaoğlu (2009: 40) ilk kez “Hansen-Löve” tarafından kullanılan “intermedialität” yani “medyalararasılık” teriminin aynı zamanda ilk kez bu isimlendirme ile “bilimsel” bir nitelik kazandığını ve “bilimsel” sahaya taşındığını kaydetmektedir.

“intermedium kavramını henüz farklı medyaların füzyonu olarak değil, bir anlatısal özellik olan alegoriyi tanımlamak için kullandığı” belirtilmektedir. Yani intermedium ifadesinin, medyalararasılığın günümüzdeki işlevlerini karşılamadığı anlaşılmaktadır.

Medyalararasılığın “metinlerarasılık”¹² ve “sanatlararasılık”¹³ kavramlarıyla beraber sıklıkla anıldığı da dikkat çekmektedir. Bazı araştırmacılar kavramın çıkış noktası olarak metinlerarasılığı bazıları ise sanatlararasılığı işaret etmektedirler. Buna karşın medyalararasılık için doğrudan Higgins’in yorumundan hareketle değerlendirme yapan araştırmacılar bulunmaktadır. Örneğin metinleri kapsama dahil eden Wurth’a (2006: 11) göre, 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren, Higgins gibi araştırmacılar, medya ve metin ilişkilerini “medyalararası” (intermedia) terimi üzerinden okuyarak o zamanın şartlarına ve bilgi seviyesine göre kavramsal açık oluşturan “metinleri, nesneleri, mevcut teknolojileri, uzlaşımları, kategorize edilmemiş performansları” sınıflandırma yoluna gitmişlerdir. Higgins’e atfedilen medyalararası (intermedia) ifadesi Kayaoğlu’na (2009: 40) göre, “belli bir türe yerleştirilemeyen sanatsal hibrit ya da melez ürünlere karşılık gelecek biçimde” kullanılmıştır. Fluxus dönemiyle de orantılı olarak performans sanatları üzerinden okuma yapıldığı görülmektedir.

Yorumlara göre medyalararasılık araştırmalarının ve kavramsal gelişmenin, 20. Yüzyılın ikinci yarısında hayat bulduğu görülmektedir. Wolf’a (2002: 16) göre, çıkış noktası olması sebebiyle terimle ilgili ilk çalışmalar Alman literatüründe yapılmıştır. İlerleyen süreçte İngilizce çalışmalar da ortaya konulmaya başlamıştır. Schröter’e (2011: 2) göre, medyalararasılık kavramı medyaların birbirinden bağımsız, özerk olamayacağı düşüncesinin yerleşmesiyle beraber 1990’lı yıllardan itibaren yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Rajewsky (2003: 14) de medyalararasılık (Intermedialität) teriminin 1990’lı yılların başında “film ve edebiyat” (Film und Literature), “sinematik yazım” (Filmische Schreibweise) gibi ifadelerin önüne geçtiğini, 1990’lı yılların ortalarından itibaren ise “tüm teknik ve elektronik medya alanlarında ve medyaların birbirleriyle olan ilişkilerinde” medyalararasılık teriminin kullanıldığını ifade etmektedir. Kayaoğlu’na (2015: 585) göre ise 2000’li yıllarla birlikte medyalararasılık kuramlarının ve bu alandaki bilimsel çalışmaların giderek gelişerek yayılmaya başladığı ifade edilmektedir.

Almancaya intermedialität, İngilizceye “intermediality” olarak yerleşen medyalararasılık, Türkçeye çeşitli isimlerle öneri olarak sunulmuştur. Kula (2010), terimi

¹² Metinlerarasılık kavramı, tez çalışmasının “Edebiyat Bilimi ve Medyalararasılık” başlığı altında ele alınmaktadır.

¹³ Sanatlararasılık kavramına, tez çalışmasının “Medyalararasılık ve Uyarlama” başlığı altında değinilmektedir.

batı dillerindeki köken anlamlarıyla birlikte etimolojik açıdan ele alarak “intermedialite” için “araçlar-arasılık, ara-araçlılılık, dolayimler arasılık” gibi kavramlar önermiştir. “Medialite” eki ile “medyasallık” bir başka deyişle “araçsallık” kastedilmektedir. Çalışmada tercih edilen ismi ile medyalararasılık terimi ise Türkçeye Ersel Kayaoğlu tarafından önerilmiş ve ilk örnekleri kendisi tarafından verilmiştir (Kayaoğlu, 2009: 40).

Türkçe literatüre bakıldığında ise anlam bakımından medyalararasılığı ifade etmesine karşın farklı terimler kullanan araştırmacılar olduğu görülmektedir. Örneğin Sakallı (2014) medyalararasılık yerine “araçlararasılık” terimini kullanırken Arapoğlu’nun (2018) intermedya kökünden hareketle “ortamlararasılık” terimini kullandığı, Ocak’ın (2016) ise “mecralararasılık” terimi ile medyalararasılığı örneklendirdiği görülmektedir. Dolayısıyla yerel literatürde isimlendirme karmaşası yaşandığından söz edilebilir. Buna mukabil Türkçe literatürde araştırmalarını medyalararasılık başlığı ile ele alan Kayaoğlu, Keleş, Canatak, Bulduk, Akemoğlu, Arslan, Gökşenli, Toklu gibi araştırmacılar yer almaktadır. Kayaoğlu (2015: 585) Türkiye’de medyalararasılık çalışmalarının 2006 yılında başladığını belirterek, Avrupa’ya göre geç başlama sebebinin, ülkemizde medyanın belirli kitle iletişim araçlarına sıkıştırılmasından kaynaklandığını belirtmektedir.

Schröter’e (1998: 129) göre, medyaların birbirlerinden bağımsız olarak var olamayacağı raddeye gelmesi, birbirleriyle olan ilişkilerinin giderek artarak karmaşık yapılara dönüşmesi, medyalararasılığın ortaya çıkmasını gerektirmiştir. Bu yoruma göre medyalararasılığın bir nevi zorunluluk olarak doğduğu söylenebilir. Kavramın işlevlerine ve tanımlarına bakıldığında Kayaoğlu’na (2009: 9) göre, “en genel anlamıyla medyalararasılık, konvansiyonel olarak farklı oldukları kabul edilmiş en az iki ayrı ifade ya da iletişim medyasının bir sanatsal üründe fark edilebilir ve kanıtlanabilir biçimde yer alması olgusunu ifade eder”. Başka bir ifade ile medyalararasılık, “medyalar arasındaki çeşitli ilişkileri tanımlamak” için kullanılmaktadır (Kayaoğlu, 2015: 585). Rajewsky (2002’den akt. Keleş, 2016: 75) medyalararasılığı, “yazınsal bir metnin, bir film ya da tablonun yabancı bir medyanın belli bir ürününe ya da o yabancı medyanın semiyotik sistemine, belli alt sistemlerine ya da söylem biçimlerine gönderme yapması, bunları taklit etmesi” olarak tanımlamaktadır.

Peach (1997: 25) medyalararasılık üzerine sanatların medyaya geçişinden ve iki farklı medyada gerçekleşen dönüşüm sürecinden bahsetmektedir. Gürses’e (2016: 93) göre, medyalararasılıkta birden çok medya arasında, alışveriş veya etkileşim söz

konusudur. “Bir tabloda yola çıkarak bir şiir yazmak, bir posterden yola çıkarak bir film çekmek gibi”. Arslan’a (2016: 52-53) göre de “medyalararasılık iki farklı medya arasında gerçekleşen bir dönüşüm sürecidir”. Sanatların özünden hareketle yapılan bir yoruma göre, “medyalararasılık teorisinde her bir üretim mecrası bir medya olarak [olarak] ele alınmaktadır. Kelimelerin kullandığı [kullanıldığı] edebiyatın [edebiyatın] üretim mecrası romanlar, boyaların kullanıldığı resimlerin mecrası tablolar, notaların kullanıldığı müziğin mecrası şarkılar şeklinde örneklendirebileceğimiz medya kavramı, üretimin görülebileceği aracın ta kendisidir” (Gürses, 2016: 93).

Rippl (2015: 1-2) medyalararasılığı sanatların ve medyaların sınırlarını aştığı noktada analiz için kullanılabilecek merkezi bir yöntem olarak değerlendirmektedir. Kayaoğlu’na (2009: 67) göre, “özellikle de başka bir medyanın kendine özgü içeriklerine, estetik kurallarına ya da aktarma biçimlerine öykünmek, onları kendi olanaklarıyla gerçekleştirmeye çalışmak, medyalararasılığın en başta gelen özellikleri arasındadır”. Rajewsky (2010: 51-52) bir medyanın sınırları aşması, farklı bir medya ile teması geçmesi durumunda farkı tesis etmek üzere medyalararasılık kavramının kullanılabileceğini, araştırmacıların da bu noktada ortak kanaat taşıdığını belirtmektedir.

2.2. MEDYALARARASILIĞIN KATEGORİLERİ

Medyalararasılık kategorileriyle ilgili Rajewsky’nin yapmış olduğu sınıflandırmaya Tez çalışmasının ilerleyen bölümlerinde değinilmektedir. Bu başlık altında ise medyalararasılık ile ilişkilendirilen kavramlara ve terimlere değinilmektedir.

Rippl (2015: 1-2) medyalararasılık araştırmalarının disiplinler arası bir çalışma gerektirdiğine vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda medyalararasılığın, medyalararası, “medyaaşımıcılık”¹⁴ (transmedia), “çapraz medya”¹⁵ (cross-media) gibi kavramlarla birlikte ne anlam ifade ettiğini, nasıl konumlandığını araştırmanın önemli olduğunu belirtmektedir. Rippl’ın yorumu gibi geniş değerlendirmeler medyalararasılığın net bir içeriğe ve keskin hatlarla belirlenmiş bir tanıma sahip olmadığını göstermektedir. Wurth’un (2006: 12) yorumlarına göre, medyalararasılık kavramını medya içinde bir

¹⁴ Kayaoğlu (2009: 68) “transmedialitât” ifadesine “medyaaşımıcılık” olarak yer verirken Rajewsky’nin transmedyayı medyalararasılık sistematığının dışında tuttuğunu belirtmektedir. Elleström’e (2019: 5) göre, transmedya (transmediality) medyalararasılığın içinde merkezi bir rol üstlenmektedir. Wolf (2007: 3) ise transmedya (transmediality) kavramını, medyalararasılığın bir varyantı olarak değerlendirmektedir.

¹⁵ Çapraz medyanın pek çok tanımı bulunmaktadır. Genel olarak bir medyada yayınlanan “haber, müzik, metin, resim” vb. herhangi bir içeriğin, hikâyenin, konseptin bir başka medyada kullanılması olarak ifade edilebilir (Antikainen vd., 2004: 7). Yoloğlu’na (2019: 1456) göre de “çapraz medya ayrıca katılımcı ve yakınsama kültürü, dijital medya okuryazarlığı, medya yakınsama stratejileri, transmedya hikâye anlatımı, medya hukuku, bilişim hukuku, çapraz medya yönetimi, çapraz medya pazarlaması ve alanındaki yeni gelişmeleri bir araya getirir. Medya kuramları için önemli etkiler oluşturur”.

yenilenme olarak değerlendiren araştırmacılar olduğu gibi multimedya¹⁶ ile ilişkilendiren araştırmacılar da bulunmaktadır. Bu bağlamda Wurth, farklı yorumların bir ihtilafa ve kavramsal bölünmeye yol açmaktan ziyade medyalararasılığın bu çeşitliliği kaldırılabildiğini, kavramı daha derin bir hale getirdiğini ifade etmektedir.

Örneğin Jensen (2016: 1-2) geçmişte kavramın dayanak noktalarından biri olan intermedia ile birden fazla medya unsuru taşıyan “enstalasyon¹⁷ (installation), karışık teknik¹⁸ (mixed media) ve girişik biçim¹⁹ (Gesamtkunstwerk-composite artwork)” gibi sanat biçimlerinin çözümlenmeye çalışıldığını belirtmektedir. Enstalasyonun, karışık teknik ile beraber geleneksel ve dijital içeriklerin birleşmesiyle icra edildiğini, girişik biçimin ise kökü Antik Yunan’da olan estetik sanatların füzyonuna yönelik olduğunu vurgulamaktadır. Bunun gibi medyalararasılık ve kökenleri ile ilişkisi kurulabilen pek çok kavram ve terim olduğu söylenebilir. Bu durumun araştırmacıları ayırıştırma ve birleştirme gibi yönelimlere sevk ettiği, “üst terim, alt tür, alt kategori, alt başlık, anlamdaş” gibi sınıflandırmalar yaparak medyalararasılığa içerik belirledikleri görülmektedir. Medyalararasılık alanındaki kavramsal yaklaşımların çeşitliliğini, anlamdaş tanımlamalarla birlikte alt kategorilerin varlığını vurgulayan Poppe (2007’den akt. Keleş, 2016: 77-78) şunları belirtmektedir:

“Çoklu medyasallık (Alm. Multimedialität), çoklu ya da çoğul medyasallık (Poly-Plurimedialität), Transmedyasallık (Transmedialität), medya değişimi, medya transferi gibi kavramlar medyalararasılık kavramıyla anlam bakımından eşdeğer durumda kullanılmaktadır. Karma medyalar (Mixed media) Ekphrasis (güzel sanatlardan bir eserin edebi bir dille anlatılması), sanat transpozisyonu (aktarım) (Fr. Transposition d’art), film uyarlamaları, kitaplaştırma ya da öyküleştirme (novelization), edebiyatın müziğe uyarlanması (Musikalisierung), müziğin anlatılaştırılması (Narrativisierung der Musik), filmin dijitalleştirilmesi (Digitalisierung des Films), işitsel sanat (Klangkunst), hipermetin romanlar (Hyperfiction), çokmedyalı bilgisayar metinleri gibi sanatçı kavramının yoğunlaştırıldığı kavramlar “medyalararasılık” şemsiyesi altında yerini bulan fenomenler olarak dikkat çekmektedir”.

Bu bağlamda konuyu ele alma biçimi olarak Canatak ve Bulduk’un (2019a) “*Dijital Çağ Türk Edebiyatı ve Medyalararasılık Tartışmaları*” isimli eserlerinde ve “*Çağdaş Türk Edebiyatında Medyalararasılık Yöntemi ve İlgili Kavramların*

¹⁶ Multimedya, “belirli bir içeriğin sunumu için düz metin, grafik, yüksek çözünürlüklü grafik, animasyon, fotoğraf, üç boyutlu resim, video ve seslerin birlikte kullanılmasıdır” (Aldağ ve Sezgin 2002: 31). “Çoklu ortam” şeklinde ifade edilen farklı bir yoruma göre de “bazıları için çoklu ortam, bilgisayar başına oturup ekrandaki görüntü yada [ya da] animasyonun izlenmesidir. Bazıları için TV’de video seyretmek bile hem görüntü hem de sesi içerdiğinden çoklu ortam deneyimi sayılır” (Gür, 2009: 58).

¹⁷ “Ses, video, performans, bilgisayar, internet” gibi dijital, konvansiyonel pek çok aracı içerebilen sergileme sanatına enstalasyon adı verilmektedir (Keser, 2009: 115).

¹⁸ Karışık teknik, çıkış noktası olarak resim sanatıyla ve devamında fotoğraf sanatıyla özdeşleşen, farklı görsel sanat türlerinin bir araya gelmesiyle oluşturulan “kolaj tekniği” olarak belirtilmektedir (Birinci, 2017: 666).

¹⁹ Canatak ve Bulduk’un (2019b: 133) çalışmalarında (composite artwork) için “girişik biçim” şeklinde çeviri yaptıkları görülmektedir.

Değerlendirilmesi” (2019b) isimli diğer çalışmalarında medyalararasılık kavramını işlerken özellikle birlikte anılan kavram ve terimleri kategorize ettikleri, ayrıştırma yaptıkları, sınır belirleme ve muhtevaya dahil etme gibi bir yol izledikleri görülmektedir. Bu doğrultuda medyalararasılık çalışması yapılırken ilintili kavramlara değinmenin de kavramın rolü ve işlevi için ehemmiyetli olduğu söylenebilir.

Medyalararasılık kavramının kategorik olarak ne tür içerikleri ele aldığına yönelik Kayaoğlu (2009: 9) “medyalararasılık araştırmalarının çıkış noktasını farklı medyaların ve yapıların bir konsept olarak ‘biraradalık’ [bir aradalık] olgusuna sahip olabileceği ve bunların medyasal ve estetik kırılmalarının, bozumlarının alımlayıcıya yeni yaşantı ve deneyim boyutları açabileceği düşüncesi oluşturuyor” ifadelerini kullanmaktadır. Somut örneklerle Canatac ve Bulduk (2019a: 15-16) “resim, müzik, film, fotoğraf, dijital medyalar (multimedya, chat, www, e-posta)” gibi medyaların ‘bir aradalık’ bağıntılarıyla beraber incelenemediğini ifade etmektedirler. Örneklere ek olarak dizi-filmler, video oyunlar veya dijital oyunlar, animeler, çizgi-diziler, animasyonlar, masa üstü oyunlar ve genel olarak hareketli görüntüler de günümüz koşullarında ilave edilebilir.

Bunlarla beraber Türkçe literatürde medyalararasılık üzerine daha çok edebiyat disiplininde çalışmalar yapıldığı belirtilebilir. Arslan, Toklu gibi isimlerin şiir üzerinden, Akemoğlu ve Keleş gibi isimlerin romanlar üzerinden örnek çalışmalar sundukları görülmektedir. Bu bağlamda kavramın çoğunlukla edebiyat disiplini ve araştırmaları için kullanıldığı söylenebilir. Bu konu için, Arslan (2016: 52) “özellikle edebiyat alanı içerisinde bakıldığında postmodern edebiyatın bir terminolojisi olan melezlik kavramına yakın duran medyalararasılık, teknolojileri bir arada olan medya sanatı ve medyalararasılık kavramıyla ilişkilendirilmiştir” ifadelerini kullanmaktadır. Esasında günümüzde yeni teknolojik ve komplike etkileşimler içeren gelişmeler karşısında edebiyatın kuramsal açıdan yaşadığı eksikliklere işaretlen Canatac ve Bulduk’un (2019a: 19) “bu yöntemin [medyalararasılığın] farklı medya türleri ile edebiyatın bir araya geldiği ürünlerin analizlerinde işlevsel araçlar sunduğu kanaatindeyiz” şeklinde kavrama literatürdeki eksikliği kapatan bir anlam yükledikleri görülmektedir. Bu aynı zamanda medyalararasılığın neden tercih edildiğine dair bir yorum olarak da görülebilir. Bu noktada medyalararasılık için en önemli olgulardan birinin, araştırmacıların kavramı “en az iki medya arasındaki etkileşimleri ele almak” tanımından ve Rippl’in ifade ettiği gibi kavramın disiplinler arası çalışmak düsturundan hareketle ilerlemesi olduğu düşünülebilir. Dolayısıyla kavramı tek bir alana hasretmenin doğru olmadığı söylenebilir.

Medyalararasılığın çalışma alanının ne kadar kapsamlı olduğuna dair, kavramın edebiyatla ve spesifik olarak roman ve şiir ile özdeşleşmesine karşın yapılmış çalışmalara örnek olarak Deveci'nin (2017), "*Nasreddin Hoca Fıkralarından Nasreddin Hoca Karikatürlerine Medyalararasılık*", isimli makalesi gösterilebilir. Örnek çalışmada kültürümüzün değerli bir figürü olan Nasreddin Hoca'nın fıkralarının, karikatür gibi bir göstergede kullanımı ve sosyal medyanın bu göstergeye etkisi bağlamında temelde iki ayrı medya arasındaki etkileşimi ele alınmaktadır. Fotoğrafın medya olarak değerlendirildiği ve doğrudan iki göstergenin etkileşimini ele alan Gürses'in (2016), "*Uzam Olarak Beden: Morimura'nın Otoportre Fotoğraflarında Medyalararasılık*" isimli çalışması, herhangi bir yazınsal metnin dahil olmadığı bir çalışma olarak dikkat çekmektedir. Gürses'in (2016: 93) yorumuna göre fotoğraf disiplininde medyalararasılık, "çoğunlukla resim sanatı, edebi yazın türleri, pop kültür imgelerinin sunulduğu grafik ürünler gibi metinleri fotoğraf sanatı" üzerinden tekrar üretmeye karşılık gelmektedir. Başka bir örnek olarak, "*The Witcher*" romanlarını, dijital oyun uyarlaması bağlamında ele alan Şener ve Keleş'in (2020) "*Video Oyunlarında Oyuncunun Hikayeye Etkileri ve Anlatı Odaklılık: Andrzej Sapkowski'nin Witcher Roman Serisinin İnteraktif Bir Video Oyununa Dönüşümü*" isimli çalışması gösterilebilir. Çalışmada yazar Sapkowski'ye ait olan "*The Witcher*" roman serisi ile oyun geliştiricisi ve yayımcısı "*CD Project RED*", firması tarafından piyasaya sunulmuş olan "*The Witcher 3: Wild Hunt*" isimli video oyunu arasındaki medyalararası ilişkiler ele alınmaktadır.

Örneklerden hareketle varyasyonları çoğaltılabilecek şekilde roman ve film, şiir ve roman, dizi ve dijital oyun gibi en az iki medya arasında, disiplinler arası çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Medyalararasılık için spesifik bir inceleme örneği olarak Akemoğlu'nun (2015) "*Medyalararasılık Bağlamında Edebiyat Uyarlamaları ve Bir Uygulama: "Gölgesizler"*" isimli yüksek lisans tezi gösterilebilir. Bu çalışmada Rajewsky'nin üç bölüme ayırdığı medyalararasılık sistematığının kullanıldığı görülmektedir. Yorumlar ve araştırmalar doğrultusunda medyalararasılık çalışmalarının, yönelimlerinin, yöntemlerinin hali hazırda geniş olan ve genişlemeye de devam eden bir kapsama sahip olduğu, karmaşık ilişkilere, disiplinler arası alışverişlere, metinsel, göndergesel, araçsal, işitsel çalışma alanlarının tamamına açık olduğu çıkarımı yapılabilir. Özellikle medyalararasılık ile beraber anılan, kavram ve terimlere bakıldığında, medyalararasılık kavramının bünyesinde çeşitli kavram ve terimlerin

kategorize edilebildiği, bir üst başlık, üst terim konumunda değerlendirilebildiği de görülmektedir.

2.3. EDEBİYAT VE MEDYALARARASILIK

Medyalararasılık kavramının sıklıkla edebiyat disiplini içerisinde bir inceleme konusu olarak kullanıldığı ve yine çoğunlukla edebiyat alanındaki araştırmacıların bu konuyu ele aldıkları görülmektedir. Bu bağlamda yapılan yorumlara bakıldığında örneğin, Aytaç (2002: 13), medya ile edebiyat ilişkilerine işaret ederek, edebiyat biliminin disiplinler arası bir boyuta evrildiğini, iletişim bilimi ile iç içe geçtiğini ifade etmektedir. Kayaoğlu'na (2009: 92) göre de “Edebiyat iletişimdir. Edebiyatın yazılı iletişim olarak görülmesi, edebiyat metninin iletişimsel bir süreç ve bununla birlikte bir medya olarak kabul edilmesine olanak sağlar. Böyle bakıldığında, edebiyat biliminin nesnesi bir medyadır, yazarla okur arasında iletişim sağlayan bir araç, bir aracıdır.” Bu bağlamda medyalararasılığa disiplinler arası bir köprü vazifesi yüklendiği söylenebilir. Arslan'ın (2016: 52) yorumuna göre, medyalararasılık kavramı tarihsel süreçte kapsam genişlemesine uğrayarak dışsallığının ötesinde farklı bir medya algısı yaratmıştır. Bu medya anlayışı, edebiyatın ve genel olarak sanatların, medya içeriği olarak görülmesine dolayısıyla da medyalararasılığın araştırma konusu olmasını sağlamıştır.

Edebiyat alanında ve iletişim bilminde yer alan çalışmalara, tartışmalara bakıldığında kimi araştırmacılara göre medyalararasılık kavramı metinlerarasılıktan kimine göre de sanatlararasılıktan referans almaktadır. Alanda araştırma yöntemi olarak sıkça kullanılabilen bu kavramların medyalararasılık için de çıkış noktası oluşturabileceği, esasında bu kavramların birbirleriyle de ilintili olabileceği ifade edilmektedir. Buna dair örneklerle bakıldığında, medyalararasılığı bir nevi üst kavram olarak yorumlayan Rajewsky (2003: 13-14), medyalararasılığı metinlerarasılıkla ilişkilendiren araştırmacılar olduğunu belirtmektedir. Bununla beraber “edebiyat, güzel sanatlar, müzik” gibi sanat dallarının kendi aralarındaki ilişkiler ile ilgilenen sanatlararasılığın (interarts ve comperative art studies) da çıkış noktası olabileceğini kaydetmektedir. Ona göre, sanatlararasılık araştırmacılar tarafından uzunca bir süre kullanılmıştır. 1990'lı yıllardan itibaren de “sanatlararası” sınıflandırmanın yapılmadığını kaydetmektedir. Bu tür yorumlarda sanatlararasılığın yerine medyalararasılığın tercih edilmeye başlandığı da belirtilmektedir.

Helbig'in (1998'den akt. Sakallı, 2014: 229) medyalararasılık ve sanatlararasılık ilişkilerine yönelik yorumuna göre, “edebiyatın, müzik ve resim sanatının kendi aralarında, ayrıca; radyo oyunu, sinema ve televizyon filmi gibi bütüncül sanatlar ile karşılıklı etkileşime dayanan ilişkileri vardır ve bu ilişkiler araçlararasılık (*Intermedialität*) ilişkileri olarak adlandırılmıştır”. Bu yorumda bir yer değiştirmeden ziyade kavramların farklı amaçlar taşıdıkları belirtilmektedir. Rajewsky'e (2016'dan akt. Canatac ve Bulduk 2019b: 147) göre ise “‘Intermediality’ ya da ‘medyalararasılık’ terimlerinin yerine ‘sanatlararasılık’ (interart studies) terimi de kullanılır. Bununla birlikte başka bir sanatsal biçimde ortaya konulmuş olan öğelerin dilsel olarak yeniden yaratılması anlamına gelen ‘aktarım sanatı’ (transposition d’art)’ terimlerinin kullanıldığı görülmektedir”. Benzer bir bakış açısıyla sanatların arasındaki ilişkiyi medyalararasılık ile açıklayan Zima'ya göre ise, “sanatlar arasında araçsal tekil bir ilişki olmasına karşın, sanatlar arasında dolaylı ve dolaysız, oluşumsal temas ilişkileri ve tıpsel bağlantı da vardır. Sanatlar arasındaki ilişkiye, ‘araç’ (das Medium) sözcüğünden kalkarak ‘araçlararasılık’ (Intermedialität) denmiştir” (Zima, 1992'den akt. Sakallı, 2014: 217).

Kayaoğlu (2009: 40) da 2000'li yıllarla birlikte “interart studies ve transposition d’art” gibi sanatlararasılığa karşılık gelen farklı terimlerin yerine medyalararasılık teriminin tercih edilmeye başlandığını hatta yerine geçtiğini ifade etmektedir. Sakallı (2014: 229) ise sanatlararasılık (interarts) ile medyalararasılığı teknik özellikleriyle ayırtırken, medyalararasılık için sanatların, medya geçişlerinden kaynaklanan ve medyaların farklı ileti yöntemlerinden doğan dönüşümleri neticeleri ve yenilikleri ile ilişkilendirilebileceğini, sanatlararasılık özelinde ise türler arası, “izlekleri, temaları, motifleri, sanat-türsel biçimleri”, zorunluluk esasına dayalı olarak dönüşüme uğratması ile ayırtılabileceğini belirtmektedir. Kimi araştırmacılar sanat dallarının günümüz koşullarında medya unsurundan bağımsız olarak ele alınamayacağını vurgulamaktadırlar. Teknolojinin, çağın getirileriyle ve bir aradalık unsuruyla ortaya çıkan yeni sanat türlerine, sanat dallarının araçsal boyutuna, metinselliğine ve araçların sanat alanları üzerindeki rolüne atfen medyalararasılığı öne sürmektedirler. Bu çerçevede medyalararasılığın, sanat dalları ve medya mecraları arasında bağlam oluşturan kavram olarak değerlendirildiği de görülmektedir.

Akemoğlu (2015: 21-29) da komplike yapılardan hareketle teknolojik gelişmeler karşısında sanatlararasılıktan medyalararasılığa bir geçiş yaşandığını ve bu geçişin bir zorunluluk haline geldiğini belirtmektedir. Bununla beraber tarihsel olarak

sanatlararasılık mefhumunun, medyalararasılığın öncülü olarak kabul edilebileceğini de ifade etmektedir. Bu yorumdan hareketle medyalararasılığın, sanatlararasılık yönteminin ikinci aşaması olarak değerlendirilebildiği ve sanatlar üzerinde gerçekleşen başkalaşımı çözümlmek için belirtilen “araçsal dönüştürümü” temsil ettiği görülmektedir. Özellikle Sakallı’ya (2014: 240) göre, türsel ve araçsal başkalaşım olarak iki aşama yer almaktadır ve sanatlararası geçişler bu çerçevede ele alınmaktadır. Bu yoruma göre sanatlararasılık ve medyalararasılık kavramlarının birbirinden bağımsız ele alınmadığı ve birbirinden ayrılmaz bir süreç olarak değerlendirildiği çıkarımı yapılabilir. Canatak ve Bulduk’a (2019b: 147) göre ise, medyalararasılığın, sanatlararasılıkla aynı anlamda kullanıldığı, buna benzer farklı terimlerin de olduğu ifade edilmektedir. Bu tür yorumlarda, medyalararasılık kavramının, sanatlararasılığın yerine geçtiği, içeriğini bünyesine taşıdığı ve daha kapsamlı bir kavram haline geldiği ifade edilmektedir.

Edebiyat biliminde bu kavramların genişlemesinde rol oynayan etkenler olarak medya ve teknolojik unsurlar da gösterilebilmektedir. Dolayısıyla bu durum, medyalararasılığın ön plana çıkmasını sağlamıştır. Canatak ve Bulduk’a (2019b: 132-133) göre, yeni medyanın girift yapısı edebiyat sahasını etkilemiştir. Bu etki doğrultusunda edebi eserler ve türler, diğer medya araçları dikkate alınarak icra edilmektedir ve medyalar girişik biçim (composite artwork) yapısıyla füzyon oluşturmaktadır. Özellikle 20. Yüzyılın son çeyreğinden başlayıp günümüze varan süreçte roman türü, diğer edebi türleri de içinde barındıran “hibrid/melez” yapısıyla dikkat çekmektedir. Nünning’in (1998’den akt. Sakallı 2014: 231-232) yorumuna göre, melez ifadesinden sanat dalları ile teknolojinin bir araya gelerek oluşturduğu yeni bir sanatsal tür anlaşılmaktadır. Yeni türün, zeminini oluşturan sanatsal alanlarla ve teknolojilerle mukayese edilmesi neticesinde bu isimlendirme kullanılmıştır. Bu durum, eskiye bakarak yeninin yorumlanması olarak da değerlendirilmektedir. Sakallı, melez sanatlar yerine bütüncül sanatlar önerisinde bulunmaktadır. Canatak ve Bulduk (2019a: 53-54) da gelişmelerin ardından edebiyatın medya olarak kabul edilmesine yönelik araştırmacıların görüşlerine yer vermektedirler. Bu görüşlerden yola çıkarak edebiyatın anlatı özelliği ile ileti ve iletişim aracı haline dönüştüğünü belirtmekte ve bu temel özelliğin tüm edebi sanatlarda bulunması sebebiyle doğrudan edebiyatı bir medya olarak yorumlamaktadırlar.

Sakallı (2014: 228-229), “edebiyatın araçsal dönüşümü” başlığı altında yalnızca metinden metine alışverişlerin söz konusu olmadığını farklı sanatlarda ve medya

unsurlarında da bir metinsel süreklileşme yaşandığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda “görsel, işitsel, yazınsal” tüm sanatların zemininde “söz, ses ve renk” temel araçları olduğunu vurgulayarak her sanatın özünde yer alan bir metinsellikten ve/ya da “metin-anlamsal bütünlükten” söz etmektedir ve bu temel unsurların tüm sanatların ortak noktası olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda radyo, sinema gibi medya unsurlarının nitelikleri doğrultusunda konvansiyonel medyalardan ve sanatlardan ayrıışmadığı, görsel ve işitsel boyutunun söze, yazına ve sanatın özüne dayanan yönünü koruduğunu fakat araçsal özellikleriyle, iletim/aktarım biçimiyle ayırım yapılabileceğini ifade etmektedir. Bu yorumdaki ortak paydalar doğrudan medyalararasılık ile ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla medyanın ve teknolojik etkenlerin edebiyat alanını şekillendirdiği, bu etkenlerin aynı zamanda bir yöntem olarak medyalararasılığın daha çok tercih edilmesine de olanak tanıdığı çıkarımı yapılabilir.

2.4. METİNLERARASILIK VE MEDYALARARASILIK

Edebiyat biliminde bir diğer tartışma konusuna bakıldığında Wolf (2002: 16), medyalararasılığın, metinlerarasılık modeli baz alınarak ortaya atıldığını ifade etmektedir. Türkçe literatürden benzer bir örnek verilecek olursa Arslan’ın (2016: 52) “metinlerarasılık kavramının medyalararasılık kavramına bir zemin teşkil ettiği” şeklindeki düşüncesi üzerinde durulabilir. Schröter (2011: 2) ise intermedium kavramından hareketle, kök kavramın 1960’lı yıllarda gündeme geldiğini fakat Mikhail Bakhtin tarafından ortaya atılan ve Julia Kristeva tarafından geliştirilen metinlerarasılık teriminin 1970’li yıllara damga vurduğunu ifade etmektedir. Gökşenli (2009: 28) de medyalararasılığı, metinlerarasılığa dayandırmaktadır. Ona göre, “farklı medyaların içerik ve estetik anlamda birleşmesini ve birbirini karşılıklı olarak etkilemesini ifade edişyle medyalararasılık, kapsam yönünden daha geniş bir niteliğe sahip olmuştur”. Rajewsky’e (2002’den akt. Keleş, 2016: 77) göre de tarihsel açıdan medyalararasılığın başlangıcı, metinlerarasılık ile ayrıışmasına dayanmaktadır. Bu bağlamda Canatac ve Bulduk (2019b: 157) “karışabilen ve benzeşen” kavramlar vurgusu yaparak metinlerarasılık ile medyalararasılık ayırımının yapılabildiğine de dikkat çekmektedirler. Dolayısıyla ilişkilendirilen bu kavramlar medyalararasılığın sanatla ve edebiyatla ilişkisini, ele alınma biçimini, medyanın edebiyatla ve diğer sanatlarla olan etkileşimini, medyanın kapsamını doğrudan etkileyebilmektedir. Aynı zamanda metinlerarasılık ve sanatlararasılık, bütüncül sanatlar ve uyarlama konularının anlaşılması için önem arz etmektedir. Bu kavramların odaklandığı sorunlar ile medyalararasılığın kesiştiği noktada

medyaların karakteristik nitelikleri yer almaktadır. Özellikle edebiyat bilimini, uyarlamayı, tarihsel boyutları ve genel itibarıyla sanatla medyalararasılık ilişkilerini anlamak için metinlerarası ve sanatlararası ilişkilere değinmek gerekli olabilir.

Literatüre bakıldığında Allen (2000: 10-11) Saussure ve Bakhtin'i metinlerarasılık fikrinin öncülleri kabul ederken, metinlerarasılık terimini Kristeva'ya atfetmektedir. Raj (2015: 77) da metinlerarasılık teriminin Kristeva'ya ait olduğunu ifade etmektedir. Canatac ve Bulduk'a (2019b: 157) göre ise metinlerarasılık, "1960'lı yıllarda Julia Kristeva ve Roland Barthes tarafından oluşturulmuş ve yazın eleştirisi içinde değerlendirilen bir kavramdır".

Türkçe literatürde metinlerarasılık üzerine Aktulum'un çalışmaları dikkat çekmektedir. Aktulum (2014: 16; 2021: 661), metinlerarasılığın "en az iki yazınsal metin arasındaki alışverişi" ifade etmek için kullanılan bir kavram olduğunu belirtmektedir. Kalıpçı'ya (2016: 71) göre metinlerarasılık, "en basit ifadeyle bir metnin daha önce yazılmış bir metinle kurduğu ilişki olarak" değerlendirilmektedir. Arslan'a (2016: 55) göre ise, "söz, yazı, biçim, değer gibi edebiyatın ve sanatın olmazsa olmaz pek çok değeri; değişmeyecek zannedilen onlarca kuralı tepe taklak olmuştur. Artık orijinal metin olmayacağından hareketle metin yerine metinlerarasılık söz konusudur". Bu görüş Kristeva'nın metinlerarasılık anlayışıyla benzerlik göstermektedir. Kristeva'nın kavram üzerine düşüncelerinden hareket eden Aktulum'a (2014: 74) göre, "nasıl ki bir söylem konuşanla dinleyenin karşılıklı etkileşiminin sonucuysa, önceki ve çağdaş ötesi sözcelere [sözcüklere] gönderiyorsa, metinler de hep başka metinlere gönderir, başka metinlerin alanında yer alırlar. Sonuçta her metin bir alıntılar mozaigi, başka metinlerin bir dönüşümüdür". Bu noktadan hareketle kavram üzerine yapılan araştırmaların ve çalışmaların amacına yönelik Kalıpçı'nın (2016:71) görüşlerine göre de "metinlerarasılık çalışmalarında vurgulanmak istenen temel nokta, hiçbir eserin saf, bağımsız, tam anlamıyla özgün olmadığıdır. Her bir nesne, olay, düşünce, durum, olgu, yapıt birbirinden etkilenerken ve yine birbiriyle ilişkili olarak ortaya çıkmaktadır". Kristeva'nın kavrama bakışı ve Aktulum'un değerlendirmeleri, yeni yazınsal içerik üretmenin söz konusu olmadığı, şimdi yazılan her metnin önceki metinlerden temel aldığı, onlardan izler taşıdığı ve artık yeni söz söylenemeyeceği düşüncesine dayanmaktadır (Aktulum, 2014: 16-17; Raj, 2015: 77; Arslan, 2016: 55; Uğur, 2019: 531).

Metinlerarasılık, dönemsel olarak postmodernizm ile anılmakta; Uğur'a (2019: 531) göre, "sanat eserleri günümüzde postmodern öğreti bağlamında metinlerarası

yaklaşım ile okunmaktadır”. Sakallı’nın (2014: 168) dönemsel ayrımına bakıldığında ise “modernizm” değişime kapalı “postmodernizm” ise yeniliğe ve başkalaşıma açık bir tutum izlemektedir. Metinlerarası alışverişler için de ucu açık bir sistem anlayışı gerekmektedir. Metinlerarası alışverişler için de ucu açık bir sistem anlayışı gerekmektedir. Somut örneklerle, Arslan’a (2016: 53) göre, “montaj, kolaj ve gönderme öğeleri postmodern edebiyatın metne yüklediği anlam biçimlerini oluşturmaktadır”. Aktulum’a (2014: 36) göre, metinlerarasılık ile anlaşılması gereken bir taklit ya da kopyalama olgusu değil, yer ya da bağlam değiştirme (transposition) olgusudur. Sakallı’ya göre, metinlerarasılık kuramları içerisinde en detaylı metin tipolojisini Gerrard Genette geliştirmiştir. Genette’in geliştirdiği, aşağıda yer alan tabloya göre ise tek metin okuma yönteminin metinlerarasılık olmadığı, biçime göre okuma yöntemlerinin de değiştiği görülmektedir:

Tablo 4. Gerrard Genette’in Metin Tipolojisi Örneği

Metinlerarasılık (Intertextualität)	Bir metnin başka bir metin içerisindeki, örneğin, alıntı, anıttır/gizli alıntı, aşırma gibi somut varlığıdır.
Yan-metinsellik (Paratextualität)	Bir metnin kendi başlığı, önsözü, sonsözü, veciz sözleriyle olan ilgisi.
Yorumsal üst-metinsellik (Metatextualität)	Bir metnin başka bir metni yorumlaması ve çoğunlukla eleştirel gönderme yapması.
Ana-metinsellik (Hypertextualität)	Bir metnin bir başka metni, örneğin, taklit, uyarlama, alaysılama, biçimine dönüştürmesi.
Üst-metinsellik (Architextualität)	Bir metnin ilgili olduğu metinsel türe olan ilgisi.

Kaynak: Broich & Pfister, 1985’ten akt. Sakallı, 2014: 159.

Bununla beraber literatürde metinlerarasılık kavramından türetilen terim ve bağlamlar olduğu, kavramın kapsam olarak genişletilebildiği de dikkat çekmektedir. Özellikle Aktulum (2018), alan dışı bir yaklaşımla metinlerarasılık sistematigi ile evrim teorisi arasında bir benzerlik ilişkisi²⁰ kurmaktadır. Bununla beraber metinlerarasılık kavramının alan içerisinde üst başlık olarak kullanılabildiği ve üzerine terimler inşa edildiği de görülmektedir. Örneğin Aktulum (2021), “*Bir Çözümleme Yöntemi Olarak Sanatta Göstergelerarasılık*” isimli çalışmada, metinlerarasılığın sınırlarının çok genişlemiş olduğunu ve göstergelerarasılık gibi yazınsal, görsel ve işitsel sanatlar

²⁰ Aktulum (2018), Samadi ve Etemad gibi bilim insanlarından referans alarak “disiplinler arasılık, yazın ve bilim” ilişkileri bağlamında evrim teorisi ile metinlerarasılık arasında bir ilişki kurmaktadır. Ona göre, metinler de tarih içerisinde, yeniden yapım, yeniden üretim, yeniden yazım gibi hem anlam hem de biçim olarak değişime, dönüşüme uğrayabilmektedir. Aktulum, evrim teorisinde öne çıkan, “zaman içerisinde yeni biçimlere dönüşme ve objelerin yakınlık ilişkisi içerisinde birbirine bağlanması” durumunu, metinlerin zaman içerisinde yeni biçimlere dönüşmesi ve yeni metinlerin kalıtsalması gibi geçmiş metinlerden türemesi örnekleri çatısı altında metinlerarasılığa uyarlamaktadır.

arasında köprü vazifesi görecek bir kavram önermektedir. Bu sürece ve kapsam genişlemesine dair yapılan yorumlara bakıldığında örneğin Raj’a (2015: 77) göre, metinlerarasılık sınırlarını aşmıştır; yazıldığı yerde, yazıldığı gibi kalmayan, açık uçlu bir metin sistemi söz konusu olmaya başlamıştır.

Aktulum’un (2014: 11) ifadeleriyle, “günümüzde metinlerarasılık yalnızca romanda değil, genelde tüm sanat alanlarında -resim, yontu, sinema, mimari vb.- artık var olan bir olgudur”. Benzer ifadelerle “metinlerarasılık kavramı, öncelikle yazınsal alanda, sonrasında sanatın diğer disiplinlerinde eleştirmenlerce kabul gören bir okuma/çözümleme yöntemidir” (Uğur, 2019: 531). İzlenen yöntemlere ve örnekleri ele alış biçimine bakıldığında metinlerarasılık çalışmalarında “alıntı, gizli alıntı, anıştırma, gönderge, yansılama, öykünme, anlatı içinde anlatı, basmakalıp söz” gibi belirli kalıplarla sınıflandırmalar yapılarak metinlerarası ilişkilerin değerlendirildiği görülmektedir (Aktulum, 2014: 14). Sakallı’ya (2014: 159) göre bu yöntemler aynı zamanda “yazınlararasılıkta” da kullanılmaktadır. Aktulum’un (2014) çalışmasında yapmış olduğu tanımlamaları özetlemek gerekirse, pastiş bir metnin/metin sisteminin üslup olarak taklit edilmesi, parodi bir metnin içeriğinin taklit edilmesi/örnek alınması, montaj, bir metinden alınan bir ifadenin doğrudan başka bir metnin içine yerleştirilmesi, kolaj ise farklı metinlerden montajlanan unsurların, bir metin içerisine uyumlanması, bir bütün oluşturacak şekilde adapte edilmesi olarak özetlenebilir.

Literatürde metinlerarasılık kavramının temelindeki alışveriş biçiminin diğer sanat dalları için geliştirilen kavram ve terimlerle de desteklendiği ve bu terimlerin aynı yöntem üzerinden kendi alanına yönelik çözümleme yapabileceği yönünde görüşler bildirilmektedir. Canatac ve Bulduk’a (2019b: 158-159) göre, bu bağlamdan hareket eden araştırmacılar “film metninden, müzik metninden vd. söz ederek ona göstergelerarası bir açılım getirir”. Kalıpçı’nın (2016: 72) ifadeleriyle, “Christian Metz’e göre, teknolojik ya da mekanik olsun, edebiyattan uyarılma, resim, renk, ses, ve hareket filmi teknik bir metinlerarasılık haline getirir. Diğer bir deyişle, film çoklu ortam içerisinde birbiriyle etkileşime geçerek ve birbiriyle kurduğu bağlantılar sebebiyle anlam kazanan bir araçtır”. Altay’a (2019: 24) göre, “Önceleri yazınsal alanda karşımıza çıkan metinlerarasılık kavramı, sonra diğer sanat disiplinleri içerisinde var olmaya başlamasıyla farklı tanımlamaların yapılmasına olanak sağlamıştır. Bu yüzden resimlerarasılık, fotograflararasılık [fotograflararasılık] gibi birçok yeni açılım ortaya çıkar ve sinema alanında ‘filmlerarasılık’ olarak tanımı yapılır”. Bu tür gösterge ve metin bir

aradalığında hareketle, aynı okuma biçimi üzerinden filmlerarasılık teriminin geliştirildiği görülmektedir. Uğur’a (2019: 532) göre, “metinlerarasılık kavramını sanatın diğer formlarında yeni tanımlamalar ile kullanmak olasıdır. Yazınsalın dışında sinemasal alanda da alıntı ve gönderge, tekrar, gizli alıntı-aşıma, anıştırma, yansılama, alaycı dönüştürüm ve öykünme gibi yöntemlere sıklıkla rastlanılmaktadır”. Benzer ifadeler ve yöntem çeşitliliği ile “farklı filmlerin arasındaki pastiş, parodi, ironi gibi taklit ve kopyalama alışveriş yöntemleri sinema alanında filmlerarasılık olarak tanımlanmaktadır” (Altay, 2019: 24-25). Dolayısıyla metinlerarasılık kavramının bir kök kavram olarak kullanılabildiği ve göstergeye dayalı sanat dalları içinde çalışmalar yapmaya uygun biçimde fikirler geliştirildiği görülmektedir.

Aktulum’un (2021: 661) genel görüşüne bakıldığında, metinlerarasılığın dışında diğer sanatlar arasındaki alışveriş biçimlerinin, pek çok terim ve kavramla ele alınabildiği, örneğin; “resimlerarasılık, medyalararasılık, müziklerarasılık, sinemalararasılık, fotoğraflararasılık” şeklinde çalışmaların yapılabildiği, kendisinin ise göstergelerarasılık kavramını önerdiği görülmektedir. Bununla beraber Aktulum (2014: 203), metinlerarasılık için kavramın tam manasıyla sınırlarının belirlenememiş olduğunu, sorunlu bir kavram olmaya devam ettiğini ve her teorisyenin metinlerarasılık ve yöntemleri üzerine farklı isimlendirmeler kullanarak tanımlama yapmaları sebebiyle çok çeşitli yorumların, ayrımların oluştuğunu belirtmektedir. Dolayısıyla sınır aşımalarını da kapsayacak şekilde metinlerarasılığın hala soru işaretleri, boşlukları ve epey tartışılan yönleri olan bir kavram olduğu vurgulanmaktadır.

Tablo 5. Aktulum’a Göre Metinlerarasılık, Resimlerarasılık ve Göstergelerarasılık

Bazı Medyalararası Türler	Birleşebilen Kaynaklar (Alışveriş Yöntemleri)
Metinlerarasılık	Metin 1 + Metin 2 (Ana-metin + Alt-metin)
Resimlerarasılık	Resim 1 + Resim 2 (Ana-resim + Alt-resim)
Göstergelerarasılık	Resim + Sinema; Resim + Müzik; Resim + Metin vb.

Kaynak: Tablo Aktulum’un 2021: 668 aktardığı verilerle oluşturulmuştur.

Yukarıdaki tabloya bakıldığında Aktulum, yüzeysel olarak, bir ya da birden fazla yazılı kaynaktan başka bir yazılı kaynağa yapılan alışverişleri ve alışveriş yöntemlerini metinlerarasılık, bir ya da birden fazla görsel kaynaktan başka bir görsel kaynağa yapılan alışverişleri ve yöntemleri resimlerarasılık olarak tanımlamaktadır. Kavramın kapsam genişlemesine uğraması neticesinde, metinlerarasılık ve resimlerarasılık üzerinden sanatlararası alışverişin okunmaması gerektiğini, bunun yerine yazı, renk, ses temelli tüm

alışverişlerin göstergelerarasılık bağlamında ele alınmaya uygun olduğunu ifade etmektedir. Açıklamasında özellikle yazından, göstergeye, göstergeden yazına, göstergeden göstergeye, sessel ve görsel olandan sözsel ve yazınsala, yazınsal ve sözsel olandan görsel ve sessel olana yapılan alışverişlerin göstergelerarasılık çatısında ele alınabildiğini ifade etmektedir (Aktulum, 2021: 668-669). Bakıldığında göstergelerarasılık kavramının sınırlarının da net olarak çizilmediği ve çok geniş bir perspektifte değerlendirilebildiği görülmektedir.

Medyalararasılık ile metinlerarasılık ayrımlarına dair yorumlara bakıldığında, örneğin Gürses'e (2016: 93) göre, "metinlerarasılığın simbiyotik ikizi olarak medyalararasılık, metinlerarası ilişkilerin farklı mecralarda gerçekleşmesi üzerine kuruludur. Medyalararasılığın gerçekleşmesi öncelikli olarak metinlerarasılığa [metinlerarasılığa] bağlıdır. Öte yandan [yandan], neredeyse çoğu metinlerarası ilişki medyalararası bir nitelik arz etmektedir". Canatac ve Bulduk (2019b: 160-161) metnin ve yazınsal olanın dışında metinlerarasılık kavramının giremediği alanlarda medyalararasılık kavramının kullanılabileceğini ifade etmektedirler. Gökşenli'ye (2009: 28) göre de "farklı medyaların içerik ve estetik anlamda birleşmesini ve birbirini karşılıklı olarak etkilemesini ifade edişyle medyalararasılık, kapsam yönünden [metinlerarasılıktan] daha geniş bir niteliğe sahip olmuştur". Kayaoğlu'nun (2015: 587) yorumuna göre ise "metinlerarasılıktan farklı olarak medyalararasılık ilişkilerinde yalnızca içerik alıntılanmakla kalmıyor, taklit edilen ya da konu edilen yabancı medyanın anlatım biçimleri ve teknikleri, o medyaya özgü söylemler ve göstergeler konu eden ya da öykünen medyaya simülasyon yoluyla bir anlamda dahil edilmiş oluyor". Bu bağlamda medyalararasılığın benzer bir şekilde metinlerarasılıktan daha kapsamlı bir kavram olarak değerlendirildiği görülmektedir. Bu görüşlerden hareketle Tablo 5'te medyalararasılık, diğer kavramları kapsayıcı nitelikte değerlendirilmiştir.

Rajewsky (2002'den akt. Kayaoğlu, 2009: 68), metinlerarasılık kavramının yerine medyalararasılık çalışmaları için daha büyük muhtevaya sahip olduğunu belirttiği "medyaiçilik" (Intramedialität) terimini önermektedir. Yorumu göre Rajewsky, "bu terimin örneğin 'bir filmin başka bir filme ya da sistem olarak filme, belli bir film türüne, bir operanın bir operaya, bir resim tablosunun başka bir resim tablosuna vs. göndermeleri' için kullanılabileceğini belirtir". Dolayısıyla medyalararasılık çalışmalarında, metinlerarasılığın yerini doldurabilen, alternatif fikirlerin geliştiği görülmektedir. Genel olarak yapılan yorumlara bakıldığında medyalararasılığın çok daha kapsamlı bir kavram

olduğu, iki kavramın aynı manaya gelmediği fakat muhteva olarak metinlerarasılık yönteminde yer alan bazı araçların, medyalararasılığın içerisinde de kullanılabildiği görülmektedir. Metinlerarasılığın özünde bir veya daha fazla metin üzerinde yapılan alışverişin yer aldığı, kapsam genişlemesi olarak göstergelerarasılık terimiyle sanatlararası boyuta açıldığı görülmektedir. Bu bağlamda kapsam genişlemesiyle göstergelerarasılığın kapsamı bakımından medyalararasılığa daha yakın olduğu söylenebilir. Medyalararasılık üzerine yapılan çalışmalarda, metin tabanlı alışveriş biçimleri metinlerarasılığa dayandırılabilir. Ayrışma noktası olarak medyalararasılığın farklı türdeki metinleri de bünyesine alan, görsel, yazınsal tüm sanatsal unsurların alışverişlerini muhteva eden bir kapsamda ele alındığı görülmektedir.

3. MEDYALARARASILIK VE UYARLAMA

Kavramsal olarak ikinci bölümde ayrı bir başlık olarak işlenen “uyarlama kavramına”, bu kısımda medyalararasılık ile bağlantılı olarak uyarlamaların zemininde bulunan sanatlararası ilişkilerden, tarihsel ve kavramsal açılardan yaklaşılarak değinilmektedir. Yine bu kısımda uyarlamaların ortaya çıkmasına sebebiyet veren teknolojik gelişmeler, bir aradalıklar, medyanın, medyalararasılık kavramının rolü ve medyalararasılık bağlamında literatürde uyarlamanın ele alınışı örneklendirilmektedir.

3.1. MEDYALARARASILIK VE SANATLARARASILIK

Kayaoğlu’na (2009: 33) göre, geçen yüzyıldan bu yana sanatın elektronik medyalar aracılığıyla sunulabilmesi ve etkin bir kullanım alanı teşkil etmesi edebiyat/sanat/medya bütünleşmesine imkân tanımıştır. Modern sanat perspektifinde atılan bir adım olarak elektronik medya ile birlikte sanat dallarının bir araya gelmesi, kitlelere doğrudan ulaşabilir olması, söz konusu sanatsal alanların birer medya olarak kabul edilmesine sebebiyet vermiştir. Bu durum, sanatlararası ilişkileri de tartışmaya açmaktadır. Medya ve sanat ilişkilerinin iç içe geçmesine dair Canatac ve Bulduk’un (2019a: 43) aktardıkları örneğe göre, “1990’lardan itibaren artık dijital sanat kavramının ‘yeni medya sanatı’ olarak da lanse edilmesiyle yaygınlık kazanmaya başladığını ve bu adlandırmalar altında ürünler verildiği söylenebilir. Dijital sanatta sanatçının eserlerinin düşünsel ve araçsal zeminini dijital araçlar/medyalar oluşturur”. Bu durum, sanatlararasılık yerine medyalararasılık için bir tercih sebebi olabilir.

3.1.1. Sanatlararası İlişkiler Tarihi

Sakallı (2014: 207-208) ise, bu tartışmaların yeni olmadığını belirtmektedir ve sanatlararasılık kavramını oluşturan temel sorunsal için köklü geçmişi olan ayrışıklık-benzeşiklik temasını öne çıkarmaktadır. Sanatlararasılığın esasında sanatın ne olduğuna yönelik bir kaygıdan doğduğunu ve bir sorgulama süreci olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda sanatların nitelikleri ve sanatlararası ilişkiler tartışmaya açılmaktadır. Akemoğlu (2015: 11) da sanatlararası alışverişler için insanlık tarihinin başlangıcıyla ilişkilendirilebilir bir süreçten bahsetmektedir. Sanatların birbirinden ayrılması gerektiği düşüncesinin 16. Yüzyılda hareketlendiğini ve 18. Yüzyıl itibarıyla yerleşmiş olduğunu, aynı dönemde zanaat ayrımının yapılmasıyla birlikte güzel sanatların kategorize edildiğini ifade etmektedir. Bu yoruma göre, sanatlar 16. Yüzyıla kadar bir bütün olarak okunmaktadır.

Rippl'ın (2015: 2-3) medyalararasılık anlayışına bakıldığında da geçişlerin ve alışverişlerin olması doğal bir olgu olarak ifade edilmektedir. Zamandan bağımsız olarak değerlendirme yapan Rippl, yazınsal, edebiyat öğelerinin tarih boyunca müzik ve imgelerle yakın bağları olduğunu, özellikle şiir sanatının karakteristik yapısından dolayı müzik ile daima ilişki içerisinde olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda hikâye tabanlı edebi metinlerin farklı medya ve sanat türleri ile bağ kurmasının anormal olmadığını kaydetmektedir. Sanatların bir aradalığına, yazının bulunuşuyla bilinen Sümer medeniyetinin belirli hikâyelerini içeren ve de özünde birer tablet çevirileri olan “*Sümer Kral Destanları*” ve “*Gilgamesh Hikâyeleri*” üzerinden de örnek verilebilir. Adalı ve Görgü'ye (2021a: 11; 2021b: 14) göre, Sümer dönemlerinde yazılmış destanlar, tek başına yazınsal bir içerik olarak kullanılmamıştır. Çalışmada destanların daima müzikle birlikte sunulmak için üretildiği, bu sebeple destanların tekrarlar içerdiği ifade edilmektedir. Sümer destanlarında yazınsal içerik, bir araya gelmiş sanatların işlevsel bir parçası konumundadır ve Rippl'ın ifadelerine destek olarak geçmiş medeniyetlerde de “edebiyatın müzikle iç içe olduğuna” bir örnek olarak gösterilebilir.

McLuhan'ın (2019: 56-57) tarihsel olarak daha da öncesini işaret ederek toplumların sanatsal yapıtlarına yönelik yaptığı çıkarıma göre, “ilkel ve alfabe öncesi halklar, zamanı ve uzamı görsel bir uzam içinde değil, bütünleşmiş tek bir şey olarak algılar ve işitsel, ufuksuz, sınırsız, koklarcasına algılanan bir uzam içinde yaşar. (....) Tasvirlerine, yalnızca o an gördüklerini değil, bildikleri her şeyi koyarlar”. Bu bağlamda

geçmişte insanlığın sanatı, sanatsal araçları, imgeleri bir bütünün parçaları olarak tekdüze gördükleri, ayırıştırma yapmadıkları veya yapamadıkları söylenebilir.

Sanatlararasılık için tarihsel süreçte ayrımların olması gerektiğini vurgulayan isimlere bakıldığında, araştırmacıların özellikle Lessing'in "*Laokoon*" eserine sıkça atıf yaptıkları görülmektedir. Örneğin Sakallı, sanatların özgün yapılardan oluştuğuna dair düşünsel adımların öncülü olarak Lessing'i ön plana çıkarmaktadır. Yoruma göre, "Lessing, sanatları tematik olarak zaman ve mekan sanatları olarak ayırmlaştırır ve ayırmlaştırması uzun süre kabul görür. Lessing'e göre resim sanatı 'mekana bağlı', yazın ve müzik ise 'zamana bağlı'dır". (Lessing, 1973'ten akt. Sakallı, 2014: 207). Aytaç (2002: 19-20) da benzer bir şekilde Lessing örneği vermektedir. Ona göre, sanatlar arasında keskin çizgiler olması gerektiğini savunan Lessing, aykırı bir tutum izleyerek o zaman için yaygın bir kabul gören 'edebiyat resim gibi olmalı' düşüncesini yadsımıştır. Spesifik örnek olarak resim, heykel ile edebiyat arasında mukayese yaptığını gayriihtiyari güzel sanatlarla, edebi sanatları ayırttığını kaydetmektedir (Aytaç, 2002: 19-20).

Bununla beraber Kant, Hegel, Croce gibi isimlerin "estetik" kavramına dair çeşitli görüşlerine yer veren Sakallı'nın bu düşünürlere yönelik çıkarımına göre, felsefe açısından keskin ayırtmaların yapıldığı ve sanatsal alanların birbirlerinden ayrı ele alındıkları ifade edilmektedir. Buna karşın birleştirme örneği olarak şair Orhan Veli ile sanat tarihi açısından bağdaştırma olgularının yer aldığını da vurgulamaktadır. Aktarıma göre, "mesela Japon şairleri, çok kere, mevzularını, kamışlar, göller, mehtaplar, hasır yelkenli kayıklar ve çiçeklenmiş erik ağaçlarına benzeyen şekillerle anlatırlarmış. [...] Bu misalleri teker teker zikredişim şiirin musikiden olduğu gibi resimden de istifade edebileceğini anlatmak içindir" (Veli, 1982'den akt. Sakallı, 2014: 209-210).

Birleştirme çabalarına yönelik daha öncesine dair dönemsel bir örnek olarak Romantizm vurgusu yapan Arslan'a göre, (2016: 52), "Alman romantikleri medyalararasılık konusunda kayda değer özellikler gösterir. Romantik edebiyat, şiiri ve düzyazıyı; dâhiliği ve eleştiriyi, sanat edebiyatını ve doğa edebiyatını birbirine karıştırmak, bir arada eritmek isterler. Kaldı ki romantizmde tasvir çok önemli bir rol oynar. Müziği ve güzel sanatları birleştirmeyi yeğlerler". Bu bağlamda filozoflar ile şairlerin ve genel olarak sanatçıların sanatlararası ilişkilere dair bakış açılarının farklı olduğu söylenebilir. Görüşlerin tarih içerisinde inişli, çıkışlı biçimde seyrettiğini kaydeden ve ayırtmaların tekrar birleştirmeye, bütünleşmeye doğru aşama kaydettiğini ifade eden Sakallı'ya (2014: 213-214) göre, tarihte görsel sanatların, yazınsal sanatlara

ilham olması daha nadir iken yazınsal sanatların müzik ve resim sanatlarına “tematik, izleksel ve konusal” olarak sıkça aktarıldığı görülmektedir. Bununla beraber üçüncü bir önerme olarak karşılıklı etkileşimler üzerinden de okuma yapılabileceği vurgulanmaktadır.

3.1.2. Dijitalleşen Sanat ve Medyalararasılık

Canatac ve Bulduk’a (2019a: 42-43) göre tarihsel süreçte, Fütürizm ve Dadaizm sanatçıları, sanatlararası ilişkilerde bağ kurulmasına yol açarak bir nevi dijital sanata zemin hazırlamışlardır. Bu durumu daha net bir şekilde ifade etmek gerekirse, “bilgisayarların kullanılarak yapıldığı dijital sanatın arka planında ‘Fluxus’, ‘Fütürizm’, ‘Dada’, ‘Kavramsal Sanat’, ‘Dışlanmış Sanat’ akımları” bulunmaktadır. Benzer bir şekilde Fütürizm akımını ve etkilerini örneklendiren Arslan’a (2016: 52) göre, Fütüristler, “kolaj ve montajdan yararlanarak, hiç görülmedik tipografik biçimler deneyerek rakamlar, notalar, kartografik işaretler kullanılarak ve sinesteziye önem vererek katkı yapmışlardır. (...) Farklı sanatların dolayısıyla medyaların bir arada ve eş zamanlı kullanılması multimedia art diye adlandırılan eserleri ortaya çıkarmıştır”. Canatac ve Bulduk’un (2019a: 43) ifadelerine göre de Marcel Duchamp’ın, ‘her yerde her şeyle sanat yapılabilir’ söylemi, sanatlararası ilişkilerde keskin ayrımların ortadan kalkmasına yönelik bir adım olmuştur. Destekleyici bir ifadeyle Akemoğlu’na (2015: 12-13) göre, sanatların özerk bir biçimde değerlendirilmesi gerektiği anlayışı 20. Yüzyıl itibarıyla gayriihtiyari sekteye uğramıştır. Bu dönemle birlikte sanatların kendi sınırları dışına çıkarak farklı sanat türleriyle doğrudan etkileşime geçmeleri ve bir aradalık örnekleri sergilemeleri sıradan bir olgu haline gelmeye başlamıştır. Elektronik devrimin ve tümüyle teknolojik gelişmelerin bunu sağlamada en büyük etkenlerden biri olduğu söylenebilir. Yine medyanın bu denli öne çıkmasıyla sanatlararasılığın yerini medyalararasılık dönemine bırakması paralel olarak değerlendirilebilir.

Sanatlararası ilişkilerde teknolojinin rolüne yönelik Sakallı (2014: 218-219), bütüncül sanatlar (Gesamtkunstwerk) kavramına dikkat çekmektedir. Bu kavram ile birden fazla sanatın, sanat türünün aynı zeminde buluşması, kaynaşması ve yeni bir sanatsal oluşumu doğurması, “sinema, opera, müzik, tiyatro” gibi örnekler ile ifade edilmektedir. Sinemanın ve tiyatronun özünde senaryo gibi bir yazına dayanması aynı şekilde libretto örneğinde olduğu gibi operanın yazınsal bir temele dayanması bir ortak payda doğurmaktadır. Dolayısıyla bu tür sanatların eklemelerle bir araya gelmesi durumu, bütüncül sanatları oluşturmaktadır. Bu noktada sanatların öz araçlarının bir arada olduğu

bir başka kavrama daha değinilebilir. Yengin’e (2012’den akt. Canatac ve Bulduk, 2019a: 38) göre, “dijital sanat veya sayısal sanat, genel anlamda ‘üretilişinde bilgisayarların rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelerin üretilmesiyle gerçekleşen sanat biçimi’ olarak tanımlanmaktadır”. Dijital sanat daha çok grafik, görsel iletişim tasarımı ve animasyon disiplinlerinde, sanatsal yapıtları tanımlamak için kullanılıyor olsa da dijital oyunlarda, filmlerde, dizilerde ve animelerde de kullanıma açık, sayısal ortama dayalı bir sanat türü olarak ifade edilebilmektedir. Dolayısıyla dijital sanatın bilgisayar çatısı altında sanatsal türleri bir araya getirebilir ve işleyebilir olması bütüncül sanatlarla da ilişkilendirilebilir.

Bütüncül sanatlar bağlamında sanatların özüne değinen Sakallı (2014: 224), anlatı sanatı olarak nitelendirdiği sinemayı görüntüsel gösterge bütünü olarak yorumlamaktadır. Ona göre, “görüntüsel gösterge, resim, yazı, ses, müzik, söz göstergelerinin toplamı ile oluşur. Sinema sanatının bütüncüllüğünü nesnenin, sözün ve sesin göstergelerinin görüntüsel yapılanması sağlar. Görüntüsel göstergeler, (...) metinsel düzlemde anlamlandırılır. Film o nedenle, birincil olarak metin çözümlemesi, ikincil olarak gösterge çözümlemesidir”. Dolayısıyla sanatların özünde ortak çıkış noktalarının yer aldığı ve bizatihi iç içe oldukları ifade edilmektedir. Bu çağ perspektifinde ise teknolojinin getirileri sanatları tek mekanizmada üretilebilir hale getirmiştir ve bir aradalıklar bu bağlamda çoğalmıştır. Arslan’a (2016: 55) göre, “aslında her şey iç içedir. Resmin sözden, müzikten bir farkı olmadığı gibi; yazının reklamdan, afiştten, internette bir farkı yoktur. Yeni dönemler yavaş yavaş göndergelerin ön plana çıktığı bir anlayışa doğru akmaktadır”.

Spesifik bir örnekle Sakallı (2014: 233) radyo oyunu üzerinden ortak sanatsal niteliklere değinmektedir. Ona göre, radyo oyunu, “sanatların ve teknolojinin araçlarının birleşiminden oluşmuştur. Bu birleşim iç içe geçme, birbirinin araçları içerisinde erime biçiminde değildir; aksine araçların yan yana gelmesidir. Değişik sanatların araçları; söz, ses, müzik, ortaklaşa, kendi araçları dahilinde vardır ve akustik alanda birliktelik oluşturur”. Buna benzer birlikteliklerin sinema, dijital oyun gibi diğer yeni medya ve teknolojik sanat unsurları içerisinde de yer aldığı ve geçerli olduğu söylenebilir. Kilit nokta olarak vurgulanan, “bütüncül/bütünleşik sanat yapıtının bir parçası haline gelen sanat türleri kendi kimliklerini kaybetmemekte bütünleşik yapıtın uyumlu bir ögesi haline gelmektedirler” (Most, 2003’ten akt. Akemoğlu, 2015: 16). Bu bakış açısı, medyalararasılık ve uyarılama kavramı için önem arz etmektedir.

Sakallı'ya (2014: 241) göre, bütüncül sanatlar, konvansiyonel sanatların özelliklerini ve teknoloji ile bilimin getirilerini homojenize ederek yeni bir sanatsal tür olarak ortaya çıkmaktadırlar. Ona göre, “tematik içeriksel, konusal uyarlama, araçsal dönüşümün zorunlu sonucudur. O nedenle gerek sinema ve televizyon filmi gerekse radyo oyunu gibi temelde geleneksel sanatlardan yararlanarak oluşan ve birleştirimli olarak adlandırılabilir sanatlar sadece kendilerini oluşturan iletişim/aktarım araçları çerçevesinde değerlendirilemez”. Bu bağlamda birleşik sanatların yapısal olarak tek araçtan oluşmadığına dikkat çekilerek çoklu medya vurgusu yapılmaktadır ve medyalararasılık kavramının, bu sanatlar üzerindeki çoklu medya unsurlarını, temas ettikleri noktaları, kaynak oluşturan konvansiyonel medyaları ve dönüşmeden önceki ana metni ile bütüncül bir yaklaşımla ele alması gerektiği ifade edilmektedir.

Bu bağlamda medyalararasılık kavramına ilişkin çıkarımlarda bulunan Akemoğlu'na (2015: 30-31) göre, “sanatların/medyaların bir aradalığına gönderme yapan bütünleşik sanat yapısı, medyalararasılık kavramına içkindir. Opera sanatının yerleşik bir sanat formu olarak kabul görmesiyle bu kavram yerleşmiş ancak operadan sonra örneğin sinema ve diğer bütüncül sanatların yerleşmesiyle kavram yetersiz kalmış, bu yetersizliği “intermedia” kavramı gidermiştir”. Yani medyaların karakteristik özellikleri, sanatlar üzerinde baskın olmaya başlayınca yeni kavramlara yönelmek gerekmiştir. Sinema ve uyarlama açısından örnek vermek gerekirse Pethő (2011: 1-2), özellikle filmlerin diğer medyalar ve sanatlarla etkileşimi, kadim bir tartışma konusu iken medyalararasılık teorisinin bu konuya aydınlattığını belirtmektedir. Kavram hareketli görüntünün diğer tüm medya formlarıyla birleşimini, sinemadaki kompleks etkileşimleri açığa çıkaran ve farklı sanatlar arasındaki birleşimleri, ‘diyalogları’ ele almaktadır. Aynı zamanda sinemanın mütemadiyen değişime uğrayan ve dönüşüme kayıtsız kalamayan bir sanat olması sebebiyle medyalararasılık kavramının sinemanın köklü ve temel sorunlarını da ele alabileceği belirtilmektedir. Medyalararasılığa yüklenen anlamlar bu şekilde örneklendirilebilir.

Sakallı (2014: 218) bu noktada olası bir sorunsala değinmektedir. Ona göre, tarihten bağımsız, sanatların arasında normal bir olgu olarak çok yönlü bağlar olsa da sanatlararası alışverişlerde, sanatların özünü muhafaza etmesi gerektiği belirtilmektedir. Bu bağlamda medyalararasılığın sanat türleri arasındaki geçişlerde olası problemlere de sebebiyet verebileceğini kaydetmektedir. Bir sanatsal araç, bir başka sanatsal aracın sınırları içine girdiğinde başkalaşıma uğramaktadır. Bu dönüşüm neticesinde başkalaşıma

sebebi olan ile başkalaşıma uğrayan sanat arasında bir tema sorunsalı ortaya çıkmaktadır. “Bu durumda [dönüştürülen içerik] her iki metnin, her iki sanat türünün asıl aracı olma özelliğini, bir başka deyişle; özsel niteliğini kaybeder”. Bu sorunsala uyarlamalarda sıkça rastlanabilir. Teknolojinin getirilerini, içinde bulunduğumuz dönemin sanat ve medya anlayışını bir realite olarak kabul eden Akemoğlu’na (2015: 30-31) göre, “bütünleşik sanat yapısı bir idealdir ama medyalararasılık bir gerçekliktir ve çağın bilgi olanaklarıyla geleneksel sanatların biçimlerini, malzemelerini değişime uğratarak yeni bir biçim, yeni bir mekân olanağı sunmaktadır”. Dolayısıyla bu çağda sanatlararası ilişkileri anlamak için sanatları kitlelere aktaran, aktarırken kendi üslubunu katan ve sanatları dönüştürebilen medyalar ön plana çıkmaktadır.

Sakallı (2014: 239) sanat türleri arasındaki değişimin, yeni medyanın işlevlerini nasıl ön plana çıkardığını ve medyanın sanat üzerindeki etkisini anlatmaktadır. “Sinema esintisi” olarak ortaya çıkan radyo oyununun hedef kitleyi doğrudan hikâyeye çektiğini ifade ederek özellikle küçük yaş grupları ile diyalog kurulabildiğinden söz etmektedir. Bu durum çift yönlü iletişim bağlamında yeni medya dönüştürümü olarak ifade edilebilir. Radyo oyunu içinde “anlatı diyalogu” denilen bu yöntemde klasik bir anlatım yerine canlandırma yapılmaktadır. Yani sinemanın ve tiyatrunun yapısal özelliklerinden birinin farklı bir türde dönüştürüme uğradığı dolayısıyla temel yazınsal kaynağın okumaya değil dinlemeye yönelik bir dönüşüm geçirdiğinden bahsedilmektedir. Sakallı’ya göre, “bu yöntem, hikâyeyi canlandırmanın yanı sıra hikâyeyi okuma odaklılık yerine dinleme odaklılığı yerleştirir. Metin artık okumaya değil, işitmeye yönelik bir metindir”.

“Radyo oyunu” örnekleri, medyalararasılığın, sanatlararasılık yerine tercih edilmesi için bir örnek teşkil etmektedir. Nitekim Rajewsky (2005: 44) sanatlararasılığa (interarts) atıfta bulunarak, medyalararasılık üzerinden değerlendirilen sorunların yeni olmadığını belirtmektedir. Elektronik, yeni ve dijital medya gelişmelerinden sonra yeni sorunların, açıkların ortaya çıkması medyalararasılığı gereksinim haline getirmiştir. Bu durum, sanatlararasılık destekçileri tarafından da kabul görerek medyalararasılığa yönelimi artırmıştır. Rajewsky medyalararasılığın bu şekilde dünyaya yayıldığını belirtmektedir ve bunun neticesi olarak medyalararasılık çalışmalarında teknolojik yenilikler başta olmak üzere içinde bulunduğumuz dönemin sanat ve medya anlayışına ve aktarımına yönelik sorunlara, açıklara çözüm aranmakta ve görüşler bildirilerek farkındalık oluşturulmaktadır. Bu bağlamda Rajewsky’e göre, “medyalararasılık kavramı, daha önce kullanılan kavramlardan daha geniş çapta uygulanabilir olup, çok

çeşitli disiplinleri ilişkilendirmek ve genel medyalararası teorileri geliştirmek için de olanaklar sunmaktadır”.

Dolayısıyla bir okuma yöntemi olarak medyalararasılığın, medyaların sanatlar ile ilişkisi ve sanatlar üzerindeki baskın etkileri sebebiyle sanatları, sanatsal alışverişleri kapsayabilir ve biçimlendirebilir bir konumda değerlendirildiği, medya ile sanat ilişkilerinin ayrılmaz noktalara geldiğini ve ayrıştırması yapılan diğer kavramlar yerine medyalararasılığın bu sebeple tercih edildiği görülmektedir. Keleş’e (2016: 84) göre, “medyalararasılığın son dönemde yakaladığı çıkışla birlikte uyarlamalar, medyalar arası ilişkiler ve medya değişimi gibi konular altında daha kapsamlı bir düzlemde değerlendirilmeye başlanmıştır”. Özellikle medya değişimi ile büyük ölçüde uyarlamalar ele alınmaktadır (Keleş, 2020: 346). Bu bağlamda Rajewsky’nin medyalararasılık anlayışı ve yöntemi, medyalararasılık açısından uyarlamayı ele almak, medyalararası ilişkileri belirlemek ve ayrıştırma yapabilmek için önem arz etmektedir.

3.2. IRINA O. RAJEWSKY’E GÖRE MEDYALARARASILIK

Rajewsky (2010: 51-52), medyada sınır aşımını kıstas kabul ederek medyalararasılığın kapsam olarak çok geniş bir kavram olduğunu ve birden fazla medyanın konusu olabilen tüm unsur ve içerikleri ele alabildiğini ifade etmektedir. Ona göre medyalararasılık, “medyaların arasındaki ilişkileri, medyasal etkileşimleri ve müdahaleleri” ifade etmektedir. Kayaoğlu’nun (2009: 68) yorumuna göre, “Rajewsky ‘medya’ terimini gönderici ile alıcı arasında bir aktarım kanalı olarak sınırlandırmıyor, geniş bir tanıımı benimseyerek edebiyat, film, resim, heykel vs. gibi gösterge sistemlerinin tümünü de birer medya olarak görüyor”. Bu anlayışla beraber Rajewsky’nin (2003: 13-14) medyalararasılığı bir “şemsiye kavram” ya da “üst terim” (termine ombrellone) şeklinde değerlendirerek, kendi sistematüğını önerdiği görülmektedir. Bunlar “medya değişimi (medienweschsel), medya kombinasyonu (medienkombination) ve medyalararasılık ilişkileri (intermediale bezüge)” olarak ifade edilmektedir (Kayaoğlu, 2009: 69).

Rajewsky (2005: 50) bu üçlü sistematüğının gereklilik olduğunu belirtmektedir. Ona göre, sanatların ve medyaların iç içe geçmesiyle “filmsel yazı, ekphrasis, müzikal edebiyat, film uyarlamaları, romanlaştırma, görsel şiir, tezhip, işitsel sanat, opera, çizgi romanlar, multimedya gösterileri, illüstrasyonlar ve bilgisayarda üretilen sanat türleri” çoğalmış, bazıları da yeni ortaya çıkmıştır. Bu türler, kendi medya sınırlarının dışına

çıkarak bir medyalararasılık oluşturmaktadır ve yüzeysel olarak medyalararasılık çatısında altında kategorize edilseler de örneğin, “filmsel yazı ile film uyarlamaları, illüstrasyonlar ile işitsel sanatlar”, özsel ve araçsal nitelikleri bakımından farklılıklar içermektedir. Bu sebeple sanat türlerini ve yer aldıkları medyaları niteliklerine göre sınıflandırmak icap etmektedir.

3.2.1. Medya Kombinasyonu

Medya kombinasyonuna bakıldığında Kayaoğlu’na (2009: 71) göre, “medya kombinasyonu terimi, farklı medyaların birbiriyle ilişkilendirilebiliyor olmasına dayanıyor. İki ya da daha fazla farklı medya noktasal olarak ya da sürekli biçimde bir araya getirildiğinde çoklu medya özelliği taşıyan bir medya birleşimi ortaya çıkar”. Rajewsky (2010: 55) somut olarak “opera, film, tiyatro, tezhip, bilgisayar veya işitsel sanat enstalasyonları, çizgi romanları, başka bir terminolojiyle multimedya, karma medya ve intermedya formlarını” medya kombinasyonu kapsamında değerlendirmeyi önermektedir. Örnek sanatların ve medyaların içeriğinde farklı sanatsal araçları barındırdığı ve bütünleşik yapısıyla yeni bir medya olarak ortaya çıktığı dolayısıyla da bu örneklerin her birinin birer medya kombinasyonu olduğunu belirtmektedir. Rajewsky’nin medya kombinasyonunda yer alan içerikleri Sakallı’nın (2014) “bütüncül sanatlar” bağlamı üzerinden ele aldığı söylenebilir. Medya kombinasyonu örnekleri içerisine zamanın gereği olarak video oyunlar ya da dijital oyunlar da eklenebilir. Dijital ya da video oyunların yazılım boyutunun, interaktif iletişime dayanan boyutunun, bireysel, çoklu, aktif ve fiziksel katılıma dayanan boyutlarının olması sebebiyle daha komplike yapılar oldukları da belirtilebilir.

3.2.2. Medyalararasılık İlişkileri

Rajewsky’nin bir diğer önerdiği terim olan medyalararasılık ilişkilerine bakıldığında Kayaoğlu, bu terimin doğrudan medyalararasılığın kendisine karşılık geldiğini belirtmektedir. Aktardığı tanıma göre ise “bir medyanın başka bir medyaya ya da onun belli bir ürününe göndermede bulunması, ondan esinlenmesi, onu örnek alarak kendini yeniden şekillendirmesi medyalararasılık ilişkisi olarak adlandırılır” (Rajewsky, 2002’den akt. Kayaoğlu, 2009: 72). Rajewsky’nin (2005: 52-53) medyalararasılık ilişkilerine dair verdiği örneklere bakıldığında spesifik olarak, “yakınlaştırmalı çekimler (zoom shots), karartmalar, çözülmeler, montaj kurgusu” olmak üzere farklı teknikler kullanılarak geçiş yapılan medyada, öncül medyanın ya da öncül medyada geçiş yapılan

medyanın araçsal özelliklerinin taklit edilmesi durumu ve genel olarak medyalararası göndermeler vurgulanmaktadır. Müzikal edebiyat, aktarım sanatı, ekphrasis, filminden resme, resimden fotoğrafa yapılan göndermeler, bunlara örnek olarak verilmektedir. Bu noktada medyalararası göndermelerin verilen örneklerle sınırlı olmadığı belirtilebilir. Varyasyonlarla çoğaltılabilecek, çeşitlendirilebilecek tüm göndermeler bu terim ile kategorize edilmektedir. Kayaoğlu (2009: 72) da medyalararasılık ilişkileri ile medyalararasılık teriminin bir medyadan, bir medya ürününden ya da bir medya sisteminden, yabancı bir medyaya, bir medya ürününe ya da bir medya sistemine göndermede bulunarak bir anlamlandırma metodu kazandığını ifade etmektedir.

Rajewsky (2005: 52-53) medyalararasılık ilişkileri teriminin “iletişimsel, göstergebilimsel” bir terim olduğunu vurgulayarak bu terimi önerdiği diğer iki terimden ayırmaktadır. Bu terimde gönderme yapılan medya pasif iken göndermede bulunan medya araçsal özellikleriyle öne çıkmaktadır. Yani Rajewsky’e göre burada iki farklı medyanın eklemelenmesi, birleşmesi değil, bir medyanın kendi özellikleriyle öne çıkarak pasif medyanın özelliklerini “taklit etmesi, çağrıştırması, tematize etmesi ve öykünmesi” vurgulanmaktadır. Bununla beraber Rajewsky, göndermeleri de “tekli gönderme” (einzelferrenz) ve “sisteme gönderme” (systemreferenz) olarak alt kategorilere ayırmaktadır. Tekli göndermede bir medyanın bir diğer medya ürününe somut göndermede bulunması ifade edilirken, sisteme göndermede ise diğer medyanın yer aldığı sisteme ya da alt sistemlerine, örneğin roman türüne, oyun türüne ve film türüne gönderme yapılmaktadır.

Rajewsky (2002’den akt. Kayaoğlu, 2009: 73-73) sisteme gönderme kategorisini de “sistemin anılması” ve “sistemin güncellenmesi” olarak iki alt kategoride sınıflandırmaktadır. Sistemin anılması ile göndermede bulunulan medyanın ya da medya sisteminin sadece isminin telaffuz edilmesi, anılması vurgulanırken, sistemin güncellenmesi ile göndermede bulunulan sistemle doğrudan bağlantı kurulması ifade edilmektedir. Sistemin güncellenmesine, “sinematografik anlatım” örnek verilmektedir. Medyaların ya da medya sistemlerinin kendine özgü araçsal niteliklerinin olması sebebiyle bir medya farklı bir medyanın yerine geçememektedir. Bu terim ile yerine geçermiş gibi yapılması örneklendirilmektedir. Sistemin anılmasında ise detaylandırma yapılarak, “düşünce uyandırma, taklit, simülasyon, kısmi reproduksiyon” kategorileri üzerinden “benzetmeler, karşılaştırmalar, metaforlar” örnek verilmektedir.

3.2.3. Medya Değişimi

Rajewsky'e (2010: 55) göre, medyalararasılığın bir içeriği olarak “medya değişimi”, bir diğer adlandırma ile “medya transformasyonu”²¹; roman, dizi, film, gibi herhangi bir medya içeriğinin farklı medyalara uyarlanmaları ile örneklendirilmektedir. Dijital ya da video oyunlar da bu medyalar içerisine eklenebilir. Kayaoğlu (2009: 70-71) da Rajewsky gibi terimi “uyarlama” ile özdeşleştirmekle beraber medya değişiminin tüm medyalar arasında gerçekleşebileceğini belirtmektedir. Ona göre, aynı zamanda bir medyanın içeriği, bir başka medyaya transfer olduğunda sadece geçiş yapılan kaynak görünür olmaktadır. Örnek olarak romandan filme yapılan bir uyarlamada, “film romanla anlamsal paralellikler gösterir, fakat film mutlaka romandan yola çıkarak kendini şekillendirmez. Kendine özgü semiyotik sisteme sahip olan yazınsal metin yine kendine özgü başka bir semiyotik sisteme sahip filme aktarılınca sonuçta ortada, görünürde olan yazınsal yapıt değil, film olur”.

Sakallı'nın (2014: 231) yorumuna göre, medya değişimine uğrayan sanat, yalnızca muhteva değişimine uğramamaktadır. Bir başkalaşım geçirerekiletici medyanın nitelikleri nispetinde yeniliklerle ortaya çıkmaktadır. Ona göre medya değişimine uğrayan sanat, “dönüştüğü aracın özgünlüklerini alır; doğduğu teknolojinin araçları çerçevesinde biçimlenir. Ve her teknoloji var olan bir biçimi, sanatı kendi araçlarına uyarlayarak, kendi araçlarının özelliği çerçevesinde kendi özgün sanatını yansıtır”. Bu bağlamda Rajewsky (2010: 55-56), kriter olarak medya değişiminin kalıtsal bir üretime dayandığını ifade etmektedir. Yani söz konusu içerik, daha önce bir medyada yer almış olmalıdır fakat bu içerik geçiş yaptığı medyaya bir dönüşüm geçirerek transfer olmaktadır. Örneğin roman vb. yazınsal edebi içerikler, filme aktarılırken senaryo gibi bir dize yapılandırmadan geçmektedir. Senaryo ile yazınsal içerik, görsele yani filme dönüştürülebilmektedir. Sakallı (2014: 38-40) medya değişimini, “türlerarası dönüştürme” terimi ile ifade ederken uyarlama olgusunu da sanatlararasılık kapsamında değerlendirmektedir. Ona göre, türlerarası dönüştürmede içerik araçsal ya da sanatsal faktörlerden dolayı kayba uğramaktadır. Dolayısıyla transferlerde bütüncül bir aktarımın olamayacağı, kaynak içeriğin dışında şekillenen yeni bir içeriğin ortaya çıkabileceği ifade edilmektedir.

²¹ Aynı kavramı Kayaoğlu (2009: 70), “medya transferi” olarak da adlandırmaktadır. Ona göre, “Medya transferi ya da medya transformasyonu olarak da adlandırılan medya değişimi, bir medyadan diğer bir medyaya yapılan konusal/içeriksel aktarımı” ifade etmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

EDEBİYAT UYARLAMALARI VE TÜRLERİ

Günümüzde uyarlama içerikler pek çok alanda görülebilmektedir. Özellikle teknolojik etkenlerin getirileriyle iç içe geçen sanat ve medyaların uyarlama içerikleri sıklıkla işleyebildikleri bilinmektedir. Tarihsel olarak literatüre bakıldığında uzunca bir süredir özellikle edebiyat ve sinema ilişkilerinde uyarlamaların tartışma konusu yarattığı dikkat çekmektedir. Günümüzde ise uyarlamalar, çeşitli açılardan ele alınabilmektedir. Bu bölümde “medyalararasılık” bağlamı dışında genel itibarıyla uyarlama kavramı, türleri, kavrama ilişkin yorumlar, görüşler ve tartışmalar örnek olaylar ile ele alınmaktadır.

1. UYARLAMA KAVRAMI

Literatürde uyarlama kavramının farklı şekillerde tanımlandığı görülmektedir. Özön (1963: 123), uyarlamanın hem İngilizcede hem de Fransızcada “adaptation” olarak yer aldığını belirtmektedir. Kayaoğlu’na (2016: 40) göre ise Fransızcada yer alan “adaptation” sözcüğünün yanı sıra Latince kökeninde yer alan “adaptare” yani “uyumlu hale getirme” sözcüğünden de referans almaktadır. Bu kök anlamdan hareketle “adaptasyon”, biyoloji disiplininde, canlıların doğa koşullarına uyumluluğunu, sosyoloji disiplininde bireyin toplumla uyumluluğunu ve uyumlanma sürecini ifade etmek için kullanılırken, sanat disiplininde ise bir medyada yer alan içeriğin, birtakım işlemler görerek, farklı bir medyaya taşınması bağlamında kullanılmaktadır. Aynı zamanda Kayaoğlu, Türkçede “adaptasyon” yerine “uyarlama” sözcüğünün daha fazla tercih edildiğini de belirtmektedir.

Uyarlamanın sözlük tanımına bakıldığında, Türk Dil Kurumu’na (1988: 2290) göre, “uyarlama” sözcüğü “uyarlamak işi, adaptasyon” olarak karşılık bulurken “uyarlamak” üç madde ile tanımlanmaktadır:

- “1. Birbirine herhangi bir bakımdan uyar duruma getirmek, intibak ettirmek.
2. Edebî eserleri, sinema, tiyatro, radyo ve televizyonun teknik imkânlarına uygun duruma getirmek, adapte etmek.
3. Bir yabancı eseri, kişi ve yer adlarını değiştirerek yerli bir eser durumuna getirmek, adapte etmek”.

Yine Meydan Larousse (1992: 1) ansiklopedisinde “adaptasyon”, uyarlamanın karşılığı olarak ifade edilirken, “uyarlamak”, “iki veya daha fazla şeyi şu veya bu bakımdan birbirine uyar hale getirmek” şeklinde tanımlanmaktadır. Katz’a (1979’dan akt. Çetin Erus, 2005: 16) göre, “uyarlama, başka bir sanat eserindeki öğeleri yeni araca uygun bir şekilde aktararak yeni bir sanat eseri meydana getirme eylemidir”.

Stam’ın (2000: 68-69) detaylı değerlendirmesine göre, uyarlamada, “seçme, genişletme, somutlaştırma, gerçekleştirme, eleştirme, tahminde bulunma, belirtme, analoglaştırma, popülerleştirme ve kültürel hale getirme” gibi işlemler ve etkiler yer alabilmektedir. Ona göre, belirli bir tarihsel düzlemde üretilen içerik, farklı bir medyaya yine paralel tarihsel düzlemde dönüştürülebilmektedir. Bu bağlamda roman, senaryonun alabileceği, büyütebileceği, görmezden gelebileceği, alt edebileceği veya dönüştürebileceği bir kütüphane haline gelmektedir. Bir roman uyarlaması, geçiş yaptığı medyanın “iletişim ağına ve ortamına” göre dönüşümlerini gerçekleştirmektedir. Bu bağlamda Stam’a göre sinema sektörüyle ve sinema sanatıyla ortaya çıkan faktörlerin de uyarlamaları doğrudan ve dolaylı şekillendirebildiği sonucu ortaya çıkmaktadır.

Tanımlamalara bakıldığında uyarlama kavramından ziyade uyarlamak eyleminin üzerinde durulduğu görülmektedir. Bu bağlamda spesifik yorumlar da yapılmaktadır. Örneğin, Çetin Erus’a (2005: 16) göre, “uyarlama, edebiyat ve film arasındaki karşılıklı alışverişte, bir romanın, oyunun veya diğer edebi kaynağın filme aktarılmasını tanımlayan en yaygın uygulamadır”. Özellikle sinema üzerinden uyarlamayı değerlendiren Özön’e (2000: 732) göre uyarlama, “sinema için hazırlanmamış bir metni sinemaya uygun biçime sokma” ve “sinema için hazırlanmış olan bir özeti, oyunluğun [senaryonun] daha sonraki aşamalarına doğru geliştirme” olarak iki ayrı maddede değerlendirilmektedir. Çetin (1999: 111-112) de bir eylem olarak uyarlama ile bir araçtan farklı bir araca geçişi, bir dönüştürme sürecini işaret etmektedir. Ona göre uyarlamada, bir kaynakta varlığı bilinen bir içeriğin yeni bir araca, çeşitli işlev farklılıklarıyla beraber minimize edilerek aktarılması ve önceki kaynağın ana temasının yeni kaynağa yansıtılması söz konusudur.

Dolayısıyla bir uyarlama işleminde en az iki medyanın ya da aracın olması gerektiği, bu bağlamda da kavramın en çok “edebiyat ve sinema” üzerinden ele alındığı görülmektedir. Tarihsel bir yorum olarak Abak’a (2017:8) göre, “edebiyat kaynaklı tiyatro ve sinema çalışmaları, sinema tarihinin tabanını oluşturur. Sinema kendini göstermeye başladığı yıllardan itibaren bir otuz yıl, bu temel üzerinde ayakta durur. Edebiyattan sinemaya yapılan uyarlamalar ise zaman içinde yeni bir dal haline gelmiş,

teorisi üzerinde de durulmuştur”. Uyarlamada roman ve film ilişkisi üzerine bir değerlendirmede bulunan Kirel’e (2004: 117-118) göre, iki disiplinin de anlatıya dayanması bir ortak özellik olarak belirtilirken, özellikle sinemanın aktaracağı hikâyelere ihtiyaç duyduğu ve bu bağlamda sinemanın köklü hikâyeleri olan edebiyat türlerine danışmasının zorunlu olduğu vurgulanmaktadır. Bu durumun uyarlamayı sanatlararası ilişkilerin ve etkileşimlerin bir unsuru kıldığı ve medyalararasılığa yol açtığı da söylenebilir. Bazin’e (1997: 41) göre, artık uyarlama içerikler, sıradanlaşmış ve sayıları hesaplanamaz bir hale gelmiştir. Bununla da ilişkili olarak Keleş (2016: 94), uyarlamaların mukayeseli bir biçimde ele alınabilir olduğunu belirterek uyarlama eserlerin sıklığından dolayı doğal bir olgu olarak akademik boyutunun dışında halkta karşılığı olduğunu, hem roman hem de dizi, film kitlesinin yaygın biçimde uyarlamalara dair yorumlar, analizler ve mukayeseler yapabildiğini belirtmektedir.

Sinemanın edebiyat ile ilişkisinden hareketle Çetin (1999: 111), sinema örneği üzerinden ucu açık bir örneklendirmede bulunmaktadır. Ona göre, “yerli veya yabancı yazınsal eserleri malzeme ve kaynak olarak almak” uyarlamanın kapsamını oluşturmaktadır. Spesifik olarak “roman, hikâye, şiir, tiyatro, halk edebiyatı ve çizgi roman” gibi türler de örnek gösterilmektedir. Bu yorumdan ve sanatlararası ilişkilerden hareketle bir araç olarak yazıyı kullanan, yer veren ya da yazıyla var olabilen tüm sanatların yazınsallık kapsamında uyarlama konusu olabileceği çıkarımı yapılabilir. Görselliğiyle ön plana çıkan fakat arka planda edebiyattan metinsel olarak beslenebilen içerikler de bu kapsam içerisine dahil edilebilir.

Uyarlamayı pedagojik ve sosyolojik değerlerinden bağımsız, sanatsal açıdan olumlu kabul eden Bazin’e (1997: 49-50) göre, günümüzde toplumların sanatsal anlayışları ve genel itibarıyla sanatlararası ilişkiler geçmiş çağlara göre farklılık arz etmektedir. Ona göre doğru ayrıştırmaların film ve roman gibi sanat türleri arasında değil, türlerin kendi içerisinde yer alan sınıflarda, örneğin, psikolojik roman ile görgü romanı gibi iç sınıflar arasında yapılması gerekmektedir; fakat sinemanın topluma mal olan yönü göz önünde bulundurulduğunda, halk nazarında uyarlamaların sanatsal açıdan ayrıştırılması söz konusu değildir. Bir öngöründe bulunan Bazin’e göre, başkalaşıma uğrayan eserlerin hüküm süreceği, roman yazarlarına ait tüm bilgilerin, fikir ve düşüncelerin unutulmaya yüz tutacağı bir gelecek yaşanabilir. Örneğin, “2050 yılının eleştirmeni, kendisinden bir piyes ve bir filmin ‘yapıldığı’ bir roman değil, üç sanat formuyla yansıtılan ve üç tarafı da eleştirmenin gözünde eşit olan bir sanatsal piramit

bulabilir”. Uyarlama için bu tür bir eser “tepe noktası”, yani varılabilir son nokta olacağından, hangi parçanın, hangi parçadan uyarlandığı bir sanatsal kaygı olmaktan çıkabilir.

2. UYARLAMA NEDENLERİ

Çetin Erus (2005: 19), romandan uyarlama film yapmanın nedenleri arasında “sanatsal kaygılar, ticari kaygılar ve kolaya kaçmak” gibi unsurlar olduğunu ifade etmektedir. Ona göre, özellikle sıfırdan bir proje üretmek yerine edebiyattan yararlanmak “kolaya kaçmak” suretiyle sıklıkla tercih edilebilmektedir. Sanatsal kaygılar da pek çok bileşeni gerektirmektedir. Özellikle iyi bir yönetmen, aynı şekilde iyi öğelere sahip bir romanı, bu öğeleri muhafaza etme ve metni olabildiğince kaynak eserle uyumlu olarak görsele taşıma kaygısıyla filme dönüştürebilmektedir. Maddi kaygılarda ise doğrudan maddi kazanç hedeflenmektedir. Bir roman uyarlanacakken özellikle daha önce farklı bir medyada iyi bir çıkış yapan, başarı ve kazanç elde etmiş olan içerikler tercih edilmektedir.

Balázs (1952: 264-265) da zamanın gereği olarak romandan diğer türlere uyarlanan içeriklerin çoğunlukla maddiyat gözetilerek yapıldığını vurgulamaktadır. Bizzat yazarların kendilerinin de maddi gayeler doğrultusunda daha önce bir medyada ürettikleri herhangi bir içeriği, farklı bir medyaya ve forma taşıyabildiklerini ifade etmektedir. Ona göre, bir romanın filme uyarlanması durumu, romanın yazarına ekstra maddi kazanç sağlamaktadır. Bunun dışında sanatsal maksatlarla da uyarlamalar yapılabilmektedir. Sanatsal açıdan ele alınan başarılı uyarlamalar bir yeniden yorumlama şeklinde ortaya çıkmaktadır. Balázs’ın özellikle yeniden yorumlama olgusunu vurguladığı ifade edilebilir. Bu olgu ile uyarlamada mevcut türü kopyalamaktan ve/veya bire bir taklit etmekten ziyade kaynak medya ile aktarılamayacak unsurları, geçiş yapılan medyanın karakteristik özellikleri ile aktarabilme imkânı kastedilmektedir. Bu durum, bir yeniden yorumu temsil ederken sanatsal kaygı ya da sanatsal amaç ile de ifade edilebilmektedir.

Özellikle Amerikan sinemasında sıfırdan film üretmenin maddi açıdan zorlayıcı ya da riskli olduğu durumlarda roman ve piyes gibi türlerden bilindik eserlerin beyaz perdeye aktarılması tercih edilmektedir. Bu bağlamda yönetmenler, özellikle şu iki niteliğe sahip romanlara yönelmektedirler: “Birincisi, edebi değeri az olan televizyon seyircisine hitap edecek romanlar, ikincisi ise sinema salonları için daha oturaklı ancak okuması kolay eserlerdir”. Bu noktada uyarlamalarda risk faktörünün daha az olması için

yazarın da eserin de popüler olduğu içeriklerin tercih edilmesi vurgulanırken çok satan eserlerin uyarlamalar için cazip içerikler olduğu da belirtilmektedir (Gill, 1977'den akt. Çetin Erus, 2005: 19). Aynı zamanda Çetin Erus'a (2005: 12) göre, uyarlamaların amacı bölgesel olarak da farklılıklar gösterebilmektedir. Örneğin Amerikan sinemasında uyarlamalar, daha çok ticari kaygılarla ve amaçlarla kazanca yönelik içerikler şeklinde üretilmektedir. Özellikle popüler romanların beyaz perdeye aktarılmasıyla sinemaya kitle transferi yapılması amaçlanmaktadır. Maddi kaygılar güdülerek yapılan üretimlerde de romanlara bağlılığın azalması, sinemaya uygun içerik çıkarabilmek için romandaki içeriğin değiştirilmesi, düzenlenmesi gibi işlemler uygulanmaktadır. Türk sinemasında ise maddi hedefler olmaksızın uyarlama içeriklerin kaynak olarak kullanılabildiği ve bu bağlamda romanlara bağlılığın da hat safhada tutulduğu belirtilmektedir. Bu noktada uyarlamaların Türk sinemasındaki negatif yansıması olarak romanlara tamamıyla bağlı kalmanın, sinemadaki görsel anlatımda eksikliklere sebebiyet verebildiği de vurgulanmaktadır. Çetin Erus'a göre, Amerikan ve Türk sineması arasındaki, "Bu farklılığın açık bir göstergesi, uyarlama filmlerin hasılatlarında görülür. Amerikan sinemasında uyarlamalar çok iş yapan filmler listesinin başını çekerken, Türkiye'de bir milyonun üstünde seyirci çeken filmler arasında uyarlama film yer almaz". Uyarlama eser üretme nedenlerinin genel anlamda bu üç başlık altında değerlendirilebildiği görülmektedir.

Bununla beraber Keleş'e (2016: 83-84) göre, çeşitli disiplinler açısından uyarlama unsurları detaylı bir biçimde ele alınmamıştır ve uyarlama örnekleri uzunca bir süre herhangi bir kalıba oturtulamamıştır. Keleş'in yorumuna ilave olarak günümüzde uyarlama içerik üreten medyaların ziyadesiyle arttığı ve konunun ele alınması gereken yeni disiplinlerin, sanatsal ve bilimsel alanların da oluştuğu belirtilebilir. Örneğin, Oyun Tasarımı, Dijital Oyun Tasarımı, Animasyon, Grafik Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı gibi disiplinler; dijital-video oyunlarının, animelerin ve animasyonların diğer medyalar ile uyarlama ilişkilerine, alışverişlerine, ticari bir metaya dönüşmelerine yönelik örnekleri mukayese ve analiz edebilirler, bu bağlamda kuramsal yaklaşımlar geliştirebilirler.

3. UYARLAMA SORUNLARI

İnsanlığın kültürel kalıntılarını ve bilgi birikimini günümüze taşımak, kadim hikâyelerden, karakterlerden, efsanelerden, geçmişten esinlenmek, onları çeşitli değişimlerle ve dönüşümlerle günümüze uygun hale getirmek, insanlık için bir kültürel aktarım biçimi haline gelmiştir. Bu yöntem neticesinde geçmiş topluluklara ait bazı

eserler muhafaza edilerek günümüze taşınabilmiştir (Kayaoğlu, 2016: 41). Bu yorumdan yola çıkarak, esinlenme ve dönüştürme sayesinde günümüze ulaşan içeriklerin, insanlık için geçmiş topluluklara dair bilgi kaynağı oluşturabildiği belirtilebilir; geçmiş toplulukların hayata bakışı, hayal gücü, nelere anlam yükledikleri de bu eserler sayesinde yorumlanabilir. Uyarlama sorunlarını ele alırken, içerikler arasındaki ilişkilere ve temel unsurlara da tarihsel açıdan değinmek mümkündür. Uyarlama sorunları olarak esinlenme-öykünme-taklit unsurları, roman-senaryo metni unsurları, karakter ve süre sorunlarının yanı sıra farklı problemlere de yer verilebilir; tartışma konusu olan çeşitli uyarlama sorunlarına dair çeşitli görüşlere, yorumlara, olumlu ve olumsuz örneklerle değinilebilir.

3.1. ESİNLENME – ÖYKÜNME – TAKLİT UNSURLARI

Esinlenme, öykünme, taklit etme gibi unsurlar, uyarlamalar için tartışma konularını oluştursa da esasında bu unsurlar daha üst bir perdede, sanatın özü ve ne olduğu üzerine uzun yıllar boyunca temel bir konu olarak ele alınmıştır. Literatürde bu unsurların negatif taraflarını vurgulayan, eserlerin orijinallliğini ön planda tutan araştırmacılar olduğu gibi esinlenmeleri olumlu kabul eden araştırmacılar da yer almaktadır. Keser'in (2009: 214) tarihsel açıdan yaptığı değerlendirmeye göre, Platon ve sonrasında Aristoteles gibi filozofların sanat üzerine yaptığı çözümlemelerde, sanat gerçeğin bir taklidi (*mimesis*) olarak ifade edilmektedir fakat Platon ile Aristoteles, sanatın taklit işlevini de farklı şekillerde değerlendirmektedirler. Platon için sanat imgelemele ortaya çıkmaktadır ve sanat eseri, hakikatin kendisini değil ancak bir görüntüsünü verebilmektedir. Aristoteles için ise sanat yani taklit (*mimesis*) yetisi, insanın kabil olduğu bir öz yetenektir ve kendisinde olmayanı, varmak istediği kişiyi, kişi için felsefi olarak en iyi olanı ifade etme araçlarından bir tanesini temsil etmektedir.

Sanatın taklitle ilişkilendirildiği bu kadim anlayışı vurgulayan Sakallı'ya (2014: 162-163) göre de estetik bir yapıya özenmek, özendirmek, sanatsal ilerleyiş açısından önem arz etmektedir. Ona göre, özenmeyi engellemek, sanatsal ilerleyişi ve gelişimi durdurmaktadır. Bu noktada taklit ile kastedilenin doğrudan bir sanat eserinin ya da ürünün kopyalanması olmadığı, bunun aksine içeriğe dair izlenen yöntemin, biçimin, bakış açısının farklı bir esere, sanata, alana uygulanması bir nevi yorum geliştirilmesi, çeşitli eklemeler suretiyle yeniden yapılması ve/veya aynı konunun farklı noktalardan ele alınması gibi bir anlayışa karşılık geldiği belirtilebilir.

Bu konuyu detaylı olarak işleyen Benjamin'in (2015) geçmişte ele aldığı bir makaleden referans alan “*Teknik Olarak Yeniden-Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*” isimli çalışmasında, sanat eserlerinin tarih boyunca tekrar işlendiği, üretildiği, kopyalandığı belirtilmektedir. Bu bakış, uyarlama unsurunun da sanat eserleriyle beraber var olduğunu göstermektedir. Benjamin’e göre, “çıraklar zanaatlarını pratiğe dökmek, ustalar kendi yapıtlarını yaymak ve son olarak, üçüncü şahıslar kazanç elde etmek amacıyla kopyalar yapmıştır”. Aynı zamanda Benjamin, problemli bir durum olarak sanat eserlerinin kopyalanmasının, seri üretim halinde yaygınlaşmasının eserin biricikliğine ve sanatın kendisine olan algıların değişmesine de sebebiyet verdiğini vurgulamaktadır. Benjamin’in standart kopyalama örneklerinin ve de taklide dayalı öğelerin dışında, “teknik olarak yeniden-üretim” başlığı altında değerlendirdiği ürünler de yer almaktadır. Özellikle uyarlama ile ilişkilendirilebilecek olan bir teknik olarak yeniden-üretimde, esinlenen ürün, esas üründen farklı niteliklerle ve biçimlerle ortaya çıkmaktadır. Bu durum da esas içeriğe ulaşmak isteyen hedef kitleyi, bu esere ilgi duyar hale getirebilmektedir.

Barut’a (2007: 9) göre de “Sanat tarihi boyunca herhangi bir sanat dalına ait pek çok eser, başka bir sanat dalının kuralları çerçevesinde yeniden yaratılmıştır. ‘Uyarlama’ olarak adlandırılan bu yeniden yaratımların edebiyat, resim, şiir, fotoğraf, tiyatro ve elbette doğuşundan bu güne [bugüne] sinema sanatında pek çok örneği vardır”. Bu noktada yeniden yapım ve uyarlama eyleminin sanat tarihinde ciddi eleştiriler aldığı, sanatsal açıdan kaygı unsuru olduğu ve karşıtları olduğu ifade edilebilir. Balázs (1952: 258-259), uyarlamalar için köklü bir tartışma konusu olan orjinal eser savunucularına eleştiride bulunmaktadır. Ona göre, “sanatsal olmadıkları gerekçesiyle tüm uyarlamaları ilke olarak reddeden estetik bakış açısı, tarihi görmezden gelmektedir. Edebiyat tarihi, diğer eserlerin uyarlaması olan klasik şaheserlerden oluşmaktadır”. Bu bakışa göre, insanlık tarihi boyunca var olan esinlenme, taklit etme gibi örneklerin, zamanın gereği olarak sinemaya, televizyona, internete sirayet ettiği, gelecekte de yeni araçlarda vücut bulabileceği çıkarımı da yapılabilir. Balázs, ilk kez 1767 yılında yayınlanan Lessing’in, “*Hamburgische Dramaturgie*” eserinden yapıcı ve olumlu bir görüşe örnek vermektedir. Ona göre Lessing, romanlardan uyarlanmış piyesleri ele aldığı bu eserinde piyeslere yönelik hem olumlu hem de olumsuz eleştirilerde bulunmasına rağmen uyarlama içerik üretilmesini teşvik etmiştir.

Tarihsel sürecin ve teknolojinin ilerlemesiyle piyasalarla üretimi sıklık kazanan uyarlamalar, daha fazla türde yapılır hale gelmiştir ve uyarlama sorunları bununla orantılı olarak da artmıştır. Uyarlama içeriklerde bir sanat eserinin sadece tekrar edilmesi değil aynı zamanda bir ya da daha fazla medya değişikliği yaparak bu işlemi gerçekleştirmesi söz konusudur. Bu bağlamda literatürde medya değişimi üzerine de olumlu ve olumsuz çeşitli yorumlar yapıldığı, uyarlama sorunlarının büyük ölçüde tür değişikliğine dayandırıldığı görülmektedir. Sakallı'ya (2014: 233-234) göre, “Bir sanatın ifade aracının başka bir sanatın ifade aracının yanında yerini alması, yeni sanatsal ortamdan kaynaklı teknik açıdan ‘zorunlu dönüşümdür’. Bu zorunlu dönüşüm, sanatların çağrışım gücüyle uyumlu bütünlüğe eklenir ve yeni sanat ortamında, sanatın yeni ortamında yeniden anlamlılaşır”. Bu bakış açısına göre, bir uyarlama içeriğin, tamamıyla temel kaynaktan yer aldığı gibi olamayacağı, mutlak değişimlere uğrayacağı ve başkalaşacağı çıkarımı yapılabilir. Bu durum da medyalararasılığın eserlere olan etkisinin azımsanamayacağını göstermektedir.

Literatürde uyarlama kavramı ile alakalı çok çeşitli sorunlar, olumlu ve olumsuz görüşler, yaklaşımlar görülmektedir. Örneğin Alkan (1973: 8), uyarlama sorunları üzerine iki temel problem olduğunu belirtmektedir. İlk uyarlamaların sanatların özgünlüğüne zarar verebilir olması durumu, ikincisi de uyarlanacak eserlere bütüncül sadakat gösterilmesi sonucu yönetmenin, eseri uyarlayanın bir özgürlüğünün kalmaması durumu olarak belirtilmektedir. Bu iki temel sorunsaldan hareketle Bazin'e (1997: 42) göre, uyarlama sorunları esasında aşılamaz değildir; sorunların aşılabildiğini gösteren başarılı filmler tarihte yerini almıştır. Bir projede her şeyin mükemmel olmaması gerçeği, temel kaynağın aktarılamaz olduğunu göstermemektedir. Ona göre, başarılı bir uyarlama için iki şey gerekmektedir: Temel kaynağın görsel karşılığını yaratabilmek için film yapımcısının yeterli imgeleme sahip olması ve eleştirmenlerin de bu görsel anlatıyı kavrayabilmesi yeterlidir.

Literatürde uyarlamalar üzerine ziyadesiyle eleştiri, olumsuz görüş ve uyarlama sorunu yer almaktadır. Medya değişikliklerinin sebep olduğu problemler dışında da literatürde uyarlama eserlerin varlığından bu yana tartışma konusu olan, ticari, sanatsal kaygıların ve çeşitli sorunların da hala süregeldiği görülmektedir. Yazınsal kaynakların, görsele dönüştürülememesi ya da görsel içeriklerin, yazınsal olarak aktarılamaması yalnızca medya değişikliğinde yaşanan problemlerle de ilişkilendirilmemektedir. Aktarımların özellikle görsel sanatlarda yoğun bir iş gücüyle yapılması durumu, tek bir

çatıda değerlendirme yapmayı zorlaştıran bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Ortaya çıkan uyarlanmış eser, tüketici, seyirci ve okur nezdinde de ön yargıyla karşılanabilmektedir. Örneğin roman kitle, filme uyarlanan bir içeriği, temel esere bağlılık düzeyi üzerinden olumlu ya da olumsuz değerlendirebilmektedir. Bu durum, ticari olarak da yapılan uyarlamanın başarısını etkileyebilmektedir.

Aynı zamanda uyarlama çatısı altında ortaya çıkan medya değişikliklerinin ve içerik transferlerinin çeşitli sektörleri de bir araya getirebildiği görülmektedir. Bu durum da sanatsal kaygıların yanı sıra ticari kaygıları ve girişimleri doğurmaktadır ve uyarlama eserlerin sıklıkla yapım amaçları arasına, “yatırım yapma, kâr elde etme, isimleri ya da şirketleri öne çıkarma” gibi unsurlar da dahil olabilmektedir. Özellikle ticari kaygılarla üretilen uyarlama eserin, içeriğinde ne olduğuna göre sosyal, siyasi, sosyolojik, psikolojik, hukuki vb. çeşitli problemler de ortaya çıkabilmektedir. Bunlarla birlikte uyarlama tartışmalarının daha fazla konuyu ele aldığı, daha çok problemi içerdiği söylenebilir. Özer’e (1973: 11) göre, “Sinema edebiyat ilişkisini araştırmak, Türk sinemasının sorunlarıyla ilgilenen, bu sorunlara yaklaşım ve çözüm arayan herkes için kaçınılmaz bir uğraştır”. Bu uğraşı verirken de disiplin fark etmeksizin, yalnızca ortada olanları değil görünür olmayan sorunları da ele almanın yararlı olacağı ifade edilmektedir. Bu ifadelerin global olarak da geçerli olduğu söylenebilir ve bu bağlamda, bu denli sorun çeşitliliğine sahip olan uyarlama içeriklere örnekler üzerinden değinmenin önemli olduğu belirtilebilir.

3.2. EDEBİ ESER – SENARYO METNİ SORUNLARI

Sakallı’ya (2014: 226) göre, film sanatı, yazınsal türdeki “hikâyeyi, olay örgüsünü, figürü ve göstergeyi” kendi türüne, görsele uyarlamaktadır. Bu durumda film, yazınsal içerikleri referans kılabilmesiyle, esinlenebilmesiyle bir estetik değer oluşturmaktadır. Dolayısıyla sanatsal bir tür olarak film için yazınsal olanı görsel hale getirme aracı şeklinde bir değerlendirmede bulunmaktadır. Bunu sağlayan unsurun da senaryo olduğu söylenebilir. Uyarlama eser ile özgün senaryonun farklılıklarına değinen Özön’e (2008: 127-128) göre, iki eser de farklı amaçlarla üretildiğinden bir benzerlik içermemektedirler. Örnek olarak uyarlamalarda “bir romanı, öyküyü, tiyatro oyununu, şiiri, baleyi, operayı, yazıyı” vd. senaryo haline getirmek amaçlanmaktadır. “Dolayısıyla uyarlamada başka bir sanatın ürünlerini sinema sanatının gereklerine uydurmak çabası ağır basar. Başka bir deyişle sinemacı yabancı bir sanatın ürünlerini gereç olarak alır, sonra bu gereci görüntü diline en uygun nasıl çevirebileceğini düşünür ve bunu

gerçekleştirmeye çalışır”. Benzer bir bakış açısıyla uyarlamalara roman ve film örneği üzerinden yaklaşan Kirel’e (2004: 117-118) göre de temel kaynağı, senaryoya dönüştürme aşaması, iki tür arasındaki en büyük problemi oluşturmaktadır. Aynı zamanda seyirci, temel kaynak ile uyarlama film arasında mukayese yapabilmektedir. Dolayısıyla senaryo, senaristi ve yönetmeni, seyirci karşısında hedef tahtası konumuna da getirebilmektedir. Bunun temel sebeplerinden birine değinen Sakallı (2014: 238), uyarlamalarda kesin olarak kayıplar yaşandığını ifade etmektedir.

Tanyıldızı ve Kaya’ya (2017: 22) göre, senarist ile roman yazarı arasındaki dünya görüşü, bakış açısı uyumsuzluğu, temel kaynağın farklı biçimlerde anlaşılmasından doğan sorunlar, senaristin genel izleyici kitesinin ve genel olarak televizyonun beklentilerini karşılayamaması gibi sorunlar, roman ile senaryo arasında yaşanan olası sorunlara örnek verilmektedir. Bu başlık altında bu sorunlara dair görüşlere değinilmektedir.

3.2.1. Senaryo Sorunları

Uyarlamaları ana kaynağı subjektif metin haline getirme aracı olarak da değerlendiren Sakallı’ya (2014: 226) göre, uyarlama dolaylı ya da doğrudan yapılmanın yanı sıra bir yorumlama da olabilmektedir. İçeriğin medya değişikliği yaşamış olması, senaryoyu gayriihtiyari yoruma dönüştürebilmektedir. Bu durumda çekilen filmin senaryosu, temel kaynağa ne denli bağlı olursa olsun, temel kaynakla en fazla benzerlik ilişkisi kurabilir. Çünkü özünde yazınsal olan eser, görsel bir medyaya geçiş yapmaktadır ve bu zorunlu dönüşüm, temel kaynağı gayriihtiyari bozuma uğratmayı, onu görsel hale getirmek için eklemelerde, değişikliklerde bulunmayı beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla temel problemin senaryonun bir yorum olmaktan öteye geçememesi olduğu belirtilmektedir. Yazınsal olan bir içeriğin bir filme yani görsel bir içeriğe dönüştürülmesi üzerine de ziyadesiyle olumlu ve olumsuz görüş yer almaktadır. Konuya ihtiyaç, arz ve talep ilişkisi yönünden yaklaşan Balázs’a (1952: 258) göre, özgün film hikâyeleri azınlığı oluşturmaktadır ki bu da kuşkusuz senaryo yazımının olgunlaşmamış olmasına ve kusurlarına dayanmaktadır. Balázs, özgün film hikâyelerinin tarih boyunca çok kaliteli hikâyeler olmamasından dolayı beyaz perdeye sıkça uyarlama içeriklerin aktarıldığını ifade etmektedir. Ona göre, bu durum aynı zamanda “romanların, sahne oyunlarının, piyeslerin” de filme uyarlanmasını normal hale getirmiştir. Bu yorumda senaryo kalitesinin yetersizliği sorunu üzerinden uyarlama içerik üretilmesinin de kaçınılmaz olduğu belirtilmektedir.

Uyarlamalarda senaryo ile ilgili en büyük problemlerden birisinin, ana kaynağın kısaltılması olduğu söylenebilir. Tanyıldızı ve Kaya (2017: 23), uyarlama dizilerin ve filmlerin ortak noktası olarak bir içeriğin çeşitli tercihler yapma zorunluluğuyla uyarlanabileceğini belirtmektedir. “Çünkü her sanat eseri, bir sistemin geleneksel elemanları ile oluşturulur. Bu nedenle senarist; tema, konu, olay örgüsünün oluşturulması, karakterlerin belirlenmesi, zaman-mekan seçimi, bakış açısının belirlenmesi ve diyalogların oluşturulmasıyla ilgili bazı seçimler yapmak durumundadır”. Tanyıldızı ve Kaya’ya göre, tüm bunlar kaynak eserler ile aynı düzlemde ilerleyebileceği gibi bozuma da uğratılabilmektedir. Bu bağlamda bozuma uğraması durumunda da kaynak eserlerde yer aldığının ötesinde farklı bir anlatıma dönüşebildiği belirtilebilir.

Tarihsel açıdan bir başka problem durumu olarak teknik yetersizliklere, teknolojinin senaryoya ve filme etkisine de örnek verilebilir. Wrenn’e (2009) göre, James Cameron “Avatar” (2009) filmini çekebilmek için 20 yıl teknolojinin gelişmesini beklemiştir ve sonrasında sürece dahil olarak teknolojik gelişmelere de katkı sunmuştur. Ona göre Cameron, daha önce denemeleri yapılmış olup başarılı olamayan üç boyutlu/three dimensional (3D) film teknolojisini geliştirmiştir. Aynı zamanda bu film için stereoskopik kamerayı ve sanal kamerayı da tasarlamıştır. Wrenn, Cameron’un kendi vizyonunu yansıtacak biçimde bir film çekebilmek için bu kadar uzun süre beklemek ve bu gelişmelere katkı sunmak durumunda kaldığını belirtmektedir. Dolayısıyla çeşitli şartlar ve imkanlar oluşmadığı için senaryosu ve yönetmenliği aynı kişiye ait olan bir filmin hayata geçirilememesi gibi bir ihtimal de söz konusu olabilmektedir. Bu bağlamda güçlü imgeleme sahip olan eser sahiplerinin ya da eseri uyarlayacak olan yönetmenlerin ve yazarların bu imgelerini senaryo üzerinden aktarabilmeleri için teknolojik imkanların da elverişli olmasının gerekli olduğu söylenebilir.

Giddings vd., (1990’dan akt. Çetin Erus, 2005: 17), bir uyarlamanın başarısını kaynak metnin tümüyle farklı bir medyaya taşınmasında değil, kaynak metnin tüketicide uyandırdığı duyguları uyandırabilmesinde görmektedirler. Bu tür yorumlar, içeriği aktaran meydanın karakteristik özellikleri vasıtasıyla, senaryonun önüne geçebileceği, seyirciye farklı bir açıdan hitap edebileceğini ifade etmektedir. Sabal’a (1998: 35) göre, film yönetmeni Bette Gordon, uyarlama içerikleri avantajlarıyla ve dezavantajlarıyla ele almaktadır. Uyarlamaların daha önce bir kitleye sahip olmasını maddi açıdan avantaj olarak değerlendirirken türsel farklılıkların bir dezavantaja dönüşebileceğini de belirtmektedir. Özellikle kamerayı işaret ederek filmi ortaya çıkaran tüm bileşenlerin

yazınsal içerikten ibaret olmadığını dolayısıyla filmin total başarısını doğrudan etkileyen tek unsurun da senaryo olmadığını ifade etmektedir. Roman ve senaryo sorunları üzerine iki tür arasındaki farklılıklardan kaynaklanan sorunlara değinilebilir.

3.2.2. Aktarım Sorunları

Roman ve senaryo arasındaki ilişkiyi ve problem durumunu açıklayan Monaco'ya (2001: 47-48) göre “Örneğin ortalama bir senaryo, uzunluk olarak 125 ile 150 sayfa civarındadır, ortalama bir roman ise bunun üç katıdır. Neredeyse istisnasız olarak olayların bütün ayrıntıları kitaptan sinemaya aktarımda kaybolur”. Bu yorumlara bakıldığında, yazınsal içeriğin görsele dönüştürülmesinde kilit rol oynayan senaryonun içeriği sadeleştirdiği, detaylardan arındırdığı, temel kaynağı zorunlu olarak özet haline getirdiği ifade edilebilir. Senaryoda ana metni kısaltmanın bir başka açıdan gereklilik olduğunu ifade eden Balázs'a (2013: 42-43) göre, Charles Dickens gibi yazarların çok güçlü imgelemi vardır ve bu durum, onların eserlerini filme çekmek için biçilmiş kaftan kılmaktadır. Romandaki anlatıları, okuyucunun zihninde kendiliğinden bir görsel çıktı oluşturabilmektedir. Tezat gibi görünse de bu avantaja rağmen eserlerinden başarılı bir uyarlama yapılamamıştır. Bu sebeple Balázs, yazarların hayal gücünü vurgulayarak romanları bütünüyle beyaz perdeye aktarmanın olanaksız olduğunu, filmlerin teknik olarak bu denli imgeyi gerçekliğe dönüştüremeyeceğini, filme dönüştürülecekse bile bunu yazarların kendisinin yapması gerektiğini belirtmektedir. Dolayısıyla romanların kısaltılmasının teknik olanaksızlıklardan dolayı da zorunluluk olduğu ifade edilmektedir.

Senaryonun, roman metinlerini kısaltması durumuna, tartışma konuları üzerinden de değinen Balázs'a (1952: 259) göre, uyarlama fikrini kabul etmeyenlerin temel dayanak noktaları, sanat türlerinin türlerine özgü karakteristik özellikleri olmasına ve ele aldığı hikâyeyi o türe özgü özelliklerle süslemesine dayanmaktadır. Dolayısıyla sanatlararası geçiş ve medya değişimi, önceki formunda başarılı olan bir içerik için olumsuz etkilere yol açabilmektedir. Uyarlama olgusuna karşı olanların görüşüne göre, başarısız roman bir ihtimal başarılı bir film olarak uyarlanabilir ama başarılı bir romandan, başarılı bir film üretmek mümkün değildir. Başarılı bir romandaki betimlemelerin sıklığı, herhangi bir olayı, içeriği ifade etmede kullanılan anlatımın yoğunluğu, senaryo gereği kısaltılabildiğinden özellikle başarılı olan romanların başarılı olma sebebini de ortadan kaldırabilir. İyi bir romanın, filme uyarlanmasında başarısızlık yaşayacağına yönelik ifadeler, senaryonun zorunlu olarak içeriği kısaltmasıyla da ilişkilendirilebilir.

Senaryo sorunu olarak bir başka açıdan iki medyanın kendilerine özgü karakteristik özelliklerine göre uyarlamalara yansıyan boyutlarına da değinilebilir. Monaco (2001: 48-49) “yazıya aktarılamayanların görsel olarak sunulabilmesi” vurgusuyla türsel ayrıma dikkat çekmektedir. Filmlerin süreli anlatılar olmasına karşın romanlarda yazarın vermek istediği duygu, anlatmak istediği hikâye ve algılanmasını beklediği mesaj bir kapsam içerisinde sunulabilmektedir. Dolayısıyla okur, yazar ne isterse yalnızca onu algılayabilmektedir. Yazınsal içeriğin okura ucu açık alanlar bırakmaması, yazının karakteristik özellikleriyle de ilişkilendirilebilir. Filmlerde ise görsel aktarımın, görsel iletişim biçiminin getirisi olarak izleyici, resimsellikten yararlanarak detaylara odaklanmak, seçimler yapmak gibi kompozisyonun dışında sonuçlar çıkarabilmektedir. Bu durum da görsel sunumun farklılığını ortaya koymaktadır.

Bu türsel farklılığın kolayca yapılabileceğini belirten ve bunu bir metaforla örneklendiren Balázs’a (2013: 42) göre, roman uyarlamalarında, romandaki hikâyenin saydamlaşması söz konusudur. Öyle ki “hikâyenin omurgası kalır, düşünce derinliğinin sahip olduğu güzel yan, şiirselliğin hassas teni beyazperdede yok olup gider. Bu ince güzelliklerin arasında geriye sadece çıplak, ham iskelet ne edebiyat ne de film olan, ne o tarafta ne bu tarafta öz oluşturabilen ‘içerik’ kalır”. Bu yorum, senaryo bağlamında ana kaynağın tamamen görsel anlatıya göre uyarlanması, yazınsallığın iinin boşaltılması ve görselliğe göre dizayn edilmesi şeklinde de yorumlanabilir.

Monaco’ya (2001: 49) göre, roman ile okuyucu arasındaki ilişki ile film ile izleyici arasındaki ilişki de farklılıklar göstermektedir. Bu durum da iki farklı tür olmalarından kaynaklanmaktadır. Monaco, “olay örgüsü, karakter, ortam, tema vb.” unsurların dil düzleminde aktarılmasını, romanın karakteristik özelliklerini, malzemelerini ve etkileşim biçimini belirlediğini ifade etmektedir. Roman örneğinde, yazar ve okur arasındaki ilişkinin, tamamen yazarın düşselliğine, diline, bakış açısına göre şekillendiğini belirtmektedir. Dolayısıyla romanlarda okuyucuların, yazarın belirlemiş olduğu kapsam içerisinde düşünebildiği, bu kapsamın dışına çıkamadığı, bu durumun da romanda kullanılan anlatım teknikleri sebebiyle yaşandığı ifade edilmektedir. Filmlerde ise Monaco’ya göre, hikâyenin malzemesine, görüntünün sunduğu ekstralar da dahil olabilmektedir. Yönetmen, çekimini gerçekleştirdiği sahnede anlatmak istediğinin ötesini de izleyiciye gayriihtiyari aktarabilmektedir. Yani izleyici olay örgüsünün dışında görsel bir detaya dikkatini vererek, oradan bir başka hikâye, mesaj ve/veya sonuç çıkarabilir. Monaco’nun yapmış

olduğu mukayese, aynı zamanda bir medyalararası farkı ve medyaların karakteristik özelliklerinin, okuyucu ile izleyiciye nasıl yansıdığını da göstermektedir. Bu bağlamda romana kıyasla filmde görsel olarak aktarılan temel metnin, daha fazla yorumlanabilir, düşünülebilir, ayrıştırılabilir olduğu çıkarımı yapılabilir. Arslan (2016: 53), romanın okura yansıyan karakteristik özelliklerini edebiyat araçsallığı üzerinden değerlendirmektedir. Ona göre de roman, “düşünce uyandırma, benzetmeler, karşılaştırmalar ve metaforlar” yoluyla anlatımda bulunmaktadır. Dolayısıyla romandaki belli başlı tekniklerin okuru belirli bir düşünce ağı içerisinde tuttuğu yorumu yapılabilir. Buna karşın senaryo sonucunda ortaya konulan görsel içerikte daha esnek çıkarımlar yapmanın elverişli hale geldiği söylenebilir.

Süzen’e (2015: 596) göre, iki sanat türü arasında ciddi farklılıklar ve benzerlikler bulunmaktadır. Sinemadaki anlatım izleyiciye yönetmenin gözünden sunulmaktadır bu durum, anlatım biçimindeki farklılığı belirlemektedir, kameranın kendisi de olan biten her şey için tanıklık etmektedir. Ona göre, “Bu yönetmenin tercih ettiği kamera hareketlerine, ışığa, kurgu şekline, oyunculuğa, müziğe (ve daha bunun gibi pek çok faktöre) bağlı çok bileşenli bir anlatım biçimini gerektirir. Kamera bir illüzyon yaratır, izleyici kameranın bakışını kendi bakışı sanmaktadır. Oysaki şartlandırılmıştır. Tıpkı edebiyatta yazarın anlattıklarının bizim için geçerli tek doğru olması gibi. Kitabı okurken yazarın anlattıklarını şüphe duymadan kabul etmek durumunda kalırız”. Dolayısıyla Süzen’e göre, iki medyada da içeriğin kendisi, öz benliği değil, anlatıcının bakış açısı yani yorumu seyirciye aktarılmaktadır. Bu durumda iki medya da metafor olarak birer yanılsama oluşturmaktadır. Anlatı biçimlerinde ise göstererek anlatma ve yazarak anlatma illüzyonundan kaynaklanan farklılıklar olduğu görülmektedir.

Monaco (2001: 48), herhangi bir içeriği görsel olarak aktarmanın avantajları olabildiğini de belirtmektedir. Örneğin ona göre filmler, romanların aktaramayacağı resimsel, görsel anlatı sunabilme ve yazınsal olarak verilemeyecek mesajları görsel olarak verebilme imkanına sahiptir. Monaco’nun bu görüşü, doğrudan türsel farklılıklar ve medyalararasılık üzerinden değerlendirilebilir, görsel medyalar kadar yazınsal medyaların da kendi türüne özgü avantajları olduğu ifade edilebilir. Özellikle görsel aktarımlarda olan süre sınırlılığı ve pek çok bileşenle üretilebilen görsel içerik için her bileşene ayrı ayrı maddi harcamalar yapılabilmesi gibi problemlerin yazınsal içeriklerde daha az olması, bir yazınsal medya olarak romanın daha özgür aktarıma sahip olduğunu göstermektedir. Genellikle romanlarda yazınsal olarak olaylar, olay örgüleri uzunca

betimlenerek ve detaylandırılarak anlatılırken, bu anlatım, süre sınırlılığı ve maddi sınırlılık sebebiyle filmlerde kesilerek, eksiltilecek hatta bazen es geçilerek aktarılmaktadır. Bu durum, türsel olarak yazınsallığın avantajı, görselliğin de dezavantajı olarak değerlendirilebilir.

Bu durumu olumlu kabul eden araştırmacılar da bulunmaktadır. Örneğin Balázs (1952: 259-260), içeriklerle sanat türleri arasında kurulan bağlar neticesinde bazı sanat türlerinin yüceltildiğini ifade etmektedir. Bir içeriğin sadece bir sanat türüne hasredilip farklı bir sanat türünde kesin bir biçimde başarısız olacağı anlayışını reddetmektedir. Uyarlamaları yadsıyan yorumlara karşı, bir romanın “konusunu, öyküsünü, olay örgüsünü, içeriğini” muhafaza etmek koşuluyla bir piyese, bir filme uyarlanarak ortaya başarılı bir eser çıkarılabileceğini belirtmektedir. Her türün kendi unsurlarıyla ön plana çıkarak başarı yakalayabileceğini de vurgulamaktadır.

Tarihte iki tür arasındaki farklılıklardan dolayı edebiyat uyarlamaları arasında başarısız örnekler de yer almaktadır. Bu duruma bir örnek ile değinen Monaco (2001: 49), birinci tekil şahıs açısının bir anlatım tercihi olarak romanda yararlı olduğunu ifade ederken, bu anlatımın 1946 yapımı, “*Lady in the Lake*” filminde de denendiğini fakat başarılı bir sonuç vermediğini kaydetmektedir. Monaco’ya göre, bu anlatım biçimi ile “(...) ortaya çıkan sıkıntı verici, klostrofobik bir film oldu: Yalnızca kahramanın gördüğünü gördük. Kahramanı bize göstermek için Montgomery [yönetmen] bir dizi ayna hilesine başvurmak zorunda kalmıştı. Sinema, romanın anlatı içinde geliştirdiği bulmacalara yaklaşabilir ama bunları asla roman gibi oluşturamaz”. Bu yoruma bakıldığında, verilen örneğin bir medyalararasılık denemesi olduğu, yazınsal biçimin, görsel biçimde başarısız sonuç verdiği de söylenebilir. Bir medyanın ayırıcı özelliğinin, temel anlatım biçiminin bir başka medyada sınanması, medyalararasılık ve öykünme olarak yorumlanabilir.

Bazin’e (1997: 42) göre, anlatının türü, anlatının içeriğinden bağımsız düşünülemez. Dolayısıyla tür ile içeriğin uyum içinde olması önem arz etmektedir. Örneğin, André Malraux’nun romanı, roman uyarlaması filmle birebir örtüşmektedir. Bir başka örneğe göre, “*A Day in the Country*” (1946) roman uyarlaması, birincil kaynağa göre daha çok derinlik kazanmıştır. Hem Guy de Maupassant’ın, kısa öyküsüne bağlı kalınması hem de yönetmenin ve senaristin zekasının devreye girerek, bozuma uğratmadan türsel eklemelerde bulunmaları söz konusu olmuştur. Bazin’e göre, “bu, bir eserin başka bir yaratıcının bilincinde kırılmasıdır ve sonucunda kimsenin karşı

gelemeyeceği bir güzellik ortaya çıkmıştır”. Dolayısıyla hem yazarın hem de senaristin farklı bakış açıları birleştiğinde estetik bir güzellik doğduğu ifade edilmektedir.

Balázs’ın ve Bazin’in ifadelerine bir örnek olarak kaynak metni J.R.R. Tolkien’in fantastik romanlarına ait olan “*Lord of the Rings*” (*LOTR*) serisinin, Peter Jackson yönetmenliğinde aynı adlarla beyaz perdeye uyarlanması gösterilebilir. Guinness World Records’a (b.t) göre, sinema tarihinde 11 dalda 67ekân ödülü alan üç film bulunmaktadır. İlki 4 Nisan 1960’ta 12 dalda adaylığı bulunan “*Ben-Hur*” (1959) filmi, ikincisi 23 Mart 1998’de 14 dalda adaylığı bulunan “*Titanic*” (1997) filmi ve sonuncusu 29 Şubat 2004 tarihinde, “en iyi uyarlama senaryo ödülü” başta olmak üzere katıldığı 11 dalda, 11 ödülü de kazanan “*LOTR: The Return of the King*” (2003) filmi olarak kayıtlara geçmiştir. Hem fantastik tür hem de fantastik uyarlama olarak en çok ödül kazanan film olduğu da görülmektedir.

Bu ödüllerin yanı sıra Ressler (2013), Peter Jackson ile yaptığı röportajda, kazanmış olduğu Amerikan Yönetmenler Birliği Ödülleri/Directors Guild of America Award (DGA) ödülü için Jackson’ın yorumlarını almaktadır. Bu röportaja göre Jackson, DGA Ödülünün, meslektaşlarından, kendisi gibi yönetmenlerden samimi niyetleri doğrultusunda gelmesini çok özel ve paha biçilemez olarak yorumlamaktadır. Dolayısıyla “*LOTR*” romanlarının beyaz perdeye aktarımı sırasında kitapta yer alan uzun betimlemelerin, olay örgülerinin kısaltılması, bazı bölümlerde değişikliklere gidilmesi söz konusu olmasına rağmen izleyici kitle ve Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi/Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS) pozitif karşılık vermiştir. Dolayısıyla bu örneğin, bir roman türüne ait içeriğin, film türünün yapısal özellikleriyle başarılı olarak aktarılabilmesine de örnek teşkil ettiği söylenebilir.

3.3. KARAKTER SORUNU

Özakman (2014: 113-115), karakter sözcüğünün farklı disiplinlerde çeşitli anlamlarda kullanılabildiğini ifade etmektedir. Dil düzleminde genellikle, “iyi ahlak ve dürüstlük” gibi çeşitli özelliklerin belirtilmesi yönünde kullanıldığını, bir terim olarak ise psikolojide ve dramaturjide üç değişik anlama gelebildiğini belirtmektedir, buna göre:

“1) Kişiler, 2) Kişilik, 3) Evrensel, genel ve öznel nitelik taşıyan asal oyun/film kişileri”, örnek olarak verilmektedir.

Karakter sorunlarına bakıldığında örneğin, Bazin (1997: 45-46) “karakter ve biçim” arasında ilişki kurmaktadır. Ona göre, 1800’lü yıllardan başlayıp halen devam

etmekte olan, okunan içeriğin zihinlerde canlandırılması amacıyla karakterler ve durumlar ile elde edilen bir biçimcilik anlayışı söz konusudur. Bazin’e göre, uyarlamaları da doğrudan etkileyen bir problem olarak yazarlar, kahramanları öyle estetik bir şekilde donatmaktadırlar ki, bu durum, biçimi de belirleyerek anlatının önüne geçebilmektedir. Halbuki hikâye içsel, biçim ise dışsal unsurları temsil etmektedir ve biçimin esasında hikâyeye hizmet etmesi beklenmektedir. Bazı roman karakterleri, farklı sanat türlerine uyarlandığı gibi ait olduğu romandan çok daha ünlü hatta onu unutturacak hale bile gelebilmektedirler. Bu durum, kendi kabuğunun dışına çıkmasını yani aşkınsallığı temsil etse de özünde romanların mit yaratıcıları olmasıyla da ilişkilendirilmektedir. Senaristler de uyarlamalarda biçime önem vererek, hikâye boyutunu arka plana atabilmektedirler. Dolayısıyla bu durum, karakterleri eserlerin üzerine taşıyabilmektedir ve hikâyeye bağlılığı da koparabilmektedir.

Tanyıldızı ve Kaya’ya (2017: 24) göre, özellikle televizyon dizilerinde en problemlili kısım, karakter ve oyunculuk olarak ifade edilmektedir. Diziler başlamadan önce oyuncu seçimlerinde güzellik, yakışıklılık, boylu boslu olmak gibi fiziksel özelliklere öncelik verilerek, oyunculuk performansları arka plana atılabilmektedir. Onlara göre, “Bu oyuncular, çoğu zaman romanlardaki tiplerin hakkını veremez ve roman karakterleri, uyarlama sırasında kişilik özelliklerini yitirir, büyük değişikliğe uğrar ve herkesin her an, her yerde karşılaşılabileceği klişe tiplere dönüşür. Roman karakterlerinin ‘klişe tipler’e dönüşmesi romanın, karakterler üzerinden vermeye çalıştığı mesajlar [mesajların] değişikliğe uğramasına ve romanın temasının büyük ölçüde bozulmasına neden olur”. Bu yoruma ilave olarak romanda fiziksel özellikleri vurgulanan, nitelenen karakterlere uygun oyuncu seçimlerinin yapılmaması da karakter problemi olarak belirtilebilir. Örneğin, belirleyici sıfatlarıyla, güzelliğiyle, yakışıklılığıyla, renkleriyle, boylarıyla, (göz, saç) vb. yüz hatlarıyla, görünüşleriyle betimlenen karakterlerin, anlatıya uymayan bir oyuncu seçimiyle uyarlama içerikte yer alması, karakter tiplemesi üzerinden romanı bozuma uğratmaktadır. Bu durum, romanın ya da ana kaynağın okur-izler kitlesinin de uyarlama içeriklere karşı ön yargılı tutum sergilemesine yol açabilmektedir.

Karakter sorunlarının diğer uyarlama sorunlarıyla da bağlantılı noktası olan, temel bir probleme değinen Rifkin’e (1994’ten akt. Çetin Erus, 2005: 18) göre, yönetmenler roman uyarlamalarında, “yeni bölümler, karakterler, temalar, diyaloglar, set ve kostüm malzemeleri” gibi öğelerde ekleme, çıkarma ve genel anlamda değişikliğe gidebilmektedirler. Bu durum da genel anlatıyı bozabilmektedir. Uyarlama içeriklerde,

uyarlanan kaynaklarda yer almayan, yönetmenler tarafından oluşturulmuş yeni karakterlerin de sıkça görüldüğü söylenebilir. Yeni karakterler oluşturmanın, ana kaynağı, temel metni ve uyarlama içerikleri de şekillendirebilmektedir²².

Samsakçı ve Karaçam (2019: 89), karakter eksiltme, hikâyeyi bozuma uğratma gibi farklı tercihlerin, teknik ekibin inisiyatifinde olduğunu, bazen de izleyici kitleye göre hareket edildiğini ifade etmektedir. Bu hususla ilişkili olarak “spin-off” kavramından da bahsedilebilir. Tuğan’a (2020: 561) göre, Türkçe karşılığı olmayan spin-off ifadesi, bir içeriğin ya da bir içerikte yer alan bir karakterin, konunun ya da unsurun farklı bir medyaya ve/veya medyalara uyarlanarak yeni bir içerik haline getirilmesini ifade etmektedir. Spinn-off içeriklerin de doğrudan uyarlama olmadığı, uyarlayan medyanın yeni bir bakış açısı sunduğu söylenebilir. Özakman’a (2014: 225) göre, karakter seçimleri, yapılan uyarlama içeriğin türünü, konseptini, içeriğini, senaryosunu belirleyebilmektedir. Türün belirlenmesi ise doğrudan yapım ekibinin hayata bakışını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla karakter tercihlerinin, bir uyarlamanın genelini etkileyebilen kilit faktörlerden olduğu belirtilebilir ve uyarlamalarda yer alan karakter sorunlarının da diğer sorunlardan bağımsız olmadıkları, süre sorunlarıyla ve uyarlamanın genel problemleriyle de alakalı oldukları ifade edilebilir. Temel kaynağa yer almayan yeni karakterleri uyarlama içeriklere eklemenin, temel kaynağın yoğun detaylarını azaltmak için kullanılan kestirme bir yöntem olabildiği de görülmektedir. Bu noktada hikâye açısından temel kaynağa bağlılık düzeyinin, eklenen karakter sayısını etkileyebildiği, karakterlerin niteliklerini yoruma ve şekillendirmeye açabildiği de görülmektedir. Bu durumun farklı sorunları beraberinde getirdiği de söylenebilir.

Bazin’e (1997: 48) göre, sinema; edebiyatın, mitlerin ve genel olarak kurmacanın köklü, bilindik, el üstünde tutulan karakterlerini kendi mecrasına taşımaktadır. Bu karakterler senaristin ve yönetmenin yön vermesiyle başarılı ya da başarısız olarak bu sanat formuna kazandırılmaktadırlar. Bazin, bu noktadaki başarısızlık olgusunu da yorumlamaktadır. Ona göre, yapım ekibi; ana karakterleri, onlara has özellikleriyle muhafaza etmek isterken o karakteri yeterince aktaramaması durumunda ciddi anlamda eleştirilere maruz kalabildiği içeriklere imza atabilmektedir. Bu noktadan hareketle Bazin, roman yazarlarının, eserlerini kullanıma açmış olmalarına rağmen yapılan uyarlama eseri beğenmemeleri durumunda, kendi eserlerini savunabilmeleri gerektiğini

²² Hem fantastik hem de popüler içerikler olması bakımından özellikle 2000 yılı sonrası J.R.R Tolkien edebi eserlerinden oyun, dizi ve film medyalarına yapılan uyarlamalar, karakter ekleme/eksiltme/değiştirme açısından incelenebilir.

ifade etmektedir. Gerekçe olarak hiç kimsenin bu romanda yer alan unsurları, yazarı kadar bilemeyeceğini öne sürmektedir.

3.4. SÜRE SORUNU

Uyarlamalarda çeşitli etkenlerden dolayı süre sorunları yaşanabilmektedir. Bu noktada ilk önce roman ve film arasındaki farklara ve özellikle zaman mefhumuna değinmek gerekmektedir. Kıran'a (2007'den akt. Kale, 2013: 77-78) göre, edebi anlatılarda "kurmaca (öykü) zamanı ve öyküleme (anlatma) zamanı" olarak iki ayrım yapılabilmektedir. Ona göre, "Kurmaca (öykü) zamanı, olayların yaşandığı süredizimsel zamandır ve bu da dakikalar, saatler, günler, haftalar, mevsimler gibi zaman birimleriyle belirlenir. Öyküleme zamanı ise, öykünün bir anlatıcı tarafından anlatıldığı zamandır; bu da satırlar, paragraflar, bölümlerden oluşan sayfalarla ölçülür". Kıran'a göre, anlatılarda kronoloji, olayların başlangıç noktalarına göre belirlenim kazanmaktadır. Yazarlar bu iki zaman arasında yavaşlatma ve hızlandırma gibi tercihlerde bulunabilmektedirler. Dolayısıyla romanlarda "süredizimsel" bir sunum içerisinde yazarın inisiyatifiyle ve anlatıcı vasıtasıyla hikâyenin akış hızı düzenlenebilmektedir. Filmlerde ise Özön'e (1984: 107-108) göre, zaman mefhumu son derece esnek ve bağımsız bir biçimde kullanılabilmektedir. Bunlara, kronolojinin bozuma uğratılması, geçmişin, şu anın ve geleceğin tek bir uzamda sunulabilmesi, sıçramalar yapılabilmesi, zamanda geriye gidilebilmesi gibi örnekler verilmektedir. Bu durumu açıklayan Özön'e göre:

"Filmsel zamanın temelinde ve zaman üzerindeki bu alabildiğine özgürce egemenlikte, en çok derişik zaman denilen kullanım yatar. Derişik zaman herhangi bir olgunun doğadaki gerçek süresinin az ya da çok kısaltılmasıyla ortaya çıkar. Sinemacı herhangi bir olguyu, başından sonuna dek doğal süresiyle vermek zorunda değildir. Tam tersine, sinemacı çok kez bu olguyu elden geldiğince kısaltmak zorundadır; çünkü filmcilerin belli bir süreyi aşmaması zorunluluğu sinemacıyı zamanda alabildiğine tutumlu olmaya yöneltir. Sinemacı bu derişik zamanı gerçekleştirebilmek için, olgunun güçsüz noktalarını, güçsüz zamanlarını eler, yani dramatik gelişmeye bir katkısı olmayan olayları atar, bunun yerine, olgunun birkaç ana noktasından seçilmiş parçaları izleyiciye sunar; izleyici aradaki boşlukları kendi düş gücüyle bütünler".

Sinemanın özgür yapısı, özgün film özelinde bir avantaj gibi kabul edilse bile iki türün bir araya geldiği uyarlama gibi durumlarda dezavantaj olarak değerlendirilebilmektedir. Örneğin Chion'a (1987: 140) göre, "Filmin zamanını (geçmiş, şimdi, gelecek) göstermek için sinema, dilbilgisel zamanları kullanamaz. Bu da bizi, sinemada her şeyin şimdiki zamanda geçtiğini düşünmeye yöneltiyor". Chion, şimdiki zamanın "flash-back" gibi geçmişe dönülebilen sekanslarda ya da yazınsal bir biçimde belirtilen tarihlerle, zamansal sıçramalarla bile değişemeyeceğini, filmlerin mutlak biçimde şimdiki zamanda geçtiğini vurgulamaktadır.

Türsel farklılıklar sebebiyle uyarlamalarda yaşanan problemlere bakıldığında, örneğin iki medya, iki tür arasındaki süre problemini mukayese ile vurgulayan Monaco'ya (2001: 48) göre, romanlar kendi içerisinde bir süre kısıtlılığına sahip değildir. Filmler ise “(...) genelde Shakespeare'in ‘sahnemizin kısa, iki saatlik trafiği’ dediği olguyla kısıtlanmıştır”. Romanlar yazarların inisiyatifinde olan bir süre zarfında yazılıp yayınlanabilirken, filmlerin yapım öncesi, yapım, yapım-sonrası, dağıtım ve gösterim gibi her aşaması için birer süre kısıtlılığı içerdiği söylenebilir. Bu durumdan yola çıkılarak, filmlerin ortalama 2-3 saate sıkıştırılması problem olarak değerlendirilmektedir. Özön (2008: 128) de filmlerin ortalama 1-2 saat arası sürdüğünü buna mukabil kısa denilebilecek romanların bile 10 saate yakın okuma süresinin olabildiğini belirtmektedir. Ona göre, “Bir film olsa olsa bir uzun öykü boyundadır”. Özön, bu sebeple filmlerde romanların birebir uyarlanamadığını, iki tür arasındaki anlatım süresi farkının, anlatım biçimlerini de zorunlu olarak etkilediğini vurgulamaktadır.

Uyarlamalarda içeriğin doğrudan aktarılmasında, değişiklikler yapılarak kaynak metnin dışına çıkılması, hikâyede oynamalar, karakter, mekân, isim değişiklikleri, içeriğin dışında yeni içerikler üretilmesi ya da çıkarılması gibi örnekler, hem edebi metin okuyucusu hem de film izleyicisi olan kitlede olumsuz karşılanabilmektedir. Bu örnekleri süre sorunları ile de ilişkilendiren Çetin Erus'a (2005: 18) göre de iki medya arasında süre farkı bulunmaktadır ve filmin izleyiciyle buluşabilmesi için, çok uzun edebi metinlerin, senaryo aracılığıyla birkaç saatlik filmlere sığdırılması gerekmektedir. Bu noktada verilen örnekler, özellikle Amerikan sinemasında senaristler, maddi kriterleri ön planda tutarak hedef kitlenin beğenisine göre hikâyeyi uyarlamayı tercih etmektedirler. Bir diğer husus olarak alımlama farkından kaynaklanan edebi metin okurlarının, metinlerin uyarlandığı filmlere göre nispeten daha az kitleye sahip olması gösterilmektedir. Bu filmlerin belirli bir süreye sahip olması sebebiyle içeriğinden bağımsız olarak genel izleyici kitleye de açık konumdadırlar. Roman okumak ve okunan hikâyenin sonuna varmak günlere, haftalara, daha uzun süreçlere yayılabilirken filmler birkaç saat içerisinde izlenmektedir. Dolayısıyla özünde uzun süre zarfında okunan metnin, senaryo aracılığıyla bir nevi kısa sürede okunabilir bir hale getirilmesi gerekmektedir. Yani yönetmenler ve senaristler, devasa metinlerin birkaç saatlik süre zarfında aktarılabilmesi için hikâyeyi kısaltmaktadırlar.

Chion'a (1987: 142-143) göre, sinema dakik olma anlayışı üzerine inşa edilmektedir ve filmler başından sonuna kadar bir nevi "maddeleştirilmiş zamanı" temsil etmektedirler. Ona göre sinema, mekân çeşitliliğine sahip olmasına rağmen aslında tek sahne kullanan tiyatroya öykünmektedir. Kadraja yansıyan zaman dilimlerinin birleştirilmesiyle ortaya çıkan filmler, özünde gerçek zamana göre kurgulanan piyeslere özenmektedir. "Örneğin Hitchcock'un [Hitchcock'un] *Ölüm Kararı* filmi iki saat boyunca New York'ta bir apartman dairesinde geçen olayı anlatır. (...) Sinemada bir olay, bir günlük (Fred Zinneman'ın *Kahraman Şerif*), iki günlük (*Asi Gençlik* – Nicholas Ray), üç günlük (*Son Macera*), dört günlük (*Mabuse'nin Vasiyeti*) vb. sürelerde gösterilebilir". Chion, bu durumun aslında filmlerde sürekli zamansal düzlemin değişmesiyle, izleyicinin kafa karışıklığı yaşamaması için de tercih edilebildiğini belirtmektedir ve bu durumu süreyle yarışmak olarak sinemanın başlıca problemi olarak ifade etmektedir. Bu bağlamda filmlerde gerçek zamana dayalı anlatımın gereklilik olabildiği, uyarlamalar açısından zamansal düzlemi tek bir noktaya indirgemesi sebebiyle de problem durumuna dönüşebildiği ifade edilebilir.

Balázs (2013: 38-39) uyarlamalardaki başarı faktörünü de süreyle ilişkilendirmektedir. Örneğin Dostoyevski'nin eserlerinden yapılan uyarlamaları başarısız olarak ifade ederek, iyi niyetlerle yapılsa bile güçlü hikâyelerin uyarlamalarını bir buçuk saat gibi bir zaman dilimine sıkıştırmaya çalışmanın başarıyla sonuçlanmayacağını belirtmektedir. Aynı zamanda başarıyı etkileyen tek faktörün süre olmadığını, ekonomik ve sosyal etkenlerin de göz ardı edilmemesi gerektiğini ve uyarlamalara dair çözümleme yaparken bir bütün olarak değerlendirmenin sağlıklı olduğunu vurgulamaktadır.

Cox'a (1994'ten akt. Çetin Erus, 2005: 18) göre, hikâye kronolojik biçimde, uygun süre zarfında aktarılmalıdır. Çünkü yazınsal hikâyeyi görsele dönüştürme esnasında, "Aksiyonları betimlemeden kurtararak dramatize etmeye çalışırken anlatımın zamanlaması tamamen değişebilir" ve beraberinde maddi kısıtlılık başta olmak üzere çeşitli yetersizlikler sebebiyle kaynak metinde yer alan ve uzamı oluşturan tüm öğeler, eksik ya da değişimlere uğratılarak aktarılabilir. Sakallı (2014: 238) bu durumu "türlerarası dönüştürme" üzerinden ele almaktadır. Ona göre, "türlerarası dönüştürmede her şeyden önce anlatıcı, dolayısıyla da anlatı, anlatı biçimi, anlatı tutumu, yöntemi ve teknikleri kaybolur. Anlatıcının yok olmasıyla hikâyenin hem içeriksel hem de zamansal ve 72ekânsal boyutu zorunlu olarak değişir". Bu sorunun aynı zamanda medya değişimi

bağlamında medyalararasılık kavramının temel çalışma konuları arasında yer aldığı da söylenebilir. Benzer bir şekilde Rifkin'e (1994'ten akt. Çetin Erus, 2005: 18) göre de yönetmenler, ellerindeki hikâyeyi, bir buçuk, iki saatlik zaman dilimi içerisinde sunabilmek için temel kaynakta “değiştirme, kısaltma, uzatma” gibi çeşitli yöntemlere yönelebilmektedirler. Bu durumda romanda yer alan karakterler ve tema gibi temel öğeleri, medya değişimi esnasında çıkararak bilgi bütünlüğünü bozuma uğratabilmektedirler. Bu yorumdan yola çıkarak uyarlamalar hakkında süre problemlerinin hemen her araştırmacı tarafından benzer bir biçimde yorumlandığı, süre problemlerinin bütün uyarlama problemlerini doğrudan etkileyen temel problemlerden olduğu ve uyarlamalar açısından filmlerin süre kısıtlılığına sahip olması sebebiyle, bir nevi romanların içinin boşalmasına yol açtığı söylenebilir. Bazı yorumlara göre, dizi türlerinin süre problemlerini, filmlere oranla aşabileceği, romanla ve diğer edebiyat türleriyle uyarlama hususunda daha az sorun yaşayacağı belirtilmektedir.

3.5. DİĞER SORUNLAR

Literatürde uyarlama fikrine ve uyarlamaların sanatsallığına yönelik ciddi eleştiriler yer almaktadır. Sanatsal kaygılarla yapılan uyarlamalar ile ticari amaçlarla yapılan uyarlamalar üzerine çeşitli tartışma konuları ve fikir ayrılıkları da bulunmaktadır. Bir başka sorunsal olarak hukuki boyutun, telif haklarının da uyarlama tarihinde sorunlara yol açabildiği görülmektedir. Ticari ve sanatsal uyarlama tartışmalarına dair örneklerle bakıldığında, Monaco (2001: 48) ticari kaygılarla yapılan roman uyarlamalarını eleştirmektedir. Özellikle popüler olan romanların çok uzun süredir sinemanın başvuru kaynağı olduğunu belirterek, çok satan romanların sinema için birer malzeme olarak görüldüğünü, sinema sektörünün, bu yüksek potansiyelli kazanç kaynaklarından daima yararlanmak istediğini ifade etmektedir. Ona göre, “(...) popüler romanlar, sanki yalnızca sinema için bir müsveddeymiş gibi görünmektedir”.

Bazin'e (1997: 45) göre ise uyarlamalarda uyarlayan sanat türü de uyarlanan sanat türü de faydalanmaktadır. Örneğin filmler genellikle roman başlıklarını kullanmaktadırlar. Aynı zamanda filmler romanların reklamını da yapabilmektedir çünkü filme uyarlanan romanların satışlarında artışlar olmaktadır. Dolayısıyla uyarlama eserler, kitleleri temel kaynağa yönlendirebilirler. Örneğin, Dostoyevski'nin “*The Idiot*” (1946) filmi uyarlaması beklentileri karşılamamıştır. Bu negatif duruma rağmen filmin sadeleştirilmiş anlatısı kitleleri temel kaynağa yönlendirmiştir. Bazin'e göre, bir sanatsal türü, eseri, yazarı ya da yönetmeni fanatizm unsuru haline getiren kitleler,

uyarlamalardaki negatifliklerden dolayı geçiş yapılan türü eleştirebilir, aşağılayabilir fakat bu durum ne kitlelere ne de yazarlara ya da yönetmenlere herhangi bir şey kaybettirmemektedir. Bunun aksine uyarlamalar, temel kaynağa yönlendirebilme potansiyeli ve kurgusal evrenle tanışılması bakımından yararlı kabul edilebilir.

İyi bir teknik ekibin uyarlamalarda medyalararasılığı, medya değişimini sanatsal açıdan da değerlendirebileceğini, bu durumun yeni bir bakış açısı kazandırabileceğini ifade eden Balázs'a (1952: 263) göre, uyarlama konusunda sanatsal kaygılar taşıyan bir yönetmen veya senarist, kaygılarında samimi ise orjinal eseri ancak üzerine kendi sanatsal türüne özgün eklemelerde bulunacağı bir basamak olarak kullanmayı tercih etmektedir. Örneğin, piyes yazarı William Shakespeare, Matteo Bandello'nun "*Le Novelle*" (1554) eserine baktığında roman türüyle ifade edilemeyecek olanakları, içeriğin özünde görebilmiştir. Dolayısıyla Balázs, temel kaynağı, geçiş yapılan medyanın karakteristik özellikleriyle aktarmayı uyarlama konusunda sanatsal bir çaba ve sanatsal kaygı olarak değerlendirmektedir.

Tarkovsky'e (2008: 165-166) göre, bir filmin seyirciye dokunabilmesi ve başarılı olabilmesi için uyarlama ya da özgün içerik olması gerekmemektedir. Ona göre, aktarılan hikâye, aktaranın (yönetmenin) kişisel hayatından, tecrübelerinden, bilgi birikiminden, hayatın kendisinden ve doğadan ilham almalıdır. Yani hikâye bir ruh ise bedenini görsel bir biçimde yönetmen, gerçekliğe dayalı olarak giydirmelidir. Tarkovsky'e göre, aksi halde ana kaynağa son derece bağlı bir uyarlama dahi olsa, seyirciyi kendisine çekemeyecektir. Bu bağlamda Tarkovsky, esasında sanat ve estetik anlayışını belirtmektedir ve disiplinler üstü bir olaya değinmektedir. İnsani tecrübelerden ve doğanın kendisinden izler taşıyan bir yapıt, izleyicilerin hayatına ve yaşantılarına hitap etmektedir. Bu sebeple, "İsteyen herkes, filmlerimi içinde kendini gördüğü bir aynaya bakar gibi seyredebilir" ifadesini kullanmaktadır. Bu durumu uyarlama içerikler için de geçerli görmektedir.

Uyarlama karşıtlığının ticari gayeler doğrultusunda değişebildiğine değinen ve sanatsal kaygılarla üretilen uyarlama içeriklerin de nadir olduğunu ifade eden Bazin'e (1997: 41-42) göre, pek çok "yazar, eleştirmen, film yapımcısı", ticari amaçlarla yapılan roman uyarlamalarına itiraz etse de ılımlı yapımcılar karşısında "uyarlama fikrini reddeden yönetmenler, kitaplarını satmayan yazarlar ya da farklı kitapları uyarlamayan yönetmenler" azınlığı temsil etmektedirler. Dolayısıyla Bazin, teorik olarak uyarlamaya karşı çıkmanın pratiğe pek yansımadığını belirtmektedir. Bir form olarak roman türünü

karakteristik açıdan ele alan Bazin'e göre, roman türüne müdahale edildiğinde kimyası bozuma uğramaktadır. Romanda yer alan hiçbir detay, arka plana atılamaz; "tüm sözdizimsel özellikler eserin psikolojik, ahlaki veya metafizik içeriğini oluşturmaktadır. Örneğin Albert Camus'un, *The Stranger* (1942)'da metafizik dramasına içkin kullandığı yakın geçmiş zaman kalıbının değiştirilemeyeceği gibi Andre Gide'nin de *The Pastoral Symphony* (1919) eserinde kullandığı geçmiş zaman kalıbı değişime uğratılamaz". Ticari gayeler bağlamında üretilen uyarlama içeriklerin, temel kaynağın başlıca özelliklerini, zaman zarfı olarak geçtiği düzlemi, popüler kültüre, seyircinin talebine ya da daha az sermaye kullanımına yönelik değiştirebilmesi durumu hem sanatsal anlamda hem de genel olarak bir uyarlama problemi olarak gösterilmektedir. Dolayısıyla yapılan yorumlardan hem sanatsal hem de ticari açıdan yapılan uyarlamalara yönelik hem olumlu hem de olumsuz görüşlerin belirtildiği görülmektedir. Bu bağlamda literatürde uyarlamaların tamamen subjektif kararlarla değerlendirilebildiği, çok çeşitli açılardan yorumlanabildiği, pek çok değişkeni barındırabildiği ve keskin hatlarla sınıflandırılmayan, öznel değerlendirmelere açık, karmaşık bir konu olduğu söylenebilir.

Uyarlamalara dair bir başka problem durumu olarak hukuki boyuttan bahsedilebilir. Sabal (1998: 32-35) B. Gordon, B. Contardi, A. Bregman, R. Roth, C. Eyre gibi çeşitli roman yazarlarının, film yönetmenlerinin, yapımcıların ve senaristlerin uyarlamaya dair görüşlerine yer vermektedir. Özet olarak uyarlamalarla ilgili sorunlarda, özgün içeriklerin dışında gelişen maddi problemlerin olduğu, iki taraf açısından da sorunlara sebebiyet verebildiği vurgulanmaktadır. Örneğin yazarla olan pazarlıklar, satın alma hakları, opsiyonları, gişe ve sözleşme süresi sonrası anlaşmalar, ödenekler, romanı senaryo haline getirmek için uygun senaristlerin ve teknik ekibin belirlenmesi, yazarın ortak olması ve genel itibarıyla ek ücretler ekstraları oluşturabilmektedir. Bu seçenekleri uyarlanan romanın popülerliği, yönetmenin tecrübesi, bağımsız film yapımcısı olmak gibi faktörler etkileyebilmektedir. Özellikle bağımsız bir film yapımcısı için uyarlama eserde maddi zorlukların çok daha büyük problem oluşturabileceği belirtilmektedir. Bununla beraber Sabal, roman uyarlamalarında, telif hakkı yasaları²³ bağlamında hukuki olarak erişim engelleriyle de karşılaşılabilceğini belirtmektedir. Örneğin, yazarın kendisine ulaşamadığı ve bu bağlamda eserin haklarının satın alınamaz olduğu durumlarda, ilgili

²³ Telif hakkı yasaları, farklı hukuk sistemlerine göre değişkenlik gösterebilmektedir ve tarih içerisinde de çeşitli düzenlemelerden geçebilmektedir. Örneğin Telif Hakları Genel Müdürlüğü'ne (b.t) göre, Türkiye'de telif hakkı yasaları ilk kez 1952 yılında "5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu" (FSEK) kapsamında yürürlüğe girmiştir. Sonrasında bu kanun sırasıyla, "1983, 1995, 2001, 2004 ve 2007 ve 2008" yıllarında düzenlenmiş, değişikliğe uğramıştır.

yasada²⁴ belirlenen süre zarfı boyunca eserin koruma altında olması ve kamusal alana kapalı olması söz konusudur. Kamusal alana taşınmış içeriklerin de doğrudan kullanılabilir olmadığı belirtilmektedir. Çeviri eser gibi örnekler için farklı telif hakları da bulunabilmektedir. Dolayısıyla bir uyarlama eserin hukuki gereklilikleri de yerine getirmesi ve yazarla yönetmenin sorunsuz anlaşabilmesi gerekmektedir. Son olarak uyarlama üzerine literatürde daha fazla sorunun ele alındığı da belirtilebilir.

4. UYARLAMA TÜRLERİ VE YÖNTEMLERİ

Çetin Erus'a (2005: 19-20) göre, uyarlama türlerini, kaynak metne bağlılık dereceleri oluşturmaktadır ve türler üzerine farklı yazarlar, benzer yorumlarda bulunmaktadırlar. Örneğin Klein ve Parker'a (1981'den akt. Çetin Erus, 2005: 20) göre:

- 1) "Anlatının özüne bağlı kalmak,
- 2) Anlatıyı yeniden yorumlarken ya da bazı durumlarda kaynak metni onu meydana getiren parçalara ayırırken anlatı yapısının özünü muhafaza etmek,
- 3) Kaynağı sadece bir hammadde olarak ele almak" şeklinde üç ayrı sınıflandırma yapılmaktadır.

Wagner'e (1975'den akt. Akyürek, 2008: 793-794) göre ise Balázs uyarlamalar için üç yöntem öne sürmüştür. Bu yöntemler "aktarma, yorumlama ve benzerlik, koşutluk kurma" olarak isimlendirilmektedir. Bu yöntemleri yorumlayan Akyürek'e göre:

Aktarma: Hikâyenin ve anlatının kurgusal ve zamansal olarak değiştirilmediği, olabildiğince bozuma uğratılmadığı bir yöntemdir.

Yorumlama: Uyarlamaların daha esnek, subjektif olarak ele alınabildiği, bazı yerlerde değişikliğe gidilebildiği, hikâyenin gidişatında özellikle kasıtlı olarak final bölümlerinin farklı şekilde yorumlanabildiği bir uyarlama yöntemidir.

Benzerlik, Koşutluk Kurma: Kaynak eserlerde yer alan hikâye muhafaza edilerek, onun üzerine farklı bir zamansal düzlemin, farklı karakterlerin ve genel olarak farklı öğelerin yerleştirildiği bir uyarlama yöntemi olarak ifade edilmektedir.

²⁴ Sabal (1998: 35), Amerika Birleşik Devletleri'nin hukuk sistemine göre düzenlenen ve 1978 yılında yürürlüğe girmiş olan "1976 Telif Hakkı Yasası" üzerinden yorumda bulunmaktadır. Bu yasaya göre, eserlere, sahiplerinin yaşamları boyunca tanınan ve ölümünün ardından gelen 50 yıllık süreyi kapsayan bir koruma verilmektedir. Yasadan önce koruma altında olan eserlere 28 yıl, revize edilen yasadaki sonradan da 19 yıl koruma süresini uzatma hakkı tanınmaktadır. Bu yasa bağlamında Sabal, halka açık olması gerekçesiyle 1922 yılı öncesi herhangi bir eserin yönetmenler tarafından kullanılabileceğini de belirtmektedir.

Özakman’a (2014: 286-287) göre, uyarlamalar “özgün esere bağlı kalarak uyarlama ve serbest uyarlama” olarak iki türe ayrılmaktadır. Özgün esere bağlı kalınan uyarlamalarda ana kaynağı olabildiğince bozuma uğratmamak söz konusudur ve hikâye, karakterler, olay örgüleri olabildiğince muhafaza edilerek aktarılmaya çalışılmaktadır. Buna bir piyes çalışması olarak Reşat Nuri Güntekin’in “*Çalıkuşu*” (1922) romanından, Necati Cumalı tarafından tiyatroya uyarlanan, “*Çalıkuşu*” aynı adlı (1962) eser örnek gösterilmektedir. Özakman’a göre, serbest uyarlama ise ana kaynağın öğelerini kullanarak yorum geliştirmeyi temsil etmektedir. Buna da bir piyes çalışması olarak Turgut Özakman’ın, Reşat Nuri Güntekin’in “*Değirmen*” (1944) romanından uyarladığı “*Sarıpınar 1914*” (1967) piyesi örnek gösterilmektedir.

Çetin’e (1999: 149-164) göre de uyarlama türlerini, “aslına uygunluk derecesi” belirlemektedir. Bu noktada Balázs’ın öne sürdüğü üç yöntemi de bu başlıklar altında belirtmektedir ve Wagner, Andrew, Gianetti gibi isimlerin farklı şekillerde adlandırmalarda bulunsalar da Balázs ile içerik noktasında hemfikir olduklarını vurgulamaktadır. Kaynağa sadakatine göre uyarlama çeşitlerini ise “birebir uyarlama (transposition), yorumlama (commentary), esinlenme (anology)” başlıkları altında açıklamaktadır. Bağcı (2021) ise uyarlama türlerine “kaynağa sadakatine göre uyarlama çeşitleri ve kaynağına göre uyarlama çeşitleri” olmak üzere iki başlık altında yer vermektedir ve Balázs’ın öne sürdüğü üç yöntemi, kaynağa sadakatine göre uyarlama çeşitleri başlığı altında belirtmektedir. Kaynağına göre uyarlama çeşitlerini ise “tiyatro uyarlamaları, edebiyat uyarlamaları, film/dizi uyarlamaları – yeniden çevrim ve diğer uyarlamalar” şeklinde sınıfsal olarak başlıklara ayırmaktadır. Literatürde genel itibarıyla uyarlama türlerinin bu muhtevada değerlendirildiği ifade edilebilir. Bu noktada uyarlama türleri ile beraber uyarlama nedenlerine de değinilmesi gerekmektedir.

4.1. EDEBİ ESERDEN FİLME UYARLAMA

Romanlar ve filmler, sanat, edebiyat, medya, görsel ve metin ilişkileri gibi çeşitli disiplinler üzerinden değerlendirilebilmektedirler. Literatürde de çeşitli yaklaşımların yer aldığı görülmektedir. İki tür arasındaki ilişkilere hem medyalar hem de uyarlama kavramı açısından değinilebilir.

İki sanat, iki medya ve/veya iki metin arasındaki ilişkilere tarihsel açıdan bakıldığında örneğin, Keleş’e (2016: 84) göre, “Önceleri film edebiyatın anlatım biçimlerine öykünürken, daha sonraları edebiyatın da filmin anlatım biçimlerine

öykünmeye başladığı görülmektedir”. Arslan’a (2016: 54) göre de özellikle Türk Edebiyatı, ilk metinlerinden itibaren, değişime ve dönüşüme açık bir konumda bulunmaktadır ve çeşitli kaynaklardan beslenerek günümüzdeki şeklini almıştır. Bu noktada Keleş (2016: 84-85), edebiyat ile sinema ilişkisinin kadim bir sanatlararası ilişkiye dayandırılabilceğini ve sinemanın bizatihi bir aradalıkların neticesi olduğunu da vurgulamaktadır. Edebiyat ile sinemanın kuvvetli bağları ve alışverişleri olduğunu ifade ederken, bir kesişme noktası olarak kurmaca faktörünü ön plana çıkarmaktadır. Özellikle edebiyatın daha köklü olması sebebiyle sinemanın, edebiyatın araçlarından sıkça yararlandığını da belirtmektedir. Ona göre, “sinema, anlatım süreçleri ve biçimleri bakımından romanlar ve diğer edebi türlerden doğrudan etkilenmiştir. Ayrıca edebi eserler, birçok filmin senaryosunda ya esin kaynağı ya da doğrudan uyarlamalarla temel oluşturmuş ve anlatılan hikâye medya değişimine uğrayarak izleyiciye ulaştırılmıştır”. Monaco’ya (2001: 47-48) göre de sinema, diğer sanat dallarından ziyade edebiyatla bağ kurmuştur. Türsel olarak ikisi de uzunca hikâyeleri, benzer bir biçimde bir anlatıcı üzerinden işleyebilmektedir. Ona göre, bir romanı oluşturan ya da bir romana içerik olabilen her türlü yazınsal kaynak, sinemada da anlatsal ya da görsel olarak işlenebilir. Aynı zamanda Keleş (2016: 86), anlatma eyleminin, roman ve film medyalarının ortak noktasını oluşturduğunu da belirtmektedir.

Monaco’nun (2001: 49-50), roman üzerine yaptığı tarihsel değerlendirmeye bakıldığında, “(...) roman 20. Yüzyılda iki biçime ayrılmıştır: Günümüzde zaman zaman bir senaryo olarak da kullanılan, sinemayla yakından ilişkili [olan] popüler roman (James Michener, Stephan King, Danielle Steele vb) [türü] ve ‘sanatsal avantgarde’ çalışmaların yapıldığı seçkin roman (Donald Barthalme, Frederick Busch, Milan Kundera)” olarak ifade edilmektedir. Bu iki roman türünü açıklarken Monaco, roman yazarlarının sinemanın varlığından sonra daha farklı hareket ettiklerini, örneğin sinemanın etkisiyle “seçkin roman” türünde, biçimsel niteliklerine daha fazla yönelerek bilgi ve düşünce düzeyinde kavramsal yaklaşımlar geliştirdiklerini ifade etmektedir. Bu doğrultuda resmin görsel düzlemde tasarıma, romanın da dilsel düzlemde şiire daha fazla yaklaşarak, karakteristik özelliklerini öne çıkardıklarını vurgulamaktadır. Popüler romanda ise yazarların sinemanın etkisinde kalarak filmlerin anlatım biçimlerine öykünmeyi tercih ettiklerini, romandaki betimlemeleri, uzunca anlatımları minimize ettiklerini, onun yerine filmlerdeki gibi daha kısa sahneler yazdıklarını belirtmektedir. Monaco’nun yorumları, sinemanın, filmlerin doğrudan edebiyatı, romanı etkilediğini ve değişime zorladığını

göstermektedir. Bu durum, hem medyaların birbirlerine olan etkileri bağlamında doğrudan medyalararasılık örnekleri olarak hem de iki tür arasındaki bağdaştırıcı nokta olan uyarlamaların, sanatsal türlere etkileri olarak değerlendirilebilir.

Sinemaya ve roman uyarlamalarına bakıldığında Çetin'e (1999: 133) göre, sinema tarihi öncelikli olarak roman, sonra diğer türlerin de uyarlanması sebebiyle aynı zamanda uyarlama tarihi olarak değerlendirilmektedir. Dolayısıyla roman uyarlaması tarihi, sinema tarihiyle eş değer tutulmaktadır. Edebiyat uyarlamalarına tarihsel olarak bakıldığında Bazin (1997:41), romanlardan yapılan uyarlamaların sayıca hesaplanamaz noktaya geldiğini, Çetin (1999: 148) ise benzer şekilde sadakat düzeyi fark etmeksizin uyarlamaların çokluğunu vurgulamaktadır. Çok geniş bir saha olması sebebiyle literatürde uyarlama tarihinin belirli tarihsel süreçleri kapsayacak şekilde ele alındığı ifade edilebilir. Bu başlık altında da tarihsel süreçte yer alan bilindik, öne çıkan roman uyarlamalarına, dönemsel olarak basit rastgele örneklem alınarak değinilmektedir.

Keleş (2016: 94-95), ilk edebiyat uyarlamalarının “sihirli fener (magic lantern) ve kinematograf” gibi araçlar ile görsele taşındığını ve olanakların da yeterli olmamasından dolayı eserleri bütüncül olarak ele almaktan çok popüler kısımlarının yansıtılmaya çalışıldığını belirtmektedir. Aynı zamanda uyarlamaların öncülleri olarak Lumiere Kardeşleri gösteren Keleş'e göre, Goethe'ye ait olan “*Faust*” (1829) adlı eser Lumiere Kardeşler tarafından 1896 yılında bir kısa filme alınmıştır. Abisel'e (2003: 57-58) göre ise sinemaya ilk “edebiyat, masal, destan” uyarlamalarını Georges Méliès yapmıştır. Başlıca örnekler olarak “*L’Affaire Dreyfus*” (1899), “*Cendrillon*” (1900), “*Sacre d’Edouard VII*” (1902) ve Jules Verne’in “*De la Terre à la Lune*” (1865) romanından uyarlanan “*Le Voyage dans la lune*” (1902) isimli uyarlamalar gösterilmektedir. Çetin'e (1999) göre, bu sürecin devamında Edwin S. Porter, “*Tom’s Cabin*” (1903) isimli popüler romanı filme uyarlamıştır. Çetin Erus (2005: 21-22), bu süreci Méliès’in attığı ilk adımların global ölçekte yankılanması olarak ifade etmektedir. Ona göre, Méliès’ten sonra “Balzac, Hugo, Dickens” gibi ünlü roman yazarlarının eserleri, Avrupa’da ve Amerika’da, Fransız, İtalyan ve Amerikalı yönetmenler tarafından sıklıkla uyarlanmıştır. 1908 yılı itibarıyla da sinema sektörünün gözlerini giderek edebiyata çevirmek durumunda kalması, edebiyat uyarlamalarının katlanarak artış göstermesini sağlamıştır.

O dönemi özetleyen Güvemli (1960: 39-41), sinemanın 1907-1908 yıllarında ekonomik sıkıntı yaşadığını, büyük firmaların bu sıkıntıları aşmak için çeşitli yollara başvurduğunu, örneğin filmlerin satılması yerine kiralanması yönünde global bir

hareketlenme yaşandığını, bu durumun itirazlara yol açtığını ve o dönem için adeta sinemanın sonunun geldiğine yönelik bir algının oluştuğunu belirtmektedir. Buradaki tek faktörün ekonomik sıkıntılar olmadığını, aynı zamanda filmlere konu bulmanın da çok zor bir hale geldiğini, anlatılan hikâyelerde çok ilkel çareler arandığını, sinema dilinin yetersiz olduğunu ve filmlerin hastalık düzeyinde taklide maruz kalması sebebiyle seyircilerde bıkkınlığa sebebiyet verdiğini de ifade etmektedir. Güvemli'ye göre, bu raddeden sonra edebiyata ve tiyatroya başvurmak kaçınılmaz bir hale gelmiştir. Shakespeare'in eserlerinin dünya çapında uyarlanmaya başlaması, 'Yazarlar ve Edebiyatçılar Sinema Derneği' gibi sivil toplum örgütlerinin kurulması, sadece sinemaya değil tiyatro yazarlarına da kolaylıklar sağlamıştır. Bu gelişmelerden sonra "sanat filmleri" adı altında uyarlamaların yaygınlaşarak, bir nevi ekonomik buhrandan kurtuluş reçetesi haline geldiği ifade edilmektedir. Çetin (1999: 130), sinemanın romanları uyarlama girişimini, o süreç için "buluş" olarak değerlendirirken, sinemanın "vodvillerden serüven romanlarına kadar" her roman türünü çok hızlı bir biçimde tüketme alışkanlığı kazandığını, bu sebeple de uyarlamaların önü alınamaz biçimde sayısal artış yaşandığını belirtmektedir.

Söz konusu sürecin devamında Abisel (2003: 76), roman ve edebiyat uyarlamaları üretmek için şirketlerin kurulmaya başladığını, örnek olarak 1911 yılında E. S. Porter ve A. Zukor'un edebiyat uyarlamaları üretmek üzere "Famous Players" isimli bir şirket kurduklarını ve "*The Count of Monte Cristo*" (1913), "*The Prisoner of Zenda*" (1913) isimli roman uyarlamalarını hayata geçirdiklerini belirtmektedir. Lupack'a (1974'ten akt. Çetin Erus, 2005: 22) göre, "Film dilinin kurucusu David Wark Griffith de, 'yüksek' veya popüler edebiyattan pek çok eseri sinemaya uyarlamıştır. Ünlü filmi *Bir Ulusun Doğuşu* (*The Birth of a Nation*) [1915], Thomas Dixon'ın *The Clansman* [1905] adlı, ırkçı, çok-satan romanından uyarlanmıştır". Özön (1964: 23), bu dönemin I. Dünya Savaşı'na denk gelmesi sebebiyle, Avrupa sinemasının ekonomik olarak gerilediğini, Amerikan sinemasının ise yükselişe geçtiğini belirtmektedir.

1920'li yıllara bakıldığında Anderson'a (1988'den akt. Çetin, 1999: 139) göre, bu dönemde uyarlama noktasında dikkat çeken başlıca yapıtlar; "*The Last of the Mohicans* (1920), *Greed* (1924), *Ben Hur* (1925) ve *The Scarlet Letter* (1926)" olarak belirtilmektedir. Bu uyarlamalar, aynı zamanda sessiz sinema tarihinin de öne çıkan eserleri olarak gösterilmektedir. Rilla'ya (1974'ten akt. Çetin Erus, 2005: 22) göre, 1920'li ve 1930'lu yıllar, sesli sinemaya geçiş ile birlikte edebiyat uyarlamalarının

özellikle yazarlar açısından hareketlendiği dönem olarak ifade edilmektedir. Rilla, bu dönemde stüdyoların ve stüdyolara bağlılıkların arttığını, sinema sektörünün, edebiyat sektörüyle bir rekabet ortamına girdiğini de vurgulamaktadır. Özön (1964: 28-29), I. Dünya Savaşı'ndan ve etkilerinden sonra Fransa'da "avant-garde (öncü sinema)" akımıyla ve zengin sanat yanlılarının destekleriyle sinema sektörünü tekrar ayağa kaldırma girişimlerinin yaşandığını belirtmektedir. Bu noktada uyarlama olarak, Émile Zola'nın, "Nana" (1880) romanının Jean Renoir tarafından aynı isimle (1926) uyarlandığını, "Thérèse Raquin" (1867) romanının ise Jacques Feyder tarafından yine aynı adla (1928) uyarlandığını ifade etmektedir. Özön, aynı zamanda sessiz sinema ile sesli sinema arasında ilişki kuran "La Passion de Jeanne d'Arc" (1928) filmini de tarihsel bağlamda örnek olarak vermektedir. Çetin'e (1999: 140) göre, bu tarihten sonra sinema ve edebiyat ilişkileri, artma eğilimini sürdürmüş ve edebiyat türü fark etmeksizin eserler, sinemaya giderek daha fazla uyarlanır hale gelmiştir.

Türk sinemasına bakıldığında ise Ağaoğlu'na (1996: 311-312) göre, sinema tarihinin başlangıcından itibaren evrensel ölçekte edebiyat uyarlamaları ne sıklıkla yapılıyorsa Türk sinemasında da aynı sıklıkta uyarlamalar yapılmıştır. Keleş (2016: 95), Türk sinemasında yapılan ilk roman uyarlamasının H. R. Gürpınar'ın "Mürebbiye" (1919) eseri olduğunu ve aynı zamanda filmin, siyasi bir baskıya uğramasıyla da akıllarda yer ettiğini belirtmiştir. Arslantepe'ye (2009: 130) göre, uyarlama içerik üretimi, Muhsin Ertuğrul ile beraber Türk sinemasında kalıcı yer edinmiştir. "Muhsin Ertuğrul, Yakup Kadri Karaosmanoğlu, Halide Edip Adıvar, Peyami Safa, Nizamettin Tepedelenlioğlu, Mebrure Alevok, Ziya Şakir Sado ve Nazım Hikmet'ten uyarlamalar çekmiştir". Bununla beraber Muhsin Ertuğrul'un 1920-1930 yılları arasında özellikle öne çıkan romanları aktif olarak uyarladığı, belirli örneklerle beraber belirtilmektedir.

Çetin Erus'a (2005: 22) göre, bu yıllar sinema açısından Türkiye'de bir acemilik dönemine karşılık gelmektedir. Örneğin, senaryo yazımı gibi konularda teknik yetersizlikler yaşanmıştır. Uyarlama hususunda da birincil kaynaklar, bütünüyle, eksiksiz biçimde sinemaya aktarılmaya çalışılmıştır. Bu durum, negatif bir etki doğurarak ortaya çıkan filmleri de yüzeysel ve eksik kılmıştır. Evren'e (1997'den akt. Çetin Erus, 2005: 22-23) göre, Türkiye'de sinema 1940'lı yıllarda yaygınlaşarak, uyarlama noktasında gelişim gösterebilmiştir. Edebiyat alanından çeşitli yazarlar, senaryo yazma girişimlerine başlamışlardır. Bazı eserler, isimleri değiştirilmek suretiyle filmlere uyarlanmıştır. Evren, bu döneme yönelik sinemayı bir uğraş alanı olarak maddi açıdan değerlendiren çeşitli

yazarların (Yaşar Kemal, Nazım Hikmet Ran) olduğunu ve sinemayı bu bağlamda arka planda tuttuklarını ifade etmektedir. Aynı zamanda Türk sinemasında telif konusunun da bu dönemde probleme dönüştüğü, bazı yazarların olası maddi sorunlarla uğraşmak istememesi sebebiyle sinemadan uzaklaştıklarını ve eserlerin de isim değişikliğine uğrayarak uyarlanmaya devam ettiği ifade edilmektedir.

Bu süreç, aynı zamanda II. Dünya Savaşı'nın da yaşandığı döneme karşılık gelmektedir. Keleş (2016: 96), bu savaş sürecinde sinemanın propaganda aracı olarak kullanıldığını, özellikle Nazi Almanyası'nın "*Triumph des Willens*" (1935) gibi propaganda amaçlı filmler ürettiklerini ifade etmektedir. Eş zamanlı olarak bu süreçte Amerika'da bir komedi furyasının da yaşandığını, Charlie Chaplin'den örnek vermek suretiyle belirtmektedir. Dönemsel olarak bir istatistik belirten Çetin'e (1999: 144-145) göre, "1935 yılındaki konulu filmlerin %35'i yazınsal kaynaklardan, %8'i sahne oyunlarından üretilmiş, %47'si de sinemaya uygun bir biçimde özgün senaryo olarak yazılmışlardır. Bununla birlikte 1945'te, senaryoların aşağı yukarı %18'inin yazından, %5-6'sı[nın] tiyatrodan uyarlanmış olduğu ve hemen hemen %65'inin de özgün senaryolardan oluştuğu görülür". Çetin'e göre, bu durum, II. Dünya Savaşı'nın insanlarda oluşturduğu buhran ve diğer etkilerle ilişkilendirilmektedir. Edebiyat eserlerini uyarlamak, seyirciyi sinemaya çekme araçlarından birisi olarak var olmuştur. Ona göre, savaş döneminden sonra 1950'lelere kadar varan süreçte izleyici kitleler, filmlerin içeriklerine bakmaksızın sinemaya gitmişlerdir.

Rilla'ya (1974'ten akt. Çetin Erus, 2005: 23-24) göre, 1950'li yıllar gerek savaşın etkisi gerekse televizyonun yaygınlık kazanması sebebiyle sinema sektörünü geriye götürmüştür. Bu süreç, aynı zamanda stüdyoların tekelinde olan, klişeleşmiş film çekim anlayışının da bittiği, tüm iş kollarının istişare içinde olduğu, senaristlerin, yönetmenlerin ve yapımcıların ortak çalışma yaptığı bir yeniliği de beraberinde getirmiştir. Bu noktada Keleş (2016: 96), Carl Zuckmayer'in iki piyes uyarlamasını örnek vermektedir. Bu tarihlerde "*Der Hauptmann von Köpenick*" (1931) ve "*Des Teufels General*" (1946) piyesleri, H. Käutner tarafından 1957 ve 1955 yıllarında aynı adlarla uyarlanmıştır. Ona göre, 1960'lı yıllar itibarıyla uyarlama içerikler tekrar öne çıkmaya başlamıştır. Çetin'e (1999: 147-148) göre ise "1947-1965 yılları arası geçiş döneminde Hollywood'da romandan uyarlanan filmlerin başlıcalarını; *From Here to Eternity* (1953) ve Norman Mailer'in *The Naked and the Dead* adlı romanı ile Faulkner'in *Intruder in the Dust* ve Leon Uris'in *Exodus* (1960) adlı popüler romanından uyarlanan filmler oluşturmaktadır".

Durmaz'ın (2013), "Romandan sinemaya uyarlamalar: (1960-1986)" çalışmasında, çeşitli kaynaklardan derleyerek oluşturduğu tabloya göre, 1960 ve 1986 tarihleri arasında Türk sinemasına 192 adet roman uyarlanmıştır (Özön: 1995; Scognamillo: 1998; Hakan: 2008'den akt. Durmaz, 2013: 75-79). Oskay'a (1992'den akt. Çetin, 1999: 146) göre, 1960'larda karşılıklı ilişkiler hareketlilik kazanmıştır. Filmler kitaplara, kitaplar filmlere kitle transferi yapar hale gelmiş ve tüm medyalar birlikte hareket etmeye başlamıştır. Oskay'a göre, "Örneğin, televizyon sayesinde gazeteler tiraj yapmakta, gazeteler sayesinde televizyon seyredilir hale gelmektedir. Oyuncak sanayi de bunu desteklemektedir". Bu durum, uyarlamaları da doğrudan etkilemiştir.

1970'li yıllara bakıldığında Corrigan'a (1999'dan akt. Çetin Erus, 2005: 25) göre, bu süreç, sinema filmleri açısından bir ilke tanıklık etmektedir; doğduğundan itibaren sinema kültürüne aşina olan bir kuşağın hayatını geçirdiği zaman aralığına denk gelmektedir. Corrigan'a göre, bu kitle, medya ve sinema kültürüne hakim olmaları sebebiyle hem edebiyatı hem de sinemayı daha kaliteli içerikler üretmeye zorlar hale getirmiştir. Edebiyat ile sinema arasındaki gerginlikler de minimuma inerek güçlenmiş ve her anlamda kaliteli içerikler artmıştır. Bu noktada Corrigan'a göre, "*Godfather*" (1972) önemli bir adım olarak ifade edilmektedir:

"Mario Puzo'nun romanı Coppola'ya Amerikan ailesi ve politik düzeni acımasızca sorgulayan bir konu vermiştir. Coppola, bu malzemeyi *Baba 1 [The Godfather]* ve *Baba 2 [The Godfather: Part II]*'de karmaşık ve derinlikli sinemasal metinlerle kitabı tamamen gölgeleyen görkemli bir sinema gösterisine çevirmiştir. Baba filmi, modern sinemanın en başarılı filmlerinden biridir. Film, altmışlardan yetmişlere kadar film ve edebiyatı karakterize eden motiflerin üçünü de içermektedir. Bunlar 1) yıkıcı malzeme, 2) iş birliği yapan sinema ve 3) ticari sinemadır. Baba'dan sonra *Şeytan (The Exorcist)* ve *Jurassic Park*'a kadar başka filmler de kitapları ve oyunları daha önce elde edilemeyen ticari başarılarla ulaştırdılar – bazen daha iyi sanatsal başarılarla ve çoğunlukla daha büyük ekonomik başarılarla. Daha önce film ve edebiyat arasındaki iş birliği, metinsel bir konu olarak belirlenmişse de günümüzde bu daha çok finansal bir mesele halini almıştır".

Keleş, (2016: 96) 1970'li yıllar için başarılı bir örnek olarak, Günter Grass'ın "*Die Blechtrommel*" (1959) romanından, Volker Schlöndorff'un uyarladığı aynı adlı (1979) filmi göstererek bu filmin akademiden ödüller aldığını da vurgulamaktadır. Çetin (1999: 148) ise 1970'li yıllar için Mario Puzo'nun "*The Godfather*" (1969) romanının filme uyarlandığını bununla beraber "*Deliverance* (1972), *One Flew Over the Cuckoo'st Nest* (1975) ve *Who'll Stop the Rain?* (1978)" gibi öne çıkan roman uyarlaması filmlerin olduğunu belirtmektedir. Durmaz'a (2013: 73-74) göre ise 1960-1970 arası süreç, sinemaya ilgi noktasında Türk sineması adına da en parlak dönem olarak ifade edilmektedir.

1980 sonrasına bakıldığında, örneğin Anderson’a (1988’den akt. Çetin 1999: 148) göre, üç roman uyarlaması özellikle dikkat çekmektedir; Stephan King’in “*The Shining*” (1977) romanı, 1980 yılında aynı adla filme uyarlanmıştır. S. E. Hinton’un “*Rumble Fish*” (1975) romanı, F. F. Coppola tarafından aynı adla (1982) [1983]²⁵ filme uyarlanmıştır ve Alice Walker’ın “*The Color Purple*” (1982) romanı, Steven Spielberg tarafından yine aynı adla (1985) sinemaya uyarlanmıştır. Bu bilgilere ilave olarak, “*The Shining*” (1980) filminin devamı niteliğinde, Mike Flanagan tarafından “*Doctor Sleep*” (2019) filminin çekildiği de belirtilebilir.

Kale (2013: 103-104), Türk sinemasında yer alan roman uyarlamalarına dair örnekler vermektedir. Bu örneklerde 1980 sonrasına bakıldığında, Bekir Yıldız’ın, “*Halkalı Köle*” (1980) romanının, Ümit Efekan tarafından aynı adla (1986) filme uyarlandığı, Hikmet Erhan Bener’in, “*Ölü Bir Deniz*” (1983) romanının, Atıf Yılmaz yönetmenliğinde aynı adla (1989) filme uyarlandığı, Tarık Dursun Kakinç’ın, “*Kurşun Ata Ata Biter*” (1983) romanının, Ümit Elçi yönetmenliğinde aynı adla (1985) filme uyarlandığı, Feride Çiçekoğlu’nun, “*Uçurtmayı Vurmasınlar*” (1986) romanının, Tunç Başaran yönetmenliğinde aynı adla (1989) filme uyarlandığı, Duygu Asena’nın, “*Kadının Adı Yok*” (1987) romanının, Atıf Yılmaz yönetmenliğinde aynı adla (1988) filme uyarlandığı, Duygu Asena’nın “*Salkım Hanımın Taneleri*” (1989) romanının, Tomris Giritlioğlu yönetmenliğinde aynı adla (1999) filme uyarlandığı, Orhan Pamuk’un, “*Kara Kitap*” (1990) romanının, Ömer Kavur yönetmenliğinde “*Gizli Yüz*” (1991) adıyla filme uyarlandığı, Yılmaz Karakoyunlu’nun “*Güz Sancısı*” (1992) romanının, Tomris Giritlioğlu yönetmenliğinde aynı adla (2008) filme uyarlandığı, Kemal Demirel’in, “*Piano Piano Bacaksız*” (1993) romanının, Tunca Yönder yönetmenliğinde “*Evimizin İnsanları*” (2000) adıyla dizi filme uyarlandığı, Hasan Ali Toptaş’ın, “*Gölgesizler*” (1993) romanının, Ümit Ünal yönetmenliğinde aynı adla (2008) uyarlandığı ve Mustafa Kutlu’nun, “*Uzun Hikâye*” (2000) romanının, Osman Sınav yönetmenliğinde aynı adla (2012) filme uyarlandığı görülmektedir. Kale, Türk sinemasında uyarlamanın başladığı tarihten itibaren yani 1980 öncesine dair de örnekler vermektedir.

1990’lı yıllara bakıldığında Tibbetts’e (2000’den akt. Çetin Erus, 2005: 53) göre, “Doksanlar boyunca Amerikan sinemasında 2766 film gösterime girmiştir. Bunların 336 tanesi, yani yaklaşık %12 kadarı roman uyarlamasıdır. Tibbetts, doksanların uyarlamalar

²⁵ “*Rumble Fish*” filmi, Internet Movie Database (IMDB)’de (b.t), yer alan bilgilere göre ilk kez 1983 yılında yayınlanmıştır.

açısından çok parlak dönem olduğunu vurgular”. Çetin Erus’a (2005: 189) göre, 2000’li yıllarda “*Lord of The Rings* serisi ve *Harry Potter* serisi” başta olmak üzere roman uyarlamaları öne çıkmaya devam etmektedir. Bu noktada ilave yorum olarak 2000 sonrası gelişen teknoloji ve teknik olanakların artması sayesinde fantastik romanların ve uyarlaması güç olan ütöpik eserlerin de daha fazla uyarlanmaya başladığı belirtilebilir. Özellikle sinemada kullanılan CGI, yeşil perde (green screen) ve yapay zekâ gibi yöntemlerin gelişmesi, grafik ve animasyon kullanımıyla birlikte yapay mekân ve karakter tasarımları oluşturabilme imkanını sağlamıştır. Dolayısıyla tüm bu gelişmelerin 2000 sonrası fantastik, bilim kurgu ve korku türünde eserlere yönelimi arttırdığı, uyarlama içeriklerin de daha çok fantastik ve popüler romanlardan yapıldığı söylenebilir.

4.2. EDEBİ ESERDEN DİZİYE UYARLAMA

Roman ve dizi ilişkilerine geçmeden önce televizyonun tarihine değinmek gerekli olabilir. Aziz (1981: 14), ilk televizyon yayınının 1936’da İngiltere’de yapıldığını ifade etmektedir. Ona göre, ilk yayınlar yeterli alıcı olmaması sebebiyle izlenememiştir ve II. Dünya Savaşı dönemine de denk gelmesi sebebiyle yayınlar duraksamıştır. Aziz, 1945’ten sonra yayınların tekrar başladığını ve her anlamda gelişme göstererek yayın hayatına devam ettiğini belirtmektedir. Özdemir’e (2015: 282) göre, ilk renkli televizyon yayını 1951’de Amerika Birleşik Devletleri (ABD) içerisinde hayata geçmiştir. Aziz’e (1981: 129) göre, Türkiye’de ilk televizyon yayını ise 1952 yılında yapılmıştır: “İstanbul’da Teknik Üniversite’ye bağlı olarak 1952 yılından beri laboratuvar niteliğinde, öğrencilerin teknik deneyim kazanmaları için başlatılmış olan bu yayınlar, [Türkiye Radyo Televizyon Kurumu’nun] TRT’nin televizyon yayınlarının başlamasına kadar İstanbul’da haftada belirli saatlerde televizyon yayını yapmış müzik, haber, show ve çeşitli kültürel programlara yer vermiştir”.

Kale’ye (2019: 126) göre, “Radyo yayıncılığında uzun bir geçmişi olan TRT’nin televizyon yayıncılığı, 31 Ocak 1968 Çarşamba günü saat 19.30’da Nuran Emren’in (Devres) ‘Sayın seyirciler burası 3. Band 5. Kanaldan deneme yayınları yapan Ankara Televizyonu. Bugün 31 Ocak 1968. Bu akşamki deneme yayınına başlıyoruz.’ Açılış anonsuyla başlamıştır”. İlerleyen dönemlerde Özdemir (2015: 283-285), 1970’li yıllarla birlikte Türkiye’nin tamamına verici istasyonları kurma girişiminin hayata geçtiğini, seksenli yılların sonlarına gelindiğinde “özel televizyon yayıncılığı” denemelerinin gerçekleştiğini belirtmektedir. Doksanlara gelindiğinde ise İnal’a (2001: 273) göre, özel televizyon kanallarının yayın hayatına başlaması ve hızla artış göstermesi söz konusudur.

Bu durum, kanallar arasında yarışa sebebiyet vererek televizyon görülmedik düzeyde bir çeşitliliğe yol açmıştır. Özel kanallara örnek vermek gerekirse Coşkun’a (2018: 104-105) göre, 1990 yılında “Star 1” kanalıyla ilk adım atılmış, akabinde 1992’de (...) “Teleon, ardından da Show TV ve Kanal 6 ile birlikte yerel yayın yapan çok sayıda televizyon kanalı kurulmuş; TRT Kurumu bünyesinde yetişmiş ve nitelikli çok sayıda yayıncı, yüksek meblağlar karşılığında özel televizyonlara transfer olmuşlardır”.

4.2.1. Televizyon Dizileri

Televizyon dizilerine bakıldığında ise İyigün (2009: 48), öncelikle sinema ve televizyon medyaları üzerinden değerlendirmede bulunmaktadır. Diziler ile filmlerin kesin bir biçimde ayrıştırılmasının doğru olmadığını, iki türün sürekli alışveriş halinde olduğunu, iç içe geçtiğini, içerik transfer ettiğini belirtmektedir. Bununla birlikte televizyon dramalarının “seriler, serialler ve süren serialler” olmak üzere üç başlıkta kategorize edilebileceğini ifade etmektedir. Ona göre, “Seriler her hafta başlayıp biten bir öykü içerirken, serialler birkaç bölüm çekilip biten dizileri, süren seriallerse başlayıp, bitmek bilmeyen, başı unutulup sonu beklenmeyen yapımları ifade eder”. Bu noktada situation comedy (sitcom) olarak kalıplaşmış olan “durum komedileri” içeriklerinin de seriler başlığı altında sınıflandırıldığı belirtilebilir.

Yurderi (2014: 80), televizyon dizilerini, birbirine bağlı hikâyelerden oluşan süredizimsel dramalar olarak ifade etmektedir. Bununla beraber dizilerin “toplumsal, kültürel, tarihi” olayları, roman uyarlamalarını konu edinebildiğini, çoğunlukla “akşam yayın kuşağı” izleyici kitlesine yönelik içeriklerden oluştuğunu ve farklı kitlelere de hitap edebilen yapımlar olduklarını belirtmektedir. Yurderi’ye göre, “Seriya olarak da adlandırılan televizyon dizileri, izleyicinin dünyasına rahatlıkla nüfuz edebilme ve insanların algılamalarını değiştirebilme, düşüncelerini etkileyebilme, belirli konularda tavır almalarını sağlama ve olaylar hakkında kanaat oluşturma gücüne sahiptir”.

Çimen’e (2000: 126’dan akt. İyigün, 2009: 49) göre, “Seri ve seriallerin oluşumuna baktığımızda, televizyonun bu türleri radyodan aldığını görüyoruz. Radyo da bu formatları roman ve öykülerden almıştır. Radyoda dramatik ‘arkası yarın’lar bağımlı bir dinleyici kitlesi ortaya çıkarır, televizyonun yaygınlaşmasından itibaren de yapımcılar radyodaki o gizemli sesleri ve dramatik konuları ekrana dizi olarak taşır”. Bu süreçte edebi eserler, medyanın gidişatını belirleyen ve onu şekillendiren unsurlar olarak ifade

edilmektedir. Dolayısıyla kitaptan internete varan süreç, medyalararası ilişkiler üzerinden de değerlendirilebilir.

Karaboğa'ya (2016: 186) göre, “Modern endüstriyel yapılar, geleneksel toplum yapısına ait alanları yazılı ve sözlü ürünleri, edebiyat, mitolojik destan, halk öyküleri, roman, tiyatro, masal gibi anlatı türlerini harmanlayarak, teknolojinin imkânlarıyla günümüze uyarlayarak ‘televizyon dizisi’ dediğimiz yeni bir görsel anlatı türünü ortaya çıkarmıştır”. Ona göre, teknolojinin, medyanın ve iletişim biçimlerinin gelişimi ve kapitalist anlayışın hakimiyeti, “yeni anlatım türlerini” ortaya çıkarmış ve onları birer çıkar sağlama unsuru haline getirmiştir. Zorlu (2016: 91), televizyon dizilerinin, popüler kültür öğeleri üzerine inşa edildiğini ifade etmektedir. Ona göre, “Televizyon dizileri; kurdukları olay örüntüleri, fantastik ve çekici dünyaları öne çıkaran yapılarıyla, yıldızlaştırdıkları karakterlerle ve o karakterlerin giyim kuşamından kullandığı sözcüklere kadar bir sunumun gerçekleştirildiği, içeriği popüler kültür açısından son derece dolu olan bir niteliğe sahiptir”. Zorlu, bu durumun avantajları olduğunu da belirtmektedir. Örneğin kurgusallığıyla öne çıkan diziler, aynı zamanda gizli reklamları ve çeşitli ticari çıkarları barındırabilmektedirler. Apaydın ve Apaydın’a (2020: 751) göre, “Günümüzde, televizyon izleyicisinin televizyon başında harcadığı sürenin büyük kısmını kapsayan diziler, artık gündelik hayatın bir parçası olmanın yanı sıra aynı zamanda yaşam tarzlarının biçimlenmesinde de etkileyici bir rol oynamaktadır”.

Radyo Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) (2013: 25) tarafından 2012 yılında hazırlanan “*Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması-2012*” raporundaki verilere göre, % 76.7 oranıyla “yerli diziler” en çok izlenen program türü olarak ilk sırada yer almakta; sırasıyla “haberler ve Türk filmleri” onu takip etmektedir. Özertem’e (2014: 10) göre, Deloitte Türkiye şirketinin, 2014 yılında yayınladığı raporda, 20.00-23.00 saatleri arası “prime-time”²⁶ kuşağının büyük bölümünde tekrarlarıyla beraber en çok 2,5-3 saatlik dizilerin yer aldığı belirtilmektedir. RTÜK (2018: 14-15), “*Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması-2018*” raporu verilerine göre ise Türkiye’de en çok izlenen program türleri arasında ilk sırada “haberler”, ikinci sırada “yerli diziler” yer almaktadır. Yıllara bakıldığında televizyonda dizi izleme oranlarının giderek düşme eğilimi gösterdiği fakat yine de izlenmeye devam ettiği görülmektedir²⁷.

²⁶ Çelenk (2005: 23), “prime time” ifadesini “ana yayın kuşağı” olarak vurgulamakta; aynı zamanda en çok TV izlenen bu zaman diliminde, tüm yaş gruplarının bir arada olduklarını belirtmektedir.

²⁷ 2018 yılı Ocak-Eylül arası verilerine göre, “yerli diziler”, %43,8’lik oranla en fazla içeriğe sahip program türü olarak belirtilmektedir (RTÜK, 2018: 60). Bu duruma rağmen yıldan yıla izlenmelerde giderek düşüş yaşandığı görülmektedir.

4.2.2. Dizi ve Edebi Eser İlişkileri

Televizyon dizilerinin romandan uyarlanması üzerine Aytaç (2002: 17), sadece yazınsal olanın göstergeye, görsel olana uyarlanmadığını, bunun tekdüze bir aktarım olmadığını, aksine dizilerin de edebiyatı etkilediğini ifade etmektedir. Benzer bir bakış açısıyla Özdemir (2006: 19-20) de Türk televizyon tarihinde dizilere pek çok romanın uyarlandığını spesifik örneklerle ifade ederek senaryo bağlantısı ile bu dizilerin birer edebiyat, metin varyantı olarak değerlendirilebileceğini, aynı zamanda da çift yönlü etkileşime, alışverişe örnek olarak dizilerden edebiyata uyarlanan eserlere rastlandığını ve dizilerin kitap haline getirilebildiğini de belirtmektedir. Dolayısıyla film ve roman ilişkilerinde de olduğu gibi dizi ve roman ilişkilerinde de medyalar arasında çift yönlü aktarımlar yaşanabildiği ifade edilmektedir.

Filmler gibi diziler de görsel bir medyayı temsil etmektedir. İki görsel medyanın, uyarlamalar bağlamında birbirlerine kıyasla farkları olduğuna değinen Monaco'ya (2001: 48) göre, televizyon dizileri, zaman kısıtlılığını ve süre problemlerini aşma potansiyeli taşıyarak, romanlardan filmlere yapılan uyarlamalarda yaşanan bütüncül aktarımın yapılamaması sorununu ortadan kaldırabilecek potansiyeli taşımaktadır. Monaco bu noktada, 1972 yapımı, romandan diziye yapılmış bir uyarlama olan “*War and Peace*” dizisini başarılı bir örnek olarak göstermektedir. Monaco'nun görüşüne ilave olarak bu noktada romanlarda hikâyenin bölümlere ayrılarak anlatılabilmesi özelliğinin dizilerin de yapısı gereği bölümlerden oluşmasıyla paralellik arz edebileceği, bu anlatım biçimine de süredizimsel olarak uyumlanabileceği söylenebilir. Filmlerde yapısı gereği bu imkân olmamasına karşın romanlarda yazar tarafından kısımlara ayrılan ve bir başlık ya da tarih altında işlenen bir bölüm, metin-alt metin, hikâye, süreç ya da pasaj aynı şekilde bir bölüm olarak dizilerde işlenebilir. Bu noktada bir medya ve medya üslubu farkı olarak bir dizi özelliğinden de bahsedilebilir. Thompson'a (2003'ten akt. Yurderi, 2014: 76) göre, karmaşık yapıları basitçe sunabilmek televizyonu başarılı kılmaktadır. Özellikle karmaşık hikâyeye sahip olan diziler, televizyonda izleyici kitleye basit ve anlaşılabilir bir biçimde aktarılabilir. Dolayısıyla dizilerin filmlerden ayrıştığı ve romanlarla da daha bütüncül bir ilişki kurabildiği nokta olarak süre kısıtlılığının olmaması ve anlatımının daha anlaşılabilir olması gösterilebilir.

Literatürde dizilere yönelik çeşitli yaklaşımların olduğu görülmektedir. Televizyon dizilerinin tür olarak “seriler, serialler ve süren serialler” başlıklarına ayrılabilirdiği, filmlerden, filmlerin ele alınış biçiminden çokta farklı düşünülmediği,

popüler kültür öğelerini kullandığı, spesifik konular üzerine kurgulandığı şeklinde yorumlar bulunmaktadır. Bunun dışında yine popüler kültür öğelerinin ön planda olduğu, fantastik, süper kahraman içerikli dizilerin de savaş, korku, bilim kurgu gibi spesifik konular üzerine kurgulandığı belirtilebilir. Yeni medyanın etkisiyle özellikle televizyon dışında üretilen uyarlama dizilerde çizgi roman, fantastik roman, video oyun uyarlamalarının fazlasıyla tercih edildiği ifade edilebilir. Bu bağlamda öncelikle dizi uyarlamalarına sonrasında internet dizilerine değinmek gerekmektedir.

4.2.3. Edebi Eser Uyarlaması Diziler

Literatüre bakıldığında tıpkı filme uyarlanan edebiyat eserlerinde olduğu gibi dizilere uyarlanan edebiyat eserlerinde de global ölçekte sayılamaz noktaya gelen uyarlama eserin olduğu söylenebilir. Bu sebeple bu başlık altında da kronolojik olarak basit rastgele örneklem alınarak seçilen örneklerle yer vermek daha doğru olacaktır.

Barnouw’a (1966’dan akt. Gündel, 2021: 129) göre, bir radyo uyarlaması olarak “*The Queen’s Messenger*” (1928) dünyada uyarlanan ilk televizyon oyunu olarak ifade edilmektedir. Televizyonun ilk yıllarını, roman ve tiyatro uyarlamalarının televizyonda aktarım sürecini genel bir tarihsel değerlendirmeye ele alan Cardwell’e (2007: 184-185) göre, televizyonun yani hareketli görüntünün ortaya çıktığı ilk dönemlerde, hayranlık uyandırmasına rağmen hareketli görüntü ile nelerin aktarılabilceği konusunda yeterli düzeyde tartışma ortamı oluşmamıştır. İlk denemelerde hareketli görüntü ile “gerçeklere dayalı” olaylar anlatma yönünde adımlar atılırken, sonraki süreçte hareketli görüntünün dramatik anlatıya yönelik bir potansiyel taşıdığı keşfedilmiştir. Bu keşif ile birlikte hikâye arayışı ortaya çıkmıştır ve yayıncılar, ilk önce tiyatroya sonrasında roman ve kısa öykülere yönelmişlerdir. Cardwell’e göre, uyarlama yapmayı tercih etmek, yayıncılara başta güçlü hikâyeler ve inandırıcı karakterler olmak üzere çeşitli hazır malzemeler kazandırmıştır. Bu bağlamda verilen örneklerle bakıldığında, Britanya Yayın Kuruluşu/British Broadcasting Corporation (BBC) tarafından 1930’larda başlayan düzenli yayınlara geçilmeden önce L. Pirandello’nun “*The Man with a Flower in His Mouth*” (1923) isimli oyununun aynı adla (1930) drama olarak televizyona uyarlanması; 1937 yılında ulusal yayının başlamasıyla birlikte R. C. Sherriff’in “*Journey’s End*” (1928) isimli oyununun, yine aynı adla, aynı yıl televizyona uyarlanması, televizyondaki tiyatro uyarlamalarına örnek olarak verilmektedir. İlk roman uyarlaması olarak ise Louisa May Alcott’un “*Little Woman*” (1896) romanının, aynı adlı (1950) uyarlaması

gösterilmektedir. Cardwell, 1950 yılı itibarıyla edebiyat ve tiyatro uyarlamalarının televizyona hakim olduğu bir sürecin başladığını belirtmektedir.

1950'li yıllara genel olarak bakıldığında Giddings ve Selby'e (2001: 19-20) göre, serialler ve/veya mini diziler, 1951'de BBC'de A. Trollope'un "*The Warden*" (1855) romanının, Cedric Wallis tarafından aynı adla (1951) altı bölümden oluşacak şekilde uyarlanması ile başlamıştır. Devamında Jane Austen'in "*Pride and Prejudice*" (1813) adlı romanı, Campbell Logan tarafından (1952) yılında yine aynı adla mini dizi olarak uyarlanmıştır. Yine romandan uyarlanan "*Jane Eyre*" (1956) bu süreci takip etmiştir. 1958 yılı itibarıyla "*Nicholas Nickleby*, *The Small House at Allington*, *Pride and Prejudice*" isimli roman uyarlamaları öne çıkmaktadır. C. Dickens'ın "*Great Expectations*" (1860) romanından, P. D. Cummins yönetmenliğinde uyarlanan aynı adlı (1959) mini dizi ise BBC'de erken dönemde yayınlanan en iyi Charles Dickens uyarlaması dizilerden birisi olarak kabul edilmektedir.

O dönemde televizyona içerik üretmenin zorluklarına değinen Cardwell'e (2007: 185) göre, erken televizyon dönemi teknik yetersizliklerle mücadele etmiştir. Örneğin stüdyo tabanlı, çok ağır, taşınması güç kameraların kullanılması içeriklerin çekilme biçimini etkilemiştir. Kameraların hareket kısıtlılığı sebebiyle sabit kameralar yerleştirilmiş ve kesme yoluyla içerik üretilmiştir. Tekrar yayınlanan içerikler bugünkü gibi, bir içeriğin yeniden ekrana yansıtılması şeklinde değil, aynı oyuncu ekibiyle tekrar aynı çekimlerin gerçekleştirilmesi suretiyle hazırlanmıştır. Cardwell'e göre, düzenlenemeyen post prodüksiyon süreci ile ses ve görüntü kalitesinin yetersizliği ve genel olarak hareket kısıtlılığı, oyuncuların da fiziksel hareketlerini, mekân kullanımını kısıtlamış, daha fazla efor harcamalarına sebebiyet vermiştir. Bir çıkış yolu bulmak amacıyla da içeriklerin yazınsal boyutuna daha fazla önem verildiği, yetersizlik durumlarında radyonun getirilerinden yararlanmak mahiyetinde sözel aktarımın, kelimelerin estetik boyutuna verilen değerin öne çıkarıldığı, bu sebeple de sinemadaki yönetmen faktörünün aksine senaristlerin drama yaratıcıları olarak kabul edildiği bir erken televizyon döneminin yaşandığı belirtilmektedir.

1960'lı yıllara bakıldığında Giddings ve Selby'e (2001: 20-27) göre, klasik dizilerin temelleri bu dönemde atılmıştır. Bu döneme dair örnek verdikleri bazı roman uyarlamaları içerisinde, Dickens'ın romanlarından uyarlanan dizi denemeleri öne çıkmaktadır. Bunlara bakıldığında "*Barnaby Rudge*" (1780) romanından Morris Barry tarafından uyarlanan, aynı adlı 13 bölümlük televizyon dizisi (1960), "*Oliver Twist*"

(1838) romanından Eric Tayler tarafından uyarlanan, aynı adlı televizyon dizisi (1962), “*Martin Chuzzlewit*” (1842) romanından Joan Craft tarafından uyarlanan aynı adlı televizyon dizisi (1964) ve “*A Tale of Two Cities*” (1859) romanından yine Joan Craft tarafından uyarlanan, aynı adlı televizyon dizisi (1965) yer almaktadır. Bu uyarlamaların dışında tarihsel olarak yaşanan bazı olaylara da değinen Giddings ve Selby’e göre, altmışlı yıllarda BBC televizyonlarında yaşanan yönetici değişikliği ile televizyon dizileri için “altın çağ” yaşandığı, 1965’te “*For Whom the Bell Tolls*, *The Wednesday Thriller*, *Mogul* ve *Sherlock Holmes*” romanlarının televizyon dizilerine uyarlandığı, 1967 yılında John Galsworthy’nin “*The Forsyte Saga*” (1906-1921) roman serisinin, David Giles tarafından uyarlanan aynı adlı dizisiyle son siyah beyaz televizyon dizisinin çekildiği, W. M. Thackeray’nin “*Vanity Fair*” (1848) isimli romanının, yine D. Giles yönetmenliğinde, aynı adlı televizyon dizisi (1967) ile birlikte renkli döneme geçiş yapıldığı, bu bağlamda bir dönüm noktasına gelindiği belirtilmektedir.

1970’li yıllarda Cardwell (2007: 187), A. Trollope’un altı ayrı romanından, R. Wilson ve H. David yönetmenliğinde uyarlanan 26 bölümlük “*The Pallisers*” (1974) adlı dizi ile A. Bennett’in “*The Clayhanger Family Series*” (1925) romanlarından, J. Davies ve D. Reid tarafından uyarlanan, yine 26 bölümden oluşan “*Clayhanger*” (1976) dizisinin ön plana çıktığını belirtmektedir. Cardwell, dizi bölümlerindeki sayısal artışlardan hareketle ticari sinemanın anlatı noktasında yarışamayacağı boyuta geldiğini vurgulamaktadır. Ona göre televizyon dizileri, sinemaya karşın romanları daha detaylı bir biçimde aktarabilmektedir. Örneğin “olay örgüsünü, ruh hallerini, atmosferin inceliklerini” daha fazla yansıtabilir, karakter tiplerini ve ilişkilerini daha detaylı, daha dikkatli bir şekilde tasarlayabilirler. Bu durumda bölüm sayısının artış oranıyla romanlara sadakatin ve romanların doğru aktarımının daha kolay hale geldiği çıkarımı yapılabilir. Bu durum da esasında sinemadaki süre sorunu ile ilişkilendirilebilir.

Türk televizyon tarihine bakıldığında ise Kale’ye (2019: 142-143) göre, Türkiye’de erken dönem televizyon tarihinin edebiyata başvurusu “toplumsal, ekonomik, siyasal ve teknik” açılardan birer zorunluluk olarak ifade edilmektedir. Ona göre, “Çünkü 1960’ların sonunda başlayan ve ülkemiz için yepyeni bir olgu olan televizyon yayıncılığı için yazılmış özgün film ya da dizi senaryosu olması gibi bir hazırlık söz konusu değildi. Hatta daha önceki satırlarda bahsettiğimiz gibi, bu konulardaki gereksinimleri karşılayacak bir mevzuat dahi yoktu”. Tek kanallı döneme bakıldığında örneğin İnal’a (2001: 275) göre, TRT ekranlarında uzunca bir süre “*Dallas*,

Şahin Tepesi, Baretta, McMillian ve Karısı, Görevimiz Tehlike” gibi yabancı televizyon dizileri yer almıştır. Çelenk’e (2005: 359) göre, televizyonda Türkçe seslendirilen ilk dizi “Bedava Dünya Gezisi” (1972) olmuştur. Yetmişli yıllar aynı zamanda Türk televizyon tarihinde ilk edebiyat uyarlaması dizilerin hayata geçtiği dönem olarak da bilinmektedir. Kale’ye (2019: 131-132) göre, “Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz” (1974), TRT’nin kendi imkanlarıyla çekilen ilk edebiyat uyarlaması olurken, “Aşk-ı Memnu” (1975) dizisi, Yeşilçam ortaklığında çekilen ilk yerli roman uyarlaması olarak ekranlarda yerini almıştır. Cansız (2011: 72), bu süreçte uyarlanan bütün içeriklerde ana kaynağa son derece bağlı olduğunu, ana kaynağın bozuma uğratılmasının tercih edilmediğini ifade etmektedir. Gültekin Akçay’a (2009: 273) göre, “TRT’nin eserleri uyarlama diziler için mihenk taşı olmuştur”. Kale’ye (2019:133) göre ise bu tarihlerde yabancı kaynaklardan ünlü edebiyat uyarlamaları bir yandan ekranlara taşınmaya devam ederken yerli edebiyat uyarlamaları da uyarlanma sıklığı kazanmıştır. Bu bağlamda, “*Tatlı Cadı, Bonanza, Kaygısızlar, Sinekli Bakkal*” gibi uyarlama yapımlar da o döneme örnek olarak verilmektedir.

1980’lerde Giddings ve Selby’e (2001: 64) göre, J. Austen ve C. Dickens gibi yazarların romanlarının hala uyarlama içerik olarak dizilerde tercih edildiği belirtilmektedir. Bunların içerisinde “*Pride and Prejudice* (1980), *Sense and Sensibility* (1981) ve *Mansfield Park* (1983)” gibi örnekler yer almaktadır. Bunun haricinde Warwick Deeping’in “*Sorrell and Son*” (1925) romanının, aynı adla 6 bölümlük bir televizyon dizisi (1984) olarak, F. B. Young’un “*My Brother Jonathan*” (1928) romanının ise yine aynı adla 5 bölümlük bir televizyon dizisi (1985) olarak uyarlandığını belirtmektedirler. Aynı zamanda seksenli yıllarda, televizyon kanallarında artışın yaşandığı, dizilerde işlenen konuların özenle seçildiği vurgulanmaktadır.

Türk televizyon tarihinde seksenli yıllara bakıldığında ise Sayın (2005: 103-104), seksenli yıllarda, 1980 yılından önce çekilen Türk filmlerinin her gün televizyonlarda gösterildiğini, bu durumun yerini de zamanla televizyon dizilerin aldığını ifade etmektedir. Çelenk’e (2010: 20) göre, seksenli yıllarda, “(...) *Küçük Ağa* (1984-Tarık Buğra uyarlaması), *Kartallar Yüksek Uçar* (1984-Atilla İlhan’ın özgün TV Senaryosu), *Dokuzuncu Hariciye Koşuşu* (1986-Peyami Safa uyarlaması), *Çalılıkusu* (1986-Reşat Nuri Güntekin uyarlaması), *Aliş ile Zeynep* (1985-bir Rumeli türküsü uyarlaması)” öne çıkan edebiyat uyarlamaları arasında yer almaktadır. Kale’ye (2019: 138) göre ise seksenli yılların sonlarında ve doksanlı yılların başındaki süreçte TRT’nin yerli edebiyat

uyarlamaları arasında (...) “*El Kızı, Can Şenliği, Hanımın Çiftliği, Samanyolu, Yalnızlar, Başka Olur Ağaların Düğünü, Duygu Çemberi, Küçük Dünya, İnsansızlar, Deniz Gurbetçileri, Fatih-Harbiye, Issızlığın Ortası, Kopuk Dünyalar, Suyun Öte Yanı ve Yağmur Beklerken*” gibi televizyon dizileri yer almaktadır.

1990’lı yıllara bakıldığında Cardwell’e (2007: 189-190) göre, bu yıllarda uyarlama içerikler çok fazla tekrara düşmeye başlamıştır. Hem içerik anlamında hem de aktarım tarzı, kullanılan teknikler anlamında uzun yıllardır süregelen bir geleneğe sıkışmışlık durumu yaşanmaktadır. Austen gibi yazarların hala uyarlanmaya devam ettiği de belirtilmektedir. Bu noktada değişim adımlarına yönelik Austen’in romanından uyarlanan “*Persuasion*” (1992) [1995]²⁸ filmi, klasik uyarlama biçiminden koparak hem roman hikâyesine sadık kalıp hem de kamera kullanımında çeşitliliğe gitmesiyle, el yazısı kullanmasıyla, çok yönlü anlatım tercih etmesinin yanı sıra yenilikleri barındırıyor olması açısından örnek olarak verilmektedir. Bununla beraber roman uyarmalarında “*Pride and Prejudice*” (1995) mini dizisinin başarılı bir örnek olarak öne çıktığı ifade edilmektedir. Bu uyarlama içerikle birlikte de yenilenme hareketlerinin canlandığı vurgulanmaktadır, eskiden uyarlanmış eserlerin de bir nevi revize edilmesi söz konusu olmuştur. Cardwell’e göre bu bağlamda öne çıkan uyarlamalar ise “*Moll Flanders*” (1996) filmi ve “*Vanity Fair*” (1998) dizisi olarak ifade edilmektedir. Doksanların Türk televizyon dizilerine bakıldığında ise Çelenk’e (2010: 21) göre, televizyonda ticari gayelerin hat safhaya ulaştığı bir döneme girilmiştir. Televizyon kanalları fazlasıyla artmış ve prime-time anlayışının yerleşmesine sebebiyet veren dizi artışları yaşanmıştır. Kale’ye (2019: 140) göre ise Türk televizyon dizilerinde 2000’li yıllara kadar, (...) “*Kurtlar Sofrası, Solgun Bir Sarı Gül, Yazılar Filmatik, Tersine Akan Nehir, Cumhuriyet, Öykülerde Yaşananlar, [Öykülerle Yaşayanlar] Pazartesi Oyunları, Bir Lüzumsuz Adam, Salkım Hanımın Taneleri, Akşam Güneşi*” gibi roman uyarlamaları öne çıkmıştır.

2000’lerde ve sonrasında yapılan televizyon dizisi uyarlamalarına bakıldığında Cardwell’e (2007: 190-192) göre, bu yüzyılın başlarında klasik roman uyarlamaları artış göstermiştir. Başlıca öne çıkan uyarlamalara, “*Madame Bovary* (2000), *Anna Karenina* (2000), *Doctor Zhivago* (2002) ve *Crime and Punishmen* (2002)” gibi diziler örnek verilmektedir. Bununla beraber öne çıkan bazı roman uyarlamaları arasında, M. Peake’in “*Gormenghast*” (1950) romanının, aynı adla mini dizi (2000) olarak uyarlanması, A. Trollope’un “*The Way We Live Now*” (1875) romanının, aynı adla mini dizi (2001) olarak

²⁸ IMDB (b.t) verilerine göre filmin 1995 yılında çekildiği görülmektedir.

uyarlanması ve Zadie Smith'in "*White Teeth*" (2000) romanının, yine aynı adla mini dizi (2002) olarak uyarlanması örnek gösterilmektedir. Cardwell, bu süreçte özellikle popüler roman uyarlamalarının da yapıldığına dikkat çekmektedir. Türk televizyonlarına bakıldığında ise Gültekin Akçay'a (2009: 7) göre, 2000'li yıllarda edebiyat uyarlamaları giderek artmaya devam etmiştir. Gündel (2021: 135), Türkiye'de "TRT 1, ATV, Kanal D, Show TV, Star TV, Fox TV" kanallarında 2000-2010 yılları arasında 29 adet edebiyat uyarlaması drama dizi yer aldığını belirtmektedir. Okur (2013: 230-231), 2006-2013 yılları arasında çeşitli televizyon kanallarında yer alan 31 adet roman uyarlaması diziyi tablo halinde sunmaktadır. Gündel (2021: 140-141), aynı kanallarda 2011-2020 yılları arasında ise 35 adet roman uyarlaması drama dizisi yer aldığını ifade etmektedir.

Bu başlık altında sadece bazı dizilere spesifik örneklerle dönemselsel olarak ve basit rastgele örneklem alınarak değinilmiştir. Türü fark etmeksizin televizyon için üretilen edebiyat uyarlaması dizilerin, filmler gibi sayılamayacak noktaya geldiği, sıradanlaştığı belirtilebilir. Televizyonda yayınlanan dizilerin yanı sıra, 2000'li yıllarda özellikle web 2.0 ve yeni medya teknolojileri ile birlikte dizi sektörünün sanal ortamlarda ve dijital platformlarda da yerini aldığı ifade edilebilir.

4.2.4. Dijital Platform Dizileri

2000'li yıllarla ve yeni medya gelişmeleri ile birlikte internetin kullanım alanının genişlediği bilinmektedir. Bu durum televizyona da sirayet etmiştir. İnternetin kullanılabilir olduğu teknolojik cihazların içerisinde zamanla televizyon da yerini almıştır. Söğüt'e (2020: 159) göre, internet ve TV ilişkisi, IPTV ve OTT TV teknolojileri ile yeni bir dönem başlatmıştır. Eldeniz ve Kırık'a (2010: 262-263) göre, IPTV, ticari anlayış üzerine kurulu, bireysel kullanıma yönelik çoğunlukla ücretli hizmet sunan bir yayın teknolojisi olarak özetlenebilir. Söğüt'e göre, "IP TV'nin izleyiciye getirdiği en büyük yenilikler; kanal sayısının artması, arşiv özelliği, yüksek çözünürlüklü görüntü kalitesi ve izleyiciye sağladığı kontrol ve denetimdir". Eren'e (2021) göre ise OTT TV'nin farkı "TV, uydu" vd. aracı unsurları gerektirmeden izleyici kitleye istediği her an ve her şekilde içeriğe ulaşabilme erişimi sağlaması olarak ifade edilmektedir²⁹.

²⁹ Dikmen'e (2017: 427) göre, "OTT [Over The Top] kavramı, televizyon endüstrisindeki uydu ve kablolu yayın sistemi kullanan çoklu sistem operatörlerinin [Multiple Sistem Operator] (Örneğin Digiturk, D-Smart) ya da kapalı internet sistemi kullanan IPTV yayıncılığına (Örneğin Tivibu) alternatif açık internet sistemi üzerinden hizmet veren yayıncılık modeli olarak tanımlanmaktadır. IPTV'nin kullandığı korunaklı internet ağ sisteminden farklı olarak, OTT açık web ortamında, internet hızındaki değişimler ve kesintilerden etkilenmektedir".

Bu durum, çeşitli teknolojik cihazlarda televizyon içeriklerinin izlenebilirliğini ve teknolojik ürünlerin kullanım oranını doğal olarak arttırmıştır. Özertem’e (2014: 6) göre, “Artan elektronik ürün sahipliğinin yanı sıra internet penetrasyonundaki hızlı yükseliş; eğlence programlarının, haber programlarının ve dizilerin sadece televizyondan değil, bilgisayarlardan ve mobil cihazlardan da izlenme oranlarında yükselişe yol açmıştır.” RTÜK (2018: 14-15) verilerine göre, 2006 yılından itibaren televizyon izleme oranları giderek düşmektedir ve özellikle genç yaş grubunun televizyon içeriklerini daha çok internet ve akıllı cihazlar aracılığıyla takip ettikleri belirtilmektedir.

OTT yayın teknolojisinin devamında Coşkun (2021: 16), isteğe bağlı yayın hizmetleri sunan VOD sistemlerini aşağıda yer aldığı gibi 3’e ayırmaktadır:

- 1) SVOD: Aboneliğe dayalı hizmet sistemi,
- 2) AVOD: Reklama dayalı hizmet sistemi,
- 3) TVOD: kiralamaya/sözleşmeye dayalı hizmet sistemi.

Bu perspektiften bakıldığında Özel’e (2020: 127) göre, “Youtube, Vimeo, Dailymotion” gibi platformlar reklama, “Netflix, Amazon Prime, Hulu” gibi platformlar aboneliğe dayalı servislere örnek verilmektedir. Söğüt’e (2020: 159) göre, günümüzde en çok öne çıkan OTT TV platformu Netflix olarak belirtilmektedir. 1997’de kurulan Netflix hakkında görüş bildiren Cook’a (2014: 3-4) göre, Netflix, televizyon endüstrisinin yavaşladığı dönemlerde dijital kültürü benimseyerek yeni nesil televizyon anlayışı ile sürdürülebilir bir başarı grafiği elde etmiştir. Aynı zamanda Söğüt’e (2020: 159) göre, “Türk televizyon izleyicisinin de Netflix’in öncülüğündeki yeni yayın modeli ile tanışması uzun sürmemiştir. Netflix Türkiye, 2016 yılında faaliyete geçerken, Doğan Grubunun öncülüğünde Puhu Tv [TV] ve Blu Tv [TV] aynı yıl yayınlarına başlamıştır”.

2020’li yıllarda izleyici kitle için SVOD içerikler avantajlı, klasik televizyon dizileri dezavantajlı konumda değerlendirilebilir. İki yayın türü arasındaki temel farklara değinen Eren’e (2021) göre, dijital platformlarda dizilerin uzunluğu 1 saati geçmemektedir ve çoğunlukla 40 dakika civarındadır, dizilerin sezonları ortalama 8 bölümden oluşmaktadır ve haftalık olarak izleyici kitleyi ekran başında bekletmek yerine sezon olarak yayınlanmaktadır. Sansür uygulaması, minimum düzeyde seyretmektedir ve televizyon dizilerinde yer alan klasiklerin, klişelerin dışında “polisye, cinayet, mistik, gizemli, fantastik, siyasi, psikolojik” konularda içerikler üretilmektedir. Bu bağlamda bazı örneklerle bakıldığında Çağıl ve Kara’ya (2019: 12-13) göre, Puhu TV, Blu TV ve

Netflix, Türkiye’de 2016 yılında hizmet vermeye başlamıştır. Fakat Türkiye’deki ilk içerikler platform olarak Youtube üzerinden yayınlanmıştır. Yayınlanan içeriklere, “*Sıfır Bir - Bir Zamanlar Adana’da, Kormanlar ve Kamera Narkası*” dizileri örnek verilmektedir. Söğüt’e (2020: 159) göre, “Puhu Tv [TV] ve Blu Tv [TV]” platformlarında ilk yerli internet dizileri olan “*Şahsiyet, Masum, Fi*” gibi içerikler yayınlanmış ve izleyici kitlede dijital platformlara yönelimi arttırmıştır. Bununla beraber Exxen TV de bir dijital platform olarak 2021 yılında “*Gibi, Şeref Bey*” gibi diziler ve “*Konuşanlar*” gibi talk show programları ile yayın hayatına başlamıştır. “Eğlence programları” ağırlıklı içerikleriyle GAİN dijital platformu da 2021 yılında hizmete başlamıştır (Coşkun, 2021: 29). Disney+ dijital yayın platformu da 2022 yılı itibarıyla Türkiye’de kullanıma açılmış olup daha çok çizgi roman uyarlamalarına özellikle de Marvel içeriklerine yer verdiği belirtilebilir.

Dijital platformlarda yer alan uyarlamalara bakıldığında ise edebiyattan, romanlardan, video oyunlarından, filmlerden ve çeşitli türlerden uyarlama dizilerin yer aldığı görülmektedir. Dijital platformlarda uyarlama içeriklerin sayısal olarak artışta olduğu, insanların dijital platformlara ve özellikle SVOD servislere giderek alışkanlık kazandığı ve içerik üreticilerinin de bunu görerek daha fazla içerik üretmeye yöneldiği belirtilebilir. Klasik televizyon ekranlarında yayınlanan serilerin, seriallerin ve süren seriallerin alışlagelmiş roman uyarlamalarından ve bilindik konulardan oluşması, izleyici kitlelerin dijital platformları tercih etme nedenleri arasında gösterilebilir; bu geçiş standart kalıpları ve klişeleri terk etme eğilimi olarak da yorumlanabilir. Sosyal platformlara anında ulaşılabilir olması, izleyici nabzının kolayca ölçülebilmesi, farklı medyalarda popüler olmuş içeriklerin ve genel olarak popüler kültürün içerik üretiminde bir nevi tüketim kaynağı kılınması, internetin, reklamların ticari amaçlarla başarılı biçimde kullanılması da dijital platformları öne çıkarmaktadır. Uyarlama anlayışındaki farklılığa bakıldığında, televizyon tarihinde ilk dizi denemelerinden itibaren ünlü yazarların eserlerine yönelimin olduğu görülmektedir ve televizyon tarihi boyunca aynı eserler zaman zaman dizi olarak uyarlanmıştır. Bu durumun 2000’li yıllara kadar sürdüğü, 2000’li yıllardan itibaren teknolojik gelişmelerin de etkisiyle azalarak devam ettiği görülmektedir. Dijital platformlarda ise klasik haline gelmiş uyarlamalar ve uyarlama konuları, genel olarak tekrarlanmamaktadır ve tercih edilmemektedir. Bunun sebepleri arasında daha az yasağa maruz kalması sebebiyle daha özgür platformlar olmaları, sürekli kontrol altında tutulması gereken reyting problemlerini yaşamamaları,

yalnızca belirli konular açısından hitap edilebilen genel izleyici kitlesini doğrudan hedef almamaları, teknolojinin getirilerini, popüler içerikleri daha çok kullanmaya yönelmeleri ve konu anlamında içerik türlerini çok geniş bir yelpazede tutmaları sebebiyle her yaş grubuna hitap edebilmeleri gösterilebilir.

Dijital platformlarda yer alan bazı roman uyarlamalarına basit rastgele örneklem yöntemi kullanılarak bakıldığında ise örneğin yerel içerikler içerisinde Puhu TV'de A. Kohen'in popüler roman serisinden uyarlanan "Fî" (2017) dizisi, Netflix'te İ. Gökdel'in "Karakalem; ve Bir Delikanlının Tuhaf Hikâyesi" (2016) romanından uyarlanan "Hakan: Muhafız – The Protector" (2018) ve Ş. Boybaş'ın "Dünyanın Uyanışı" (2018) romanından uyarlanan "Atiye" (2019) dizileri örnek verilebilir. Global olarak bakıldığında ise Netflix'te bu tez çalışmasının da örneklemini oluşturan, A. Sapkowski'nin fantastik romanlarından uyarlanan "The Witcher" (2019) dizisi, "Altered Carbon" (2018), "You" (2018) gibi roman uyarlamaları diziler, Amazon Prime Video'da "Good Omens" (2019), "The Man in the High Castle" (2015) "LOTR: The Rings of Power" (2022) gibi roman uyarlamaları diziler örnek olarak verilebilir. Bu uyarlamalarda konu olarak daha çok fantastik içerikler öne çıkmaktadır ve bu tür uyarlamaların giderek arttığı da söylenebilir. Bu örnekler dışında daha önce televizyon programlarında yayınlanmış olan roman uyarlamalarının da dijital yayın platformlarında tekrar yayınlanabildiği belirtilebilir. Örneğin "Peaky Blinders" (2013) ilk olarak BBC-Two kanalında yayınlanmış, sonrasında Netflix'e de taşınmıştır. Aynı şekilde "Anne with an E" (2017) ilk olarak CBC ekranlarında televizyon dizisi olarak yayınlanırken sonrasında Netflix'te de yayınlanmıştır. Bu bağlamda verilebilecek çok sayıda örnek olduğu ifade edilebilir. Genel olarak dijital platformlarda, uyarlama türlerinin sadece edebiyat türleriyle sınırlı olmadığı, (video oyun, çizgi roman, anime, piyes vb.) tür çeşitliliğinin çok fazla olduğu söylenebilir.

4.3. DİĞER UYARLAMA TÜRLERİ

Pek çok sanat türü arasında uyarlama yapıldığı söylenebilir. Bir medyalararasılık konusu olarak türsel farklılıkların, yazınsal olarak sadece romanlarda, görsel olarak ise sadece filmlerde olmadığı belirtilebilir. Filmler gibi diziler, dijital-video oyunlar, animeler, çizgi filmler vd. görsel medyalar ile romanlar gibi şiirler, masallar, fıkralar vd. yazınsal medyalar da belirli türsel farklılıklar, avantajlar ve dezavantajlar üzerinden sınıflandırılabilir, yorumlanabilir. Aynı zamanda çizgi roman, kart, taş, zar gibi aparatlar kullanılarak oynanan masa üstü oyunlar gibi hem yazınsal hem görsel nitelikleri olan

medya türlerinin de bu bağlamda değerlendirilebileceği söylenebilir. Sanatsal türlerin tamamı çok geniş bir kapsama sahip olduğundan dolayı bu başlık altında verilen örneklere sinema açısından yaklaşılmaktadır.

Literatürde uyarlamaların sinema ve edebiyat ilişkisine yani yazınsallık ilkesine sıkıştırılmaması gerektiğini ifade eden çeşitli görüşler de yer almaktadır. Örneğin Bazin'e (1997:41) göre, derlemeler ve uyarlamalar, en çok edebiyat üzerinden ele alınıyor olsa da edebiyat disiplinine dahil olan tüm unsurlar, genişliği çok daha büyük olan bir bütünün parçalarını oluşturmaktadırlar. Alegre (1999: 121-122) de uyarlama konusunda roman ve filmin ön planda olmasını hem diğer edebi, yazılı kaynaklar bakımından hem de diğer görsel, işitsel medyalar açısından bir sorun olarak kabul etmektedir. Bu duruma örnek olarak da televizyon dizileri, içerikleri, kısa hikâyeler, oyunlar vd. edebi ve görsel medyaların literatürde eksikliklerinin bulunduğunu, arka plana atıldıklarını, bu sebeple de bazı içeriklerin unutulmaya yüz tuttıklarını belirtmektedir. Adı geçen medyalara ilave olarak içinde bulunduğumuz dönemde internet dizileri ve dijital ya da video oyunlar da hem romanlara, çizgi romanlara hem de görsel olarak filmlere, çizgi dizilere, çizgi filmlere, çeşitli animasyonlara uyarlanabilmektedirler. Aynı şekilde çift yönlü olarak bu örneklerin her birinden dijital ya da video oyunlara uyarlamalar yapılabilmektedir ve animasyon barındıran filmler, video oyunlar gibi bu türlerin iç içe geçtiği, birlikte bir bütünü oluşturabildiği örnekler de görülmektedir. Bu bağlamda uyarlamanın günümüzde roman, dizi ve film ile özdeşleştirilmesinin de döneme aykırı olduğu belirtilebilir.

Bu medyaların her birisinin ayrıca çalışma konusu yapılabilecek düzeyde teorik bilgi sahasına ve tarihsel sürece sahip oldukları da söylenebilir. Bu bağlamda sadece birkaç spesifik literatür bilgisi vermek doğru olacaktır. Film ve dizi uyarlamaları dışında kalan diğer medyalara bakıldığında örneğin Burke (2015'ten akt. Bağcı, 2021: 799), çizgi romanların tarihsel süreçte, sinemayla olan ilişkilerini özetlemektedir. Ona göre:

“Özellikle Amerika’da 1940’larda çocuk filmi olarak çekilmiş ve Cumartesi günleri yayınlanan süper kahraman filmleri daha sonra 1978’de Süpermen ve 1989’da Batman filmlerinin elde ettiği büyük başarı sonucunda Hollywood Stüdyoları’nın vazgeçilmezleri arasına girmiştir. 2000’li yıllardan itibaren çizgi roman hikaye ve karakterleri o kadar yoğun olarak sinemaya uyarlanmıştır ki dünyanın en büyük çizgi roman üreticilerinden olan Marvel Comics 2008 yılında Marvel Sinematik Dünya (MCU: Marvel Cinematic Universe) adlı bir yapım şirketi kurarak çizgi romanlarının tamamını sinema sektörünün hizmetine sunmuştur. 2013 yılında Marvel Television şirketiyle TV için de film ve dizi üretimine başlayan Marvel bugün kablolu TV ve Netflix de dahil olmak üzere dünyanın en çok izlenen platformlarına çizgi roman uyarlamaları üretmektedir”.

Burke’ün belirttiği bu durumun çift yönlü bir alışveriş olduğu belirtilebilir. Demirtaş (2014), 1960-1980 yılları arasında yer alan süreçte çizgi romanlardan uyarlanan

bazı fantastik erkek kahramanları ele almakta ve bu çalışmada çizgi roman tarihine de yer vermektedir. Uyarlamalar açısından bakıldığında, çizgi romanların, romanlar kadar uyarlanan bir tür olmadığını fakat çizgi romanların da edebiyatın bir alt türü olarak yer aldığını ve uyarlama tarihinde de filmlere ziyadesiyle içerik taşıdığını belirtmektedir. Scognamillo ve Demirhan (2005), fantastik Türk sinemasını ele alırken yeşilçamın çizgi roman karakterlerini filmlere uyarladıklarını, özellikle 1965-1975 yılları arası süreçte bir süper kahraman furiasının yaşandığını, yerli çizgi roman karakterlerinin bile filmlere uyarlandığını, bunun doğrudan Amerikan sinemasından esinlenme olduğunu hatta yabancı çizgi roman karakterlerinin bile film olarak uyarlandıklarını ifade etmektedirler. Bu noktada “Örümcek Adam” (1966) ile bir Marvel karakterinin doğrudan orijinal içerikten filme uyarlandığı belirtilmektedir.

Son dönemlerde video oyun endüstrisi epey gelişmiş, özgün içerikleri farklı medyalara taşınır hale gelmiştir. Bağcı’ya (2021: 799) göre, video oyunlar, teknolojik gelişmelerle birlikte filmlerin uyarlama alanına da girmiştir. Özellikle King ve Krzywinska (2002) ve Barr (2020) gibi araştırmacılar, video oyunlardan filmlere uyarlanan örneklerle yer vererek iki medya arasındaki uyarlama ilişkilerine sinema perspektifinden yaklaşmaktadırlar.

Video oyunlara esin kaynağı olan hatta doğrudan içeriği alınan filmlere, çizgi filmlere ve diğer türlere de rastlanmaktadır. 2020’li yıllar itibarıyla video oyunlar, çok sık uyarlayan ve uyarlanan içerikler konumundadır. Örnek olarak fantastik çizgi roman karakterleri, mitolojik hikâyeler, özgün dizi, film, çizgi film içerikleri, animeler ve pek çok medyada yer alan içerikler, video oyunlara sıkça uyarlanmaktadır. Global olarak kullanıcılara açık video oyun oylaması yapılabilen Metacritic (b.t) verilerine bakıldığında, en yüksek oy oranına sahip personel computer (PC) sürümüyle çıkış yapan 100 video oyun olarak belirtilen listede, roman uyarlaması olarak, “*The Witcher 3: Wild Hunt*” (2015), “*Tom Clancy’s Splinter Cell: Chaos Theory*” (2005); film uyarlaması olarak, “*Star Wars: Knights of the Old Republic*” (2003), “*Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II*” (1997); çizgi roman uyarlaması olarak da “*Batman: Arkham Asylum*” (2009) ve “*Batman: Arkham City*” (2011) yer almaktadır.

Bu listeden bağımsız olarak, “*Metro 2033* (2010), *Metro: Last Light* (2013) ve *Metro Exodus* (2019) ” serisi ve “*Sherlock Holmes: Chapter One*” (2021) gibi roman uyarlamaları; başta Marvel ve DC (Detective Comics) karakterleri olmak üzere “*Marvel’s Spider-Man*” (2018), “*Marvel’s Avengers*” (2020), “*Injustice: Gods Among Us*” (2013)

gibi çizgi roman uyarlamaları; “*Rocky Balboa*” (2007) ve “*The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*” (2009) gibi film uyarlamaları; “*Naruto: Ultimate Ninja Storm*” (2008) gibi anime uyarlamaları ve “*Prison Break: The Conspiracy*” (2010), “*Peaky Blinders: Mastermind*” (2020) gibi dizi uyarlamaları, çeşitli türlerden uyarlanmış video oyunlara örnek olarak verilebilir.

Bu noktada bütün türlere detaylıca odaklanmak yerine, spesifik olarak çalışmanın örneklemeyle de ilişkili olan, fantastik eserlerin zeminini oluşturduğu da ifade edilebilen ve pek çok türe de uyarlama için referans kaynağı olabilen mitoloji konusuna, edebiyat ile ilişkisine ve tüm uyarlama türleriyle olan ilişkisine de değinmek gerekmektedir.

4.3.1. Mit ile Edebiyat İlişkisi ve Mitoloji Uyarlamaları

Konuya ilişkin literatür incelendiğinde, Sakallı (2014: 230-231), bir tür olarak romanların mitlerden referans aldığı söyleminin, tarihsel açıdan altı doldurulabilir bir tez olmadığını ifade etmektedir. Aynı zamanda roman türünün, kitlelerin sanatsal ihtiyacının karşılanması amacıyla 16. yüzyılda el broşürleri ve gazeteler ile ortaya çıktığını, 18. yüzyılda kitap halinde ilk örneklerini verdiğini, 20. yüzyılda da tekrar gazetelerde tefrika olarak yayınlandığını belirtmektedir. Ona göre, roman, tarihsel süreçte sıkça medya değişimine uğrayan, popüler kültür ile ilişkilendirilen bir “hibrit/melez” tür³⁰ olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda romanın ya da romanın bir bölümünün tefrika olarak işlenmesi, muhtevanın artık farklı bir medyaya taşınmasına, o medyanın özellikleriyle başkalaşım geçirmesine ve o medyaya özgü bir biçimle şekillenmesine de sebebiyet vermektedir. Bu yorumdan yola çıkarak, uyarlamaların bizatihi bir medyalararası içerik olduğu, bu içeriğin de geçiş yaptığı medyaya ve o medyanın özelliklerine göre şekillendiği söylenebilir. Bu anlayışa karşıt olarak, bu tez çalışmasında “Metinlerarasılık ve Medyalararasılık” başlığı altında değinilmiş olan Julia Kristeva’nın metinlerarasılık anlayışına göre, kadim metinlerin geçmişte kalmadıkları, form, bağlam, kısmi içerik değişikliği geçirerek günümüz metinlerinde yer aldıkları, unutulmadıkları ve yok olmadıkları belirtilmektedir. Bu düşünceden hareketle bugün edebiyat ve sinema başta olmak üzere çeşitli sanat dallarında tür olarak ortaya çıkan fantastik eserlerin de mitlerden referans aldıkları görülmektedir.

³⁰ Sakallı (2014: 230), hibrit/melez tür olgusunu da bir örnek üzerinden açıklamaktadır. Ona göre, “Mektubun içeriğinden, biçiminden yararlanarak oluşan gazete, gazete haberi, türsel-içeriksel açıdan melezdır (*hybrid*), ancak ileti aracı, yani, basım yayım tekniği bakımından yenidir, özgündür”. Bu bağlamda hem yeniyi hem de eskiyi bir araya getirmesi sebebiyle melez tür adı altında değerlendirildiği görülmektedir.

Mitlere metin perspektifinden bakıldığında Balázs'a (1952: 259) göre, klasik dramalar da efsanelerden izler taşıyabilmektedir. Örneğin, Shakespeare'in piyeslerinde "İtalyan masallarına ve Yunan klasik dramalarına" dayanan türetmeler görülmektedir. Yılmaz'a (2019: 35-36) göre, "Süper kahraman anlatılarının, dinlerin, mitlerin ve peri masallarının kahramanlık hikâyelerinin 'modern' versiyonları oldukları söylenebilir. Bu kahramanlar, klasik ve arkaik kültürden pek çok motif taşımakla ve mitlerle ritüellerin çeşitli sosyal ve kültürel işlevlerini yerine getirmekle beraber, bugüne ve bugünün insanına ait anlatıların kahramanlarıdır". Literatürde bu konuda fikir ayrılıklarının olmasıyla beraber günümüz metinlerinin, ikonografi açısından geçmişten referans aldıklarına dair yorumların örneklerle de desteklenebildiği görülmektedir. Wikipedia'da (2017) dizi ve filmlerden oluşan 60 adet mitoloji uyarlaması yer almaktadır. Bunun dışında mitolojiden beslenerek farklı bir kurgusal evren haline geldiği vurgulanan ve "alt kategoriler" şeklinde sınıflandırılan 15 ayrı kategori bulunmaktadır. Bu kategoriler içerisinde dizi, film, çizgi roman, anime gibi çeşitli disiplinlerden oluşan 217 adet içerik belirtilmektedir. Wikipedia'da yer alan içeriklerin tüm mitolojileri, mitoloji kökenli içerikleri ve uyarlamaları içermediği, sadece belirli örneklerin yer aldığı ifade edilebilir. Bu bağlamda mit kökenli içeriklerin de hesaplanamayacak noktaya geldiği söylenebilir.

2023 yılı itibarıyla Metacritic'in (b.t) en iyi 100 video oyun listesinde, PC sürümüyle çıkış yapan ve mitoloji kökeni bulunan; "*Diablo*" (1997), "*Myth: The Fallen Lords*" (1997), "*The Longest Journey*" (1999), "*Warcraft III: Reign of Chaos*" (2002), "*Neverwinter Nights*" (2002), "*World of Warcraft*" (2004), "*Rome: Total War*" (2004), "*The Elder Scrolls IV: Oblivion*" (2006), "*World of Warcraft: The Burning Crusade*" (2007), "*World of Warcraft: Wrath of the Lich King*" (2008), "*Dragon Age: Origins*" (2009), "*World of Warcraft: Cataclysm*" (2010), "*The Elder Scrolls V: Skyrim*" (2011), "*Dark Souls II*" (2014), "*The Witcher 3: Wild Hunt*" (2015), "*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*" (2015), "*Divinity: Original Sin II*" (2017), "*God of War*" (2018), "*Okami HD*" (2017), "*Hades*" (2020), "*Final Fantasy XIV: Endwalker*" (2021) ve "*Elden Ring*" (2022) adı altında 22 adet video oyun yer almaktadır. Bu örneklerdeki video oyunların bazılarının mitlerden referans aldıkları, bazılarının o mitler ile kendi mitolojilerini, ikonografilerini ve/veya kurgusal evrenlerini oluşturdukları, dolayısıyla bu referansların da video oyun açısından uyarlama kapsamında değerlendirilebileceği söylenebilir.

Sanat türü fark etmeksizin mitoloji uyarlamalarında, genellikle mitlerin belli başlı nesneleri, karakterleri, kahramanları, imgeleri ya da temel hikâyeleri uyarlanarak çeşitli

değişiklikler ya da eklemeler yapıldığı söylenebilir. Neticede bu tür bir uyarlamada temel metin, büyük ölçüde başkalaşım geçirerek, yorumlanarak yeni bir hikâyeye, yeni bir metne dönüşmektedir. Bu noktada mitlerin fantastik edebiyat türü ile ilişkisine yönelik modern fantezi edebiyatı türünde ilk eserleri üreten isimlerden birisi olan Tolkien'den örnek verilebilir. Dindar (2020), Tolkien'in eserlerini Türkçe olarak basan İthaki Yayınları'nın editörleri olan S. Ortanca ve E. Aygün ile bir röportaj gerçekleştirmiştir. Ortanca'nın röportajdaki ifadelerine göre, Tolkien'in eserleri, binlerce yıllık geçmiş bulunan Fin, İskandinav ve Anglo-sakson mitolojilerinin birleşiminden referans almaktadır. Dolayısıyla fantastik roman türü denildiğinde tarihte akla gelen ilk isimlerden birisi olan Tolkien'in de kendi mitolojisini yaratırken mitlerden beslendiği görülmektedir.

Duncan (2020)'a göre, mitolojiler oyun endüstrisi için bilhassa son 10 senede önemli bir güç haline gelmiştir. “*The Witcher, Elder Scrolls, Assassin's Creed (AC) Origins, AC: Odyssey, God of War*” gibi oyun serileri bu noktada öne çıkmışlardır. “*AC: Odyssey*” (2018) ve “*God of War*” (2018) Yunan mitolojisini temel alırken “*AC: Origins*” Mısır mitolojisini uyarlamaktadır. Duncan, “*Elder Scrolls V: Skyrim*” video oyununun İskandinav mitolojisine dayandığını, “*Witcher*” evreninin de mitolojik unsurlar içerdiğini, insanlığın geçmişinde ve kültüründe yeri olan mitlerin yok olmadıkları özellikle çeşitli sanatlarda bir sınıf olarak ifade edilen fantastik tür çatısı altında sıkça ele alınabildikleri, roman türünde de özellikle fantezi edebiyatında görülebildikleri ve sıkça da uyarlanan içerikler oldukları belirtilebilir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

MEDYALARARASILIK BAĞLAMINDA EDEBİYAT UYARLAMALARI: THE WITCHER DİZİSİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA

1. ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ

Sinema ve edebiyat arasında köklü bir konu olan uyarlama, gelişen teknolojiler ve imkânlar ile yeni sanat ve medya alanlarının da konusu haline gelmekte; uyarlamalar farklı medyaların birbirleriyle olan ilişkilerinde de inceleme konusu yapılmaktadır. Son dönemde özellikle internet tabanlı isteğe bağlı yayın hizmeti sunan dijital platformlarda yayınlanan diziler özelinde yeterli sayıda çalışma bulunmamaktadır. Bu çalışmada sinema ve edebiyat arasında yaşanan uyarlama problemlerinin, internet dizilerinde de yaşanıp yaşanmadığı, 1990 sonrası öne çıkan medyalararasılık kavramı bağlamında incelenmektedir. Çalışmada amaçlanan; medya değişiminden kaynaklanan sorunları örneklem kapsamında tespit etmek ve iki medya arasındaki ilişkileri mukayese etmektir.

Bu bağlamda medyalararasılık, medya ve uyarlama başlıkları altında incelenen, uyarlama sorunları üzerinden ilerleyen ve metinlerarası ayrım da yapılan bir fantastik internet dizisi çalışmasının literatürde bulunmaması, tez çalışmasını ayrı bir yere taşımaktadır. Halihazırda Netflix platformunda 2 sezon halinde yayınlanan, 3. sezonunun çekimleri tamamlanan ve çalışmanın örnekleminde yer alan “*The Witcher*” dizisini edebi eserler ile karşılaştırmalı olarak inceleyen ülkemizdeki ilk bilimsel çalışma olması bakımından da tezin önemli olduğu düşünülmektedir.

2. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

Çalışmada, uyarlama sorunlarının internet tabanlı isteğe bağlı yayın hizmeti sunan, dijital platformlarda yayınlanan dizilerde de devam ettiğine yönelik temel savdan hareketle, örnekleme dair aşağıdaki hipotezler belirlenmiştir:

- “*The Witcher*” dizisinde edebi eserler algılandığı ölçüde diziye uyarlanmıştır. Yazının algılandığı ölçüde görselleştirilmesi metnin tümüyle aktarılmasını engeller.

- Görsel-işitsel anlatıma dayalı olan dizi, yapısı ve yükümlülükleri gereği yazınsal anlatı içeren edebi eserleri bütüncül olarak aktaramaz. “*The Witcher*” uyarlamasında karakterler ve olay örgüsü tutarsızlık içermektedir.

- Andrzej Sapkowski edebi eserlerinde metinlerarası yöntemlere başvurmuştur.

- “*The Witcher*” edebi eser uyarlaması, Irina O. Rajewsky’nin medyalararasılık alt başlığı olarak sunduğu üçlü sistematığe uygun bir örneklemdir.

3. ARAŞTIRMANIN KAPSAM VE YÖNTEMİ

Çalışmanın evrenini isteğe bağlı yayın hizmeti sunan dijital platformlardaki edebi eserlerden uyarlanan diziler oluşturmaktadır. Nitekim, Netflix platformu özelinde mevcut katalogda “*Dark*” (2017), “*Snowpiercer*” (2020), “*The Witcher: Blood Origin*” (2022), “*Şahmaran*” (2023) dizileri izleyiciyle buluşmaya devam etmektedir. Netflix platformunda yayınlanan “*The Witcher*” dizisi de örneklem olarak belirlenmiştir. Medyalararasılık bağlamında ele alınan tez çalışmasında, zaman yetersizliğinden ve konu dağılımına yol açmamak için “*The Witcher*” kurgusal evrenini konu edinen “anime, video oyun, spinn-off yapımlar, çizgi romanlar” vd. medyalar kapsam dışında tutulmuştur. Çalışmada ilk olarak, Andrzej Sapkowski’nin, orijinal dili Lehçe olan, çevirisi ise Pegasus yayınları tarafından yapılan “*Son Dilek*”, “*Kader Kılıcı*” ve “*Elflerin Kanı*” isimli edebi eserleri, “öne çıkan karakterler ve olay örgüsü” bakımından incelenmiştir. Aynı şekilde Netflix platformunda yayınlanan ve 8+8=16 bölümden oluşan “*The Witcher*” adlı dizi de “öne çıkan karakterler ve olay örgüsü” açısından değerlendirilmiştir. Ardından da edebi eserler ile dizi bölümleri özetlenerek “öne çıkan karakterler ve temel olay örgüleri” bağlamında mukayese edilmeye çalışılmıştır. Tez çalışması süresince “*The Witcher*” dizisinin yayınlanmış 2 sezonu bulunduğundan, 8+8=16 bölüm ve “*Witcher*” edebi eserlerinden, “*Son Dilek*”, “*Kader Kılıcı*” ve “*Elflerin Kanı*” adlı ilk üç eser uyarlandığından mukayese bu kapsamda yapılmıştır. Aynı zamanda dizi; mekânlar, sinematografik, dekoratif unsurlar ve görsel efekt kullanımı üzerinden incelemeye tabi tutulmamıştır. Tez savunmasından sonra tüm bölümleriyle yayınlanacak olan dizinin 3. sezonu da süre aşımı sebebiyle kapsam dışında bırakılmıştır.

Literatürde medyalararasılık araştırmalarında karşılaştırma yöntemi dışında herhangi bir bilimsel yöntemden yararlanılmadığı görülmektedir. Kayaoğlu (2015: 588) medyalararasılık araştırmaları için net bir yöntem kullanılmadığını çünkü kavramın sınırlarının henüz net bir biçimde belirlenmediğini, bu durumun da araştırmacılara özgür bir alan sunduğunu ifade etmektedir. İki medya arasında içerik transferinin karşılıklı olarak incelendiği çalışmalara örnek vermek gerekirse; Keleş’in (2016: 7) bir çalışmasında, uyarlamaların analizinde kullanılan net bir yöntem olmadığını belirterek mukayeseli analizinde nitel ya da nicel bir analiz yöntemine başvurmadığı görülmektedir. Benzer bir biçimde Akemoğlu (2015) da medyalararasılık üzerine yaptığı tez çalışmasında, medyalararasılık kuramlarından Irina O. Rajewsky’nin üçlü sistematikini kullanarak iki medya arasında mukayese yapmakta ve spesifik olarak başka bir araştırma

yöntemi kullanmamaktadır. Rajewsky'nin üçlü sistematliğini değerlendiren Kayaoğlu'na (2009: 75-76) göre, son dönem medyalararasılık araştırmalarında Rajewsky'nin sistematigi öne çıkmaktadır fakat bazen, Rajewsky'nin üçe ayırdığı sistematiginin ayrıştırılmadığı, tek başlıkta kavrama daha serbest yaklaşılabildiği de belirtilmektedir.

Karşılaştırmalı çözümleme yöntemi için kuram geliştiricilerden birisi olan Toury'nin görüşlerini yorumlayan Yazıcı (2010: 132), karşılaştırmalı çözümleme yönteminin “kaynak odaklı çeviriler” için yapılan mukayese kapsamında sıhhatli olduğunu belirtmektedir. Bu yöntem esasında çeviribilim alanı ve çeviri mukayeseleri için kullanılsa da farklı medyaların birbirleriyle olan ilişkilerini mukayese etmek için de kullanılmaktadır. Örneğin, Bulut'un (2015) bir çalışmasında, roman ve piyes medyalarının mukayesesini karşılaştırmalı çözümleme yöntemi üzerinden “kaynak odaklı” karşılaştırma esasıyla ele aldığı görülmektedir. Toury'e (1985; 1995'ten akt. Yazıcı, 2010: 132-133) göre, karşılaştırmalı çözümleme aynı zamanda “betimleyici inceleme” ile ilişkilendirilmekte ve yöntem ile elde edilen bulguların da genelleme yapılarak değil, mukayeseye konu edinilen örneklerle sınırlandırılarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir. Mukayesenin ise kaynak ile “benzerlikleri ve karşıtlıkları” tespit etmek için yapılması gerektiğini ifade etmektedir.

Bu çalışmada da karşılaştırmalı çözümleme yöntemi edebi eser (kaynak) ve dizi medyalarını mukayese etmek için kullanılmıştır. Medyalararasılık bağlamında ele alınan karakter ve olay örgüsü çözümlemelerinde ise hem Rajewsky'nin (2003; 2005; 2010) şemsiye kavram olarak nitelendirdiği “medyalararasılık ilişkileri, medya değişimi, medya kombinasyonu” sistematiginden hem de karakter çözümlemeleri özelinde Harvey'in (2021) “başkişi, norm, kart fon” karakter sınıflandırmasından yararlanılmıştır. Aynı zamanda eserlerin kendi içerisinde metinlerarası analizleri de yapılmıştır.

4. ARAŞTIRMANIN BULGULARI

Çalışmanın bu bölümünde öncelikle edebi eserler incelenip öne çıkan karakterler hakkında bilgi verilmesine müteakip, olay örgüsü özetlenmekte, ardından dizi bölümleri incelenip öne çıkan karakterler ele alındıktan sonra olay örgüsü özetlenmekte, karşılaştırma başlığı altında da ise veriler bir araya getirilmektedir. Benzerlikler ve farklılıklar yorumlanmakla birlikte birtakım tablolar oluşturularak ve görseller ile de desteklenerek iki medya arasındaki içerik transferi değerlendirilmektedir.

4.1. WITCHER EDEBİ ESER İNCELEMESİ

Andrzej Sapkowski'ye ait olan “*Witcher*” roman serisi, 7’si Türkçeye çevrilmiş, orijinal dili Lehçe olan 8 adet eserden oluşmaktadır. Witcher.fandom (2022) kayıtlarına göre, 1980’li yılların başlarından itibaren Sapkowski’nin kaleminden çıkan ve çeşitli fantezi dergilerinde yayınlanan kısa öyküler, “*Son Dilek*” ve “*Kader Kılıcı*” eserlerinde derlenmiş, bu eserlerde kurgusal evren tanıtılmış, ardından roman serisi başlamıştır. İlk 7 eserin 1990-1999 yılları arasında kronolojik olarak basıldığı, “*Fırtına Mevsimi*” isimli son eserin ise 2013 yılında piyasaya sürüldüğü görülmektedir. Aşağıda yer alan tabloda ise eserlerin çalışmada da kullanılan Türkçe çevirileri kronolojik olarak sunulmaktadır:

Tablo 6. A. Sapkowski’nin Türkiye’de Yayınlanan Fantastik Witcher Serisi

Kronolojik Sıra	Eser	Pegasus Yayınları Çevirileri	Sayfa Sayısı
1	Son Dilek	2016	400
2	Kader Kılıcı	2017	440
3	Elflerin Kanı	2017	416
4	Nefret Çağı	2018	448
5	Ateşle İmtihan	2018	440
6	Kırlangıç Kulesi	2019	560
7	Gölün Hanımı	2020	648
8	Fırtına Mevsimi	(Henüz Türkçeye Çevrilmedi)	-

4.1.1. Edebi Eserlerde Öne Çıkan Karakterler

Çalışmanın bu başlığında öncelikle karakter konusuyla ilgili literatürde yer alan bazı kuram ve görüşlere değinilmekte; ardından Harvey’in dört başlık altında ele aldığı karakter biçimleri üzerinden “*Witcher*” kurgusal evrenindeki karakterler incelenmektedir.

Edebi eserleri inceleyen Foster (2021: 176), karakterleri “düz (flat) ve yuvarlak (round) karakter” olmak üzere ikiye ayırmaktadır. Düz karakterlerin, karmaşık, ayrıntılı yapılarda olmadığını, basit cümleler, kolay anlaşılabilir duygular taşıdıklarını ifade etmektedir. Bu karakterler, yazarın vermek istediği mesajı anında iletmelerini sağladıkları için “iki boyutlu karakterler” olarak değerlendirilmektedir. Yuvarlak karakterlerin ise tam tersi karmaşık oldukları, kurmacada daha çok yer aldıkları ve alımlama yönünden okurda şaşkınlık yaratan niteliklere sahip oldukları belirtilmektedir.

Çiftlikçi (2000: 47-48), E. Souriau’nun 6 karakter türü belirlediğini aktarmaktadır: “1. Asıl kahraman veya birinci derecedeki kahraman (Baş kahraman), 2. Hasım veya karşı güç, 3. Arzu edilen ve korku duyulan nesne 4. Yönlendirici 5. Alıcı 6. Yardımcı”.

Çiftlikçi, bu türleri üçe indirmektedir: “1. Tematik güç (Başkahraman, hedef obje), 2. Karşı güç (Hasım, yok edilmesi gereken obje) 3. Ara güçler (Yönlendirici, alıcı ve yardımcı=verici)”. Harvey (2021: 176-194) ise karakterleri 4 türe ayırmaktadır:

1) Başkişiler: Ana karakterler olarak ifade edilmekte; romanın üzerine kurgulandığı, amaçları, istekleri, “iç dünyaları” detaylı bir biçimde aktarılan, yazarın romanı var etme sebebi olarak tanıtılmaktadır.

2) Fon Karakter: Foster’ın düz karakter anlayışına da uygun bir biçimde, ön plana çıkan karakterleri değil, hikâyenin, kurmacanın, kurgusal ilerleyişin sağlanmasında görsel zemini oluşturmakta ve alımlama açısından okurdaki imgelemi harekete geçirmektedir. Harvey, bu karakter türü aracılığı ile yazarın, kurguladığı dünyayı tanıttığını ifade etmektedir. Bazen hikâye içerisinde tüm odağı üzerinde toplayabildikleri fakat bir karakter derinliğinde de ele alınmadıkları, yalnızca anlatının alımlanması için karakterler ve olay örgüsü arasında bağlayıcı oldukları belirtilmektedir.

3) Norm Karakter: Fon karakter ile başkişi arasında konumlandırılmaktadır. Hikâyede ana karakteri besleyen, yer yer boşluk dolduran, öne çıkan/arka plana geçen, çok boyutlu/yuvarlak karakter olarak ifade edilmektedir. Harvey, karakterlere kalıplaşan niteliklerden ziyade olay örgüsü üzerinden yaklaşmaktadır. Dolayısıyla norm karakter, yardımcı oyuncu, tezat karakter, kimi zaman ana karakterin hatalarını, yanlışlarını idrak etmesini sağlayabilen bir düşman karakter formatında bile yer alabilir. En nihayetinde başkişiyi ve hikâyesini genişleten bir amaca hizmet etmesi üzerine kurgulanmaktadır.

4) Kart Karakter: Genellikle tek amaç üzerine kurgulanan, karmaşık yapısı olmamasıyla ana karakterden ayrılan, kahraman olmayan, statik karakter tipi olarak başkişi ile fon karakter arasında konumlandırılmaktadır. Harvey, kart karakterin doğrudan iyi, kötü gibi sınıflandırılmayacağını da vurgulamaktadır. Çiftlikçi (2000: 48) ise kart karakteri düşman karakter olarak yorumlamaktadır. “*Witcher*” edebi eserlerinde ziyadesiyle yukarıda belirtilen karakter türlerine rastlanabilmektedir.

Sapkowski’nin kısa hikâyelerden oluşan, “*Son Dilek*” ve “*Kader Kılıcı*”, eserlerinde her hikâyenin kendi olay örgüsü bulunmakta; kişileri ve kurmacayı tanıtmaya yönelik bağımsız anlatılar da yer almaktadır. Buna karşın Sapkowski, kurgusal evrenin temelini oluşturan ve romanlarla devam eden bir olay örgüsü de işlemektedir. Geralt ve Ciri üzerine kurgulanmış tüm anlatılar, bu perspektifte değerlendirilebilir. Aşağıda, temel olay örgüsünde öne çıkan karakterlere özet niteliğinde değinilmekte; fiziksel özelliklerine

ise karşılaştırma bölümünde yer verilmektedir. Edebi eserlerde değinilen başkişi (Ciri) karaktere dair tarafımızca hazırlanan soyağacı da EK 1’de sunulmaktadır.

1) Başkişiler:

- Rivyalı Geralt/Witcher: İnançsız bir karakter olarak öne çıkmakta; canavarlar için gümüş, insanlar için ise demir kılıç taşıdığı, kılıcın adaletine inandığı belirtilmektedir. Sık antrenman yaptığı, evinin Kaer Morhen olduğu, öz ailesini tanımadığı, Vesemir’i (witcher) babası olarak gördüğü anlatılmaktadır. Bebekken witcher’a dönüştürüldüğü, sınavları geçtiği aktarılmakta; “witcher aranıyor” ilanlarının peşine düşerek canavar avlamaktadır. Sihirli sözcükler fısıldayarak kullandığı axii işaretinin, zihne girme, sakinleştirme gibi özellikleri bulunurken, aard (savurma-itme), quen (kalkan/bariyer), yrden (yavaşlatma) igni (yakma) işaretlerini de kullanmaktadır. Geralt, witcher’ların kendi kurallarını belirlediğini söylemekte; zararsız, sevimli ve soyu tükenmekte olan türleri öldürmediği vurgulanmakta; transa geçemediğini belirtmektedir. Kısır ve duygusuz olduğu, geç yaşlandığı, hızlı tepkiler verdiği, yaratıklarla savaşmadan önce iksir içtiği, iksirlerle kırıkları, ağrıları ve acıları hissetmediği, belirtilmektedir. Beyaz saçlarından dolayı ortak lisanda Gwynbleidd/beyaz kurt bazen de sadece kurt olarak anılmakta; mesaj taşıyabilmekte, güvenlik amaçlı çalışabilmektedir. Gayrimeşru bir çocuk olarak büyücü annesi tarafından terk edildiği ortaya çıkmaktadır. Irklar arasında taraf tutmadığı, siyasete girmediği aktarılmaktadır. Tanıştıktan sonra Geralt ile Ciri’nin bağı baba-kız ilişkisine dönüşmekte; Geralt, Ciri’yi hep koruyacağını vurgulanmaktadır.

- Ciri/Prenses Cirilla/Cintra’nın Aslan Yavrusu: “*Kader Kılıcı*” eserinin son bölümünde dahil olmakta ve “*Elflerin Kanı*” eserinde öne çıkmaktadır. Ciri’nin Eski Kan’ın çocuğu, Geralt’ın kaderi, sürpriz çocuğu, Cintra Kraliçesi Calanthe’nin torunu, Prenses Pavetta’nın ve Duny’nin çocuğu olduğu belirtilmektedir. Sapkowski, gizemli bir kader sunumuyla Geralt’ı ve Ciri’yi tesadüfen karşılaştırmakta; ilkinde 10’lu yaşlarında Ciri’nin bir prensle sözlendirileceği için Cintra’dan kaçtığı ve Brokilon ormanlarında bir yaratıktan saklanırken Geralt ve Braenn tarafından kurtarıldığı anlatılmakta; Geralt, kadere umursamayarak onu Fareçuval ile Cintra’ya göndermektedir. Cintra’nın düşüşünde, Ciri’nin kurtulduğu, Nilfgaard’ın eline düşmediği, ormanlarda göçmenlerin arasında yaşadığı, tarlalarda ve ahırlarda çalıştığı belirtilmektedir. Sonunda Ciri’nin, çiftçi Yurga’nın eşi tarafından evlatlık alındığı ifade edilmektedir. Sapkowski tesadüfi olarak, Geralt’ın Yurga’nın hayatını kurtardığı bir bölüm tasarlamakta ve Ciri, Yurga’nın evinden çıkarak Geralt’a tekrar kavuşmaktadır. Ciri’yi kaçırmaya çalışan kara şövalye,

onda travmalara sebep olmakta, Geralt onu Kaer Morhen'e götürmektedir. Ciri, 12 yaşındayken zorlu witcher talimlerine katılmaktadır. Doğru yönü hissetme özelliği bulunmakta; bazen transa geçmekte, içinden kötücül bir ses konuşarak, onun kıyameti getireceğini vurgulamaktadır. Kontrolsüz güce sahip bir kaynak/medyum³¹ ve özel güçleri olduğu anlatılmakta; Triss, Ciri'nin düşlerinde kehanetlerde bulunduğunu, geleceği görebildiğini, içgüdüsel, psikokinetik güçleri olduğunu ve iç konuşmalara cevap verdiğini söylemektedir. Kaer Morhen'de, Vesemir'in teorik, Lambert'ın bedensel, Triss'in kadim dil eğitimlerinden geçmektedir. Triss, büyücü olmasını önerirken Ciri zamanla intikam duygularından arınarak witcher felsefesini benimsemektedir. Bir süre sonra, Nenneke'nin yanına, tapınağa gönderilmekte, orada arkadaşlar edinmekte; tüm krallıklar, Cintra'nın varisi olduğu ve Nilfgaard'a karşı kullanılabileceği için Ciri'yi aramaktadır. Yennefer Ciri'yi iyileştirirken büyü eğitimi vermektedir. Ciri, Yennefer'i zamanla annesi gibi sevmektedir. Bir süre sonra Yennefer ile tapınaktan ayrılmaktadırlar.

2) Fon Karakterler:

- Roach: Geralt'ın atlara verdiği genel isim olduğu belirtilmektedir. Geralt'ın, Roach ile sürekli konuştuğu, atın söz dinlediği, yerine göre atı sakinleştirdiği belirtilebilir.
- Prenses Pavetta: Kraliçe Calanthe'nin kızı, Cintra'nın prensesi olarak tanıtılmakta; 15. yaşını doldurmasıyla ziyafet/nişan düzenlenmekte; çeşitli krallıkların soyluları görücü olarak karşısına çıkmaktadır. Sürpriz yasasında³² hak sahibi olan Duny ile Cintra sarayında gizlice görüşmekte; ona aşık ve hamile olduğu aktarılmaktadır. Pavetta'nın kalıtsal olan medyum/kaynak özellikleri kızı Ciri'ye de geçmektedir.
- Eist: Skellige'li bir şövalye olarak tanıtılmakta; yaşanan olaylarda Kraliçe ile ters düşerek ilahi yazgıyı savunmakta, Geralt ve Duny ile birlikte muhafızlara karşı savaşmakta; kraliçe ile evlenmektedir.

3) Norm Karakterler:

- Yennefer: Sapkowski, eserlerinde Yennefer'e dair detaylı karakter tanıtımına ve biyografik bilgiye yer vermemektedir. “*Son Dilek*” eserinde büyücü olduğu, kısır olduğu, bu kısırlığı, belirli yeteneklerini elde edebilmek için seçtiği belirtilmekte; Geralt ile ilişkisi olduğu, Geralt'ın, Yennefer'i, kendisine bağladığı anlatılmakta; aralarında

³¹ Witcher kurgusal evreninde, kişilerin geçmişini ve geleceğini görebilme özelliği olan kimseler medyum olarak nitelendirilmektedir. Ciri'nin elf kanı taşıması sebebiyle sıradan bir medyum olmadığı ortaya çıkmaktadır.

³² Sürpriz yasası, Sapkowski'nin kurgusal evreninde olay örgüsünü şekillendiren ve tüm dinamikleri etkileyen bir kültürel etki olarak yer almakta, romanlarına konu ettiği ana hikâyeyi de sürpriz yasası üzerinden şekillendirmektedir. Sürpriz yasasına göre, hayat kurtarmak, kader icabı yine bir hayat ile ödüllendirilir. Hayat kurtaran kişi sözlü olarak dilerse, hayatını kurtardığı kişinin sahip olduğu fakat varlığından haberdar olmadığı şeyi ondan talep edebilir. Hayatı kurtulan kişi bu talebi karşılamakla yükümlü olur, karşılamadığı takdirde ise kadere karşı gelir ve cezalandırılır.

duygusal kırılmalar yaşandığı anlaşılmaktadır. Eserin son bölümünde, Rinde kasabasında yaşayan yetkili bir tüccarı manipüle ederek, evinde vergi ödemedi kalan, müşterisi bol olan, kendince cazibesi olsa da çok güzel olmayan bir büyücü olarak tanıtılmaktadır. “*Kader Kılıcı*” eserinde, ejderha avına katılmakta; kısırlığından dolayı acı çektiği ve öfkeli olduğu belirtilmektedir. Kavgaya meyilli ve özgür bir karakter olduğu, her gece saçını taradığı, karanlıkta uyumadığı, çeşitli takıntıları olduğu; Istredd ile eski arkadaş oldukları, ondan evlenme teklifi aldığı, onu arada ziyaret ettiği, Geralt ile birlikteyken de onunla bazen seviştiği ortaya çıkmaktadır. Zihin okuyabildiği belirtilmekte; eserin son hikâyesinde Geralt’ı, kaderine (Ciri’ye) yönlendirmektedir. II. Sodden Savaşı’nda öldüğü düşünülürken ölmediği ortaya çıkmaktadır. “*Elflerin Kanı*” eserinde ise erkek kıyafetleri ile Rience’i ve adamlarını alt ederek Dandelion’ı kurtarmaktadır. Triss’ten daha deneyimli bir büyücü olduğu belirtilmekte, Triss’in önerisi ve Geralt’ın teklifi ile Ciri’yi büyü ve çeşitli konularda eğitmeyi kabul etmektedir. Eğitim sürecinde Ciri’yi gizlemekte; Geralt gibi ona bağlanırken hiç ayrılmayacaklarını söylemekte ve Ciri’ye baykuşum diye hitap etmektedir. Yennefer, 13 yaşındayken büyücülük sınavını geçtiğini ve kendisini büyü ile güzelleştirdiğini ima etmektedir.

- Nenneke/Nenneke Ana: Geralt’ın çocukluğunu dahi bilen, Melitele tapınağında çalışan, tıbbi hünerleri olan saygın bir baş rahibe olarak tanıtılmaktadır. Geralt’ı bazen ikaz eden, onu tedavi eden, bazen ona öfkelenen fakat iyiliğini isteyen, bir anne figürü gibi yaklaşmakta; Ciri’ye de tapınakta yer açmaktadır.

- Triss: “*Kader Kılıcı*” eserinde Sodden’de öldüğü zannedilirken ölmediği ortaya çıkmaktadır. Yennefer’in en yakın arkadaşı olduğu, Geralt ile de çok önceden tanıştıkları ve ona ilgisi olduğu belirtilmektedir. “*Elflerin Kanı*” eserinde Geralt ile Yennefer’i kıskanıp ayrı olduklarında, Geralt’ı baştan çıkardığı ifade edilmektedir. Ciri’nin özel bir çocuk olması sebebiyle Geralt tarafından witcher yurdu Kaer Morhen kalesine çağrılmakta, Triss, onu witcher’a dönüştürmek istediklerini zannetmekte; witcher’ların, witcher’a dönüştürmeyi bilmediğini, mutasyonun çok eskiden üretildiğini ifade etmektedir. Kaer Morhen’de Ciri’ye ortak dili ve makyaj yapmayı öğretmekte; Ciri’nin kontrolsüz gücünü sınamakta, güç yetiremeyeceğini anlayarak daha deneyimli büyücü olan Yennefer’i çağırımlarını önermektedir. Kaer Morhen’den ayrıldıklarında yolda ateşli bir mide hastalığına yakalanmakta, yolculuğu biterken iyileşmektedir.

- Dandelion³³: Gerçek isminin Julian Alfred Pankratz, Viscount de Lettenhove olduğu, Oxenfurt Üniversitesi'nde 4 yıl sanat eğitimi aldığı ve bir dönem de öğretmenlik yaptığı belirtilmektedir. Geralt'ın arkadaşı ve ünlü bir ozan olarak tanıtılmaktadır. Tüm eserlerde bazen Geralt'ın yanında görülmekte, onun karakter gelişimini desteklemekte, fikirlerini değiştirmesini sağlayabilmektedir. “*Son Dilek*” eserinde ilk kez “*Dünyanın Ucu*” hikâyesinde Geralt ile bir maceraya katıldıkları belirtilmekte; “*Son Dilek*” bölümünde bir cin saldırısında, ölümcül bir hasar almakta ve Yennefer tarafından iyileştirilmektedir. “*Kader Kılıcı*” eserinde, yeni balatlar yazabilmek için ejderha avına katılmaktadır. Sapkowski, Geralt ile Dandelion'ın yollarını eserlerinde sık sık kesiştirmekte; tesadüfi olarak bir araya getirmektedir. Eserin ilerleyen bölümlerinde karakter gelişimi olarak Dandelion'ın belirli bölgelerde üstat/usta şair/ozan olarak anıldığı görülmektedir. Sapkowski'nin, Dandelion'ı geçmişte ve yakın tarihte olan bitenleri anlatma, kurgusal evreni tanıtmaya aracı olarak da kullandığı görülmektedir; örneğin, Dandelion'ın, Geralt'ı ve onun başından geçenleri, Yennefer ile olan aşklarını, Ciri ile olan kader bağını sürekli şiirlerine konu edip her yerde dile getirdiği, mübalağada bulunduğu, bu sebeple onların ün kazandıkları belirtilmektedir. Ciri'yi tanıtması sebebiyle Ciri'yi arayan Rience karakteri tarafından sorguya çekilmekte ve Yennefer tarafından kurtarılmaktadır. “*Elflerin Kanı*” eserinde ise Yennefer tarafından Oxenfurt'a, Dijkstra'nın yanına gönderilmekte, Dijkstra onu, bilgi sağlaması amacıyla kullanmakta; Dijkstra'ya Geralt hakkında bilgi vermemekte, Shani ile Geralt'ı tanıştırmak, Rience'in bulunmasını sağlamaktadır.

- Kraliçe Calanthe: Adil ve bilge olarak tanıtılmakta; kocası Kral Roegner'in ölümünden sonra Cintra krallığının tahtına geçtiği belirtilmektedir. İlk iki eserde sıklıkla atıf yapılmakta ve Geralt'ın, karakter gelişimini dolaylı olarak etkilemektedir. Kızını evlendireceği törene bir witcher gelmesini istemekte; bunun üzerine Geralt törene tebdil-i kıyafet dahil olmakta ve Geralt ile törende tanışmaktadır. Kızı Pavetta'yı, politik amaçlar doğrultusunda Skellige'li bir soylu ile evlendirmeyi amaçlamakta fakat eski eşi Kral Roegner'in, hayatını borçlandığı bir şövalyeye sürpriz yasağı gereği kızını vermesi gerekirken vermek istemediği anlaşılmaktadır. Geralt, ona karşı çıkararak olayı çözüme kavuşturmakta ve istemsizce sürpriz yasağı uygulamaktadır. Calanthe'nin torunu (Ciri),

³³ Sapkowski, bir mahlas olarak orijinal (Lehçe) kaynaklarda, Dandelion yerine “Jaskier” (dügün çiçeği) mahlasını kullanmaktadır. Dügün çiçeği İngilizcede “Buttercup” olarak geçmekte; Dandelion ise karahindiba çiçeğine karşılık gelmektedir. Edebi eserlerin İngilizce çevirilerinde ve CD Project RED'in, witcher temalı oyunlarında Jaskier yerine Dandelion mahlasının kullanıldığı/kalıplaştığı görülmektedir. Bu çalışmada kullanılan edebi eserlerin Türkçe çevirilerinde de Jaskier yerine Dandelion kullanılmakta; “*The Witcher*” dizisinde ise Jaskier olarak tanıtılmaktadır.

Geralt'ın kaderi/kızı olmakta; Geralt ve Calanthe kadere aykırı hareket ettikçe felaketler ardı ardına yaşanmakta, Cintra, Nilfgaard orduları tarafından ele geçirilmekte ve Calanthe intihar ederek ölmektedir.

- Fareçuval: Skellige Kralı Bran'ın dostu ve danışmanı olan bir druid (orman/doğa rahipleri) olarak tanıtılmaktadır. Törende kraliçeyi ve prensesi korumaya yönelik özel güçlerini kullandığı, Geralt ile iş birliği yaptığı görülmekte ve Geralt'ın küçüklüğünü dahi bildiği belirtilmektedir. Yapıcı ve yıkıcı büyü güçleri olduğu anlatılmakta, değneğiyle Kraliçe Calanthe'yi iyileştirmektedir. Törendeki olaylar yatışınca Kraliçe, Fareçuval'a kızını eğitmesi için sarayında kalmasını istemekte, Fareçuval kabul etmektedir. Diğer eserlerde de nadiren gözükmekte; Geralt'a yardımcı olmaktadır. “*Kader Kılıcı*” eserinde de Ciri'yi, Brokilon ormanlarından, Kraliçe'ye götürmek için almaya gelmekte ve Geralt, Ciri'yi ona teslim etmektedir.

- Kaer Morhen Witcher'ları: Vesemir, Eskel, Lambert ve Coën, Kaer Morhen kalesinde yaşayan witcher'lar olarak tanıtılmaktadır. Ciri'ye olan destekleri, öğretileri ve olay örgüsünü şekillendirmeleri ile öne çıkmaktadırlar. Vesemir'in, Kaer Morhen'den de yaşlı olduğu, güçlü olsa da arada kemiklerinin ağrıdığı, öksürdüğü belirtilmekte; Ciri'ye witcher'ların bilmesi gereken çeşitli canavarlar ve iksirler hakkında teorik eğitim verdiği görülmektedir. Lambert'in, Kaer Morhen'deki en genç witcher olduğu, aksi bir karakteri olduğu özellikle de Triss ile anlaşılamadığı ve Ciri'ye bedensel eğitim verdiği vurgulanmaktadır. Eskel'in, saç rengi ve yanağındaki yara izinden Geralt'a kardeşi gibi benzediği ifade edilmektedir. Coën'in ise Lambert ile aynı yaşlarda olduğu, Kuzeyli olduğu, zor bir mutasyon süreci geçirdiği anlatılmakta; Ciri'yle oyunlar oynadığı bazen de kılıç tekniklerini öğrettiği aktarılmaktadır.

4) Kart Karakterler:

- Iola: “*Son Dilek*” eserinde, “*Mantığın Sesi*”, bölümlerinde öne çıkmakta, Melitele tapınağında yer almakta, sessizlik yemini ettiği ifade edilmektedir; Nenneke, Iola'ya özel güçler (medyum) lütfedildiğini belirtmekte; Geralt'ın kaderini açığa çıkartmak için Iola'yı kullanmayı istemektedir. Sapkowski, Iola'yı, pasif dinleyici olarak kurmacaya yerleştirmekte, onun üzerinden Geralt'ın kişi tanıtımını monolog şeklinde sunmaktadır. Tek bir amaç taşıdığı görülmektedir.

- Gürgenormanlı Kirpi/Duny: Törende Prenses Pavetta'yı yüzü ve tüm vücudu gizli bir biçimde istemeye gelen, Kral Roegner'in hayatını borçlandığı şövalye olarak tanıtmakta, Kral'a sürpriz yasası uyguladığı, bu sebeple kızını Pavetta'nın kendi hakkı

olduğunu belirtmektedir. Onun haklı olduğunu anladıklarında Geralt ve Eist, yanında yer almaktadır. Salondakiler yüzünü görmek istediğinde miğferini çıkartmakta ve lanetli bir canavar görünümü belirmekte, gerçek isminin Duny olduğu ortaya çıkmaktadır. Doğduğundan beri lanetli olduğu, gece yarısından sabaha kadar insan, sabahtan gece yarısına kadar canavar formunda olduğu belirtilmektedir. Prensesle evlendikten sonra Calanthe tarafından laneti kırılmaktadır. Tek bir amaç taşıdığı söylenebilir.

- Rience: Dandelion'ın Ciri anlatısını dinleyip Ciri'nin akıbetini öğrenmeye çalışmakta; Dandelion konuşmayınca, onu bağlayıp zorla bilgi almayı ummaktadır. Ardından Yennefer tarafından ateş büyüsüyle yüzü yakılmakta ve kaçmaktadır. Nilfgaard Kralı Emhyr tarafından Ciri'yi bulmakla görevlendirilen bir büyücü olduğu ortaya çıkmaktadır. “*Elflerin Kanı*” eserinde Geralt, onu öldürmek üzereyken Philippa (büyücü), daha büyük bir amaca/kadere hizmet ettiğini belirterek Rience'i kurtarmaktadır. Çiftlikçi'nin (2000) anlayışına göre “karşı güç/hasım” olarak, Harvey'in (2021) anlayışına göre ise karmaşık olmayan (kötü karakter) yapısı ile öne çıkmaktadır.

“*Son Dilek*” eseri Geralt merkezli ilerlemekte, her bölümde Geralt'a dair daha fazla özellik öne çıkmakta; başkışiler sabitken edebi esere sadece fon, norm ve kart karakterler eklenmektedir. “*Kader Kılıcı*” eserinde Geralt'ın tanınırlığının giderek arttığı, zamanla ünlü Rivyalı Geralt/witcher olarak anıldığı görülmekte; bu eser ile Ciri de başkışı olarak hikâyeye dahil olmaktadır. “*Elflerin Kanı*” eseri ile birlikte Ciri ve çevresinde olan biten olaylar şekillenmekte, Geralt'ın ana karakter olarak Ciri'nin gerisinde kaldığı görülmektedir. Geralt, Ciri'ye baba iç güdüsüyle yaklaşmakta; ona kılıç eğitimi, hızlanma, pozisyon alma, çalım, dönüş, yarım dönüş gibi beceriler öğretmektedir.

4.1.2. Olay Örgüsü

“*Son Dilek*” eseri, birbirini takip eden 7 adet “*Mantığın Sesi*” bölümü ile “*Witcher, Ufak Bir Gerçeklik Payı, Ehvenişer, Bedel Meselesi, Dünyanın Ucu ve Son Dilek*” olmak üzere 6 ayrı kısa hikâyeden, “*Kader Kılıcı*” eseri sadece 6 adet kısa hikâyeden oluşmaktadır. Bu iki eserin kurgusal evreni çoğunlukla karakterler üzerinden tanıttığı söylenebilir. “*Elflerin Kanı*” eserinde ise uzun bir olay örgüsü, bölümlere ayrılarak kronolojik biçimde sunulmaktadır. Sapkowski'nin tüm eserlerinde ortak noktayı oluşturan ve yer yer kesintiye uğratarak işlediği bir ana teması ve olay örgüsü olsa da kurgusal evrenin tanıtımına yönelik aktarılan ilk iki eserdeki kısa hikâyelerde, her hikâyenin kendine özgü bir olay örgüsü ve karakterleri bulunmaktadır. Bu durum yazarın,

edebi hayatına kısa hikâyeler yazarak başlamasından ve bu hikâyeleri derleyip eser haline getirmesinden kaynaklanmaktadır.

4.1.2.1. Son Dilek

“*Mantığın Sesi*” bölümlerinde Geralt, striga³⁴ ile mücadelesinden sonra, Melitele Tapınağı’nda uyanır, Nenneke tarafından tedavi olma süreci başlar; Nenneke, medyum Iola aracılığı ile Geralt’ın kaderini öğrenmek ister, Geralt ise onu reddeder. Geralt, geçmişte Cintra’da bir şeyler yaşadığını, o olaya ilişkin bir çocuğun geçmiş aylarda dünyaya geldiğini ve kaderini etkilediğini anlatır. Aynı zamanda Geralt’ın, Dandelion ve Yennefer ile geçmişte tanışma süreçlerinden de bahsedilmektedir. Geralt’ı tapınakta istemeyen prensle bağlı bir kont ve şövalye, Geralt’ı haksız bir düelloya zorlar, Geralt, şövalyeyi kılıcsız alt eder ve Dandelion ile bölgeden ayrılır.

“*Witcher*” bölümünde, Kral Foltest, prens iken kız kardeşi (Adda) ile yaşadığı ensest ilişki neticesinde lanetli bir çocuk (Adda) sahibi olur. Doğumunda öldü zannedilen Adda, bir lahdin içinde striga olarak büyüüp insanları katleder. Bu ilanı gören Geralt, vali ile görüşüp kralın huzuruna çıkarılır; kral, laneti kaldırması için Geralt’ı görevlendirir. Geralt, striga’nın olduğu Eski Saray’a gidip hazırlık yaparken saray mensubu Ostrit gelip ona rüşvet teklif eder, Ostrit, laneti düzenlediğini itiraf eder ve striga tarafından öldürülür. Geralt ise gece striga ile mücadele edip onun lahde girmesini engeller, sonunda kendisi o lahde girip gün doğumunda çıkar ve yerde Adda’yı insan formunda görür. Adda, Geralt’ı yaralar ve Geralt gözünü muhafız binasında açar. Vali Velerad, kızın hayatta olduğunu belirtip Geralt’a ödülünü verir.

“*Ufak Bir Gerçeklik Payı*” hikâyesinde, Geralt, ormanda cesetler görüp köşke giden izleri takip eder; vardığında Nivellen isimli vücudu insan olan canavar kendisine saldırır, dövüş önce tartışmaya sonrasında sohbete dönüşür ve canavar Geralt’ı köşke davet eder. Nivellen, bir tapınak yağmaladığını, tapındaki rahibenin canavara dönüşmesini temenni ettiğini belirtir. Aşk ile bir çözüm bulacağını düşünerek tacirlere kızlarını almayı teklif ettiğini; zamanla köşke kızların gelip gittiğini, sonrasında Vereena’ya aşık olduğunu ifade eder ve Geralt’ı uğurlar. Geralt ormanda ilerlerken bir bruxa³⁵ görüp onunla dövüşür ve yaralanır. Nivellen, “Verenaa!” sesleriyle gelirken iskelenin altında kalır. Geralt dövüşürken Nivellen kalkıp bruxa’nın göğsüne bir kazık saplar, bruxa Nivellen’e aşkını haykırır ve Nivellen’e doğru yönelirken Geralt onu

³⁴ Striga: Her şeye nefret duyan, “lanetle bir canavara dönüştürülmüş kadın” olarak tanıtılmaktadır (Sapkowski, 2020a).

³⁵ Bruxa: Güzel bir kadın kılığına girerek erkekleri büyüleyen bir vampir çeşidi (Sapkowski, 2020a: 7).

öldürür. Nivellen nöbet geçirip insan formuna döner; Geralt gerçek aşk sayesinde bir masalın gerçeğe dönüştüğünü belirtir.

“*Ehvenişer*” hikâyesi, büyücülerin bir kehanet üzerine, kıyameti getirecek 60 taçlı kadını bulup otopsi yapmayı arzulaması temeline dayanmakta; büyücülerden birisi olan Stregobor ile taçlı kadınlardan birisi olan Renfri isimli prenses, birbirlerini öldürmek için Geralt’ı kiralık katil olarak tutmaya çalışırlar; Geralt ise sadece canavarları öldürdüğünü belirtip ikisini de reddeder. Geralt, Renfri’yi adamlarıyla birlikte kasabayı terk etmeye ikna etse de ertesi gün kandırıldığını fark eder. Pazar yerinde kasabayı savunmak için kötünün iyisini seçerek Renfri’yi ve adamlarını öldürür. Bunun üzerine muhtar tarafından Blaviken kasabasından kovulur ve Geralt “Blaviken kasabı” olarak anılmaya başlar.

Ana hikâye olarak yorumlanabilecek, sonraki eserlerde de devamı anlatılan “*Bedel Meselesi*”nde, Cintra Kraliçesi Calanthe’nin, kızı Pavetta’yı siyasi evlilik için hazırlarken, kraliçenin ölen eski kocası Kral Roegner’in geçmişte hayatını kurtarmış olan lanetli, canavar görünümündeki Duny isimli bir şövalyeye sürpriz yarası gereği kızını verdiği ortaya çıkar. Calanthe, nişana önceden tebdil-i kıyafetle getirttiği Geralt’ın, Duny’i öldürmesini ister, Geralt ise Duny’i haklı bulurak ona destek verir. O sırada Pavetta ile Duny’nin aşkları ortaya çıkar, kraliçe kızını vermemek için diretince Pavetta, gizemli bir güçle salonda anaför oluşturur. Fareçuval ve Geralt birlikte anaförü durdururlar; Calanthe sonunda kızını Duny’e verir ve Duny’nin laneti çözülür. Hem Calanthe hem de Duny, Geralt’a teşekkür edip, ona borçlu olduklarını söylerler, Duny ısrarla “ne istersin benden” diye sorar. Geralt ise “sahip olduğun ancak varlığından haberdar olmadığın şeyi vereceksin. 6 yıl sonra Cintra’ya döneceğim ve ilahi yazgı bana merhamet etmiş mi bakacağım” der ve Pavetta’nın hamile olduğu ortaya çıkar.

“*Dünyanın Ucu*” bölümünde, Geralt ile Dandelion’ın birlikte ilk kez maceraya çıkışları anlatılmakta; elfler için hırsızlık yapan Torque isimli bir canavarın peşine düşmektedirler. Canavarı alt etmeyi iki kez deneyip ikisinde de etkisiz hale getirilen Geralt ve ona eşlik eden Dandelion, elfler tarafından esir alınıp sorgulanır ve işkence görürler. Elflerin geçmişte insanların gazabına uğradıkları, şimdi uzaklarda, azınlık olarak yaşadıkları ve insanlara kin besledikleri aktarılır; soylu elf Filavandrel, Geralt ve Dandelion’ı da insan oldukları için öldürmeyi düşünürken Geralt, bir mutant olduğunu, dünyanın herkese yeteceğini, intikam duygularını bırakmalarını söyler; canavar Torque ise öldürülmelerine itiraz eder. Ardından Cankız/Kır bakiresi, kraliçe formunda doğanın

gücüyle ve müzik eşliğinde gelip sınırlar yatıştırır. Filavandrel, Geralt’a haklı olduğunu söyler; ikisini de serbest bırakır. Geralt, Dandelion ve Torque oradan beraber ayrılırlar.

Kitaba da ismini veren “*Son Dilek*” hikâyesinde ise Geralt’ın, Yennefer ile tanışması aktarılmaktadır. Geralt, Dandelion ile dere kenarında balık tutarken, dereden bir testiye çeker ve içinden cin çıkar. Dandelion hızlıca iki dilekte bulunurken cin, Dandelion’ın boğazını zedeler. Geralt, Dandelion için şifa ararken yakınlarda çalıştığı ifade edilen büyücü Yennefer’in yolunu tutar. Vardıklarında Yennefer, cini buyruğu altına almaya çalışır; Geralt ise Yennefer’i korumak için bunu engellemek ister. Cin öfkelenip kasabayı talan ederken Yennefer, Dandelion’ı iyileştirir; dilek sahibinin Geralt olduğu anlaşılır. Yennefer cine tam yakalanırken, Geralt son dileğini diler. Cin kasabayı terk ederken, Yennefer, Geralt’ın kendisini dilediğini anlar ve onu öperek karşılık verir.

4.1.2.2. Kader Kılıcı

“*Olasılıkların Sınırı*” hikâyesinde, Geralt avlanırken, Borch ve iki kızı, Geralt’ın eşyalarına göz koyan eşkıyaları öldürür; ardından Geralt ile bir hana gidip sohbet ederler. Ertesi gün yolda Dandelion ile karşılaşır; Dandelion, dağda yaralı ejderha olduğunu, Kral Niedamir’in, Yarpen ve cücelerin, şövalyelerin, büyücülerin, yağmacıların ejderhanın hazinesini arzuladıklarını belirtir. Geralt, ejderhaları öldürmese de Yennefer’in geldiğini öğrenince, kapıdaki nöbetçiyi korkutan büyücü Dorregaray sayesinde geçiş izni olmadan ava katılır; Yennefer’e hala ilgisi olduğunu belirtir, Yennefer ise onu terk ettiği için Geralt’ı affetmediğini söyler. Dağın tepesine vardıklarında yaralı ejderha yerine altın ejderha Villentretenmerth ile karşılaşır. Ejderha, herkesi düelloya davet eder, Şövalye Eyck ona saldırıp yenilir; kral ise adamlarını geri çeker. Ardından Geralt ve Yennefer ejderhayı savunurken konvoyun kalanı ejderhaya saldırır; ejderha ise bir yavru ejderhayı korur. Savaş sonlandığında ejderha, Borch’a dönüşür; Borch, Yennefer ve Geralt’a teşekkür edip vedalaşırken, Yennefer ve Geralt, geçmişi yad edip birbirlerine olan sevgilerini gösterirler.

“*Buz Parçası*” bölümünde, bir yaratık avlayan Geralt, Yennefer ile Aedd Gynvaell’de kalır. Ertesi gün Yennefer, Istredd ile buluşurken Geralt, ödülünü almak için valiye gider, bölgenin büyücüsü Istredd’i soruşturur. Ardından Geralt, Istredd’in yanına gider, Yennefer ile eski sevgili olduklarını ve Yennefer’e evlenme teklifi ettiğini öğrenir. Istredd, Geralt’tan Yennefer’in hayatından çıkmasını ister; Geralt ise Yennefer’in kendisini seçtiğini belirtir. Istredd ise o, “sabah benim yanımda uyandı” der ve Geralt,

orayı terk eder. Yennefer, Geralt'a her şeyi itiraf eder, Geralt üzümlere çözümünü düelloda bulur. Istredd, düelloyu kılıçla yapmak isteyince Geralt, Yennefer'in Istredd'i reddettiğini öğrenir ve düello yapmadan oradan ayrılır.

“*Ebedi Ateş*” hikâyesi, Geralt ve Dandelion'ın, buçukluk Dainty'nin kılığına giren Dudu isimli doppler (şekil değiştiren) ile yaşadıklarını anlatmaktadır. Dudu, Dainty kılığında ticaret yapınca, asıl Dainty onu hırsızlıkla suçlar. Geralt, Dudu'yu handa sorgularken elinden kaçırır, bir memur gelip Dainty'e ödeme yapmasını söyler. Ardından Tapınak şövalyelerinin lideri Chapelle, doppler'i öldürmesi için Geralt'ı tehdit eder, o sırada asıl Dainty'e büyük kâr elde ettiği ve vergisinin de ödendiği haberi gelir. Geralt, Dudu'yu pazar yerinde görür, hayat hikâyesini dinleyip onu anlayışla karşılar; bir süre sonra Chapelle (doppler) gelip, Dudu'ya, Dainty'e dönüşmesini söyler ve Dainty'nin kuzeni olarak Novigrad'da yaşayabileceğini söyler. Dudu, Dainty'nin parasıyla aldığı malzemeleri ebedi ateş sunaklarında kullandığını belirtir ve olaylar tatlıya bağlanır.

“*Küçük Bir Özveri*” hikâyesinde, Geralt, Prens Agloval ile anlaşmaları doğrultusunda Denizkızı Sh'eenaz'ı, onunla evlenmesi için ikna etmeye çalışır ancak başaramaz. Dandelion, parasız kalan Geralt'ı davet edildiği bir nişana çağırır, kendisi gibi bir ozan olan Essi Daven/Göznuru ile türkü okurlar. O sırada Göznuru, Geralt'a aşık olur, Geralt başta onunla ilgilense de Yennefer'e olan duyguları onu durdurur. Ardından prens nişana katılıp bir kez daha Geralt'a iş teklif eder ve denizde kaybolan bir mürettebatı bulmasını ister. Geralt ve Dandelion ertesi gün denize giderler, Geralt sudan çıkan yaratıklarla savaşırken yaralanır ve Denizkızı Sh'eenaz, Geralt'ı kurtarır. Sonrasında Essi gelip Geralt'ın yaralarını sarar. Döndüklerinde prens, Geralt'ın yaşadıklarına inanmayıp onu beceriksizlikle itham ederken, o sırada denizkızı, insan formunda içeri girip prensle evlenmeyi kabul eder, Geralt ise prensi aşağılayıp Essi ve Dandelion ile birlikte bölgeden ayrılır. Essi ve Geralt ilişkilerini bitirir; Dandelion ise onlara dair yaşanmamış bir aşk hikâyesi besteler. Bunun üstüne Essi'nin dört yıl sonraki ölümünden bahsedilmektedir.

Ana hikâyenin devamı olan “*Kader Kılıcı*” bölümünde, Geralt ile Ciri'nin ilk karşılaşmaları anlatılmaktadır. Geralt hükümdar Eithné ile görüşmek için Brokilon ormanına girer, Eithné'ye kadar ona rehberlik eden Braenn ile Ciri'yi bir yaratıktan kurtarırlar. Ciri'nin prenses olduğunu, bir prensle evlendirileceği için kaçarken bu ormana düştüğünü öğrenirler; Ciri kaderinin yazılı olduğunu, anne ve babasının öldüğünü, anneannesinin kraliçe olduğunu ifade eder. Eithne, Geralt'ın Ciri ile ortak kaderleri olduğunu fakat Geralt'ın bundan kaçtığını belirterek Ciri'yi dryad'a (orman perisi)

dönüştürmeyi arzular, ona burada kalmak ve Geralt ile gitmek arasında bir seçim sunar. Ciri tereddütsüz Geralt ile gitmeyi seçer; Eithné, ikisine de Brokilon suyundan içirir, Ciri'ye bir şey olmazken Geralt düş görmeye başlar ve düşünde Ciri'nin sürpriz çocuğu olduğunu öğrenir. Geralt, Ciri'yi alıp Kraliçe Calanthe'ye götürürken bir süre sonra yolda Fareçuval karşılarına çıkar ve anneannesinin ona çok kızdığını belirtir. Fareçuval, Ciri uyurken Geralt'a, Ciri'nin onu sevdiğini ve onu yanına almasını söyler, Geralt ise bir witcher'ın yanında tehlikede olacağını düşündüğü için onu reddeder. Fareçuval kadere karşı gelmemesi için Geralt'ı uyarır, Geralt veda etmeden yola çıkar, uzaklardan Ciri'nin “gitme, kaderinden kaçamazsın” sözlerini duysa da ilerlemeye devam eder.

“*Biraz Fazlası*” bölümünde, Geralt, arabası devrilen Yurga isimli tacire, sürpriz yasası karşılığında yardım ederken yaratıklar tarafından yaralanır; Yurga, Geralt'ı arabasına bindirip götürür. Yaralı Geralt düşler görür, önce Yennefer ona, Ciri'yi bulmasını söyler, ardından 6 yıl sonra Cintra'ya döndüğünü ve Calanthe ile sohbet ettiğini anımsar, kraliçe, Pavetta ve Duny'nin denizde boğulduğunu, 10 çocuk arasından prensesi ayırt ederse alıp witcher olarak yetiştirebileceğini belirtir. Geralt ise kadere karşı gelerek, çocuğu almadan gider. Sonraki uyanışında kendisini çocukken terk eden büyücü annesi, Visenna tarafından tedavi edildiğini fark eder; ona sitem etmek isterken Visenna, Geralt'ı uyutur. Tekrar uyandığında, Yurga'nın arabasında, onun evine doğru gittiklerini görür; Yurga, yakın tarihte bölgede yaşanan, Nilfgaard ordularına karşı yapılan II. Sodden Savaşından ve orada ölen Yennefer'in de içinde olduğu on dört büyücüden bahseder. Son düşünde ise Geralt, Dandelion'ı görür, Dandelion, Nilfgaard'ın dünyayı yakmak istediğini, Cintra'yı fethettiğini, Kraliçe Calanthe'nin intihar ettiğini belirtir, Geralt, Cintra'da 10-11 yaşlarında Ciri isimli bir prenses olduğunu söyler, Dandelion ise haberi olmadığını belirtir. Yurga ve Geralt eve vardıklarında, kapıyı Yurga'nın eşi açar; bir kız bulduklarını, çocuğun savaştan kaçıp zor günler geçirdiğini, kader diyerek sayıkladığını anlatır. Dışarı çıkan kızın Ciri olduğu anlaşılır, Ciri ve Geralt birbirlerini görür görmez koşup sarılırlar. Ciri, Geralt'a “artık sonsuza kadar birlikteyiz ve ayrılmayacağız değil mi” diye sorar, Geralt, “sonsuza kadar, Ciri”, cevabını verir; Ciri, “senin kaderin miyim” der, Geralt ise “biraz fazlasın” şeklinde yanıtlar.

4.1.2.3. Elflerin Kanı

İlk iki eserde birkaç kısa hikâye ile temeli oluşturulan ana hikâyenin devamı bir roman şeklinde bu eserde sunulmakta; roman Itlina'nın kehanetiyle başlamaktadır. İlk bölümde, Geralt ile Ciri yolda iken Ciri, yaşadıkları sebebiyle kabuslar görür. Dandelion

sekansında ise Dandelion, Geralt'ın, Ciri ve Yennefer ile ilişkilerini abartarak türkü halinde halka okur. Dinleyiciler, savaşta onların ölüp ölmediğini tartışırlar; bazıları Nilfgaard'ı, Imla'nın kehaneti olarak görerek cezalandırıldıklarını düşünür. Halk dağılınca Rience (büyücü) gelip Ciri'yi sorgular, reddedilince Dandelion'ı bağlayıp işkence eder. Yennefer gelip Rience'i ve ekibini alt ederek Dandelion'ı kurtarır. Dandelion, Nilfgaard'ın Ciri'den ne istediğini düşünür, Yennefer, güvende olması için Dandelion'a Dijkstra'nın yanına gitmesini önerir. Bölümün sonunda Geralt, Ciri'yi witcher'lar yurdu, Kaer Morhen'e götürür; onu Eskel, Lambert, Coen ve Vesemir ile tanıştırdıktan sonra Ciri'yi, "bizim kaderimiz" olarak tanıtır.

2. bölümde, büyücü Triss, Kaer Morhen'e doğru ilerlerken küçük bir witcher'a (Ciri), talim yaparken rastlar; kendisini tanıtır ve birlikte Kaer Morhen'e giderler. Geralt vd. witcher'lar Triss'i karşılar; Triss'in, Geralt vd. witcher'lar ile tanışık olduğu, Geralt'a ise ilgi duyduğu ortaya çıkar. Ciri'nin özel güçlerinin anlaşılmasıyla witcher'ların, Triss'i çağırdıkları belirtilir; Triss, Ciri'nin idmanlarını hafifletip programını revize ederken onun kız olduğunu hatırlatıp witcher'ları utandırır. Triss, Kaer Morhen'de bir süre kalır; mutasyon olmadan onu witcher'a dönüştüremeyeceklerini ifade edip Ciri'nin bir medyum/kaynak olduğunu belirtir.

3. bölümde, Ciri'nin kontrolsüz bir büyü gücü olan çok güçlü bir medyum olduğu, sık sık transa geçerek içinden madeni bir sesin konuştuğu belirtilmektedir. Kötücül ses, Ciri'nin, kehanetteki kıyameti getirecek kişi olduğunu ifade eder. Triss, sesin kimliğine erişemeyince daha deneyimli olan Yennefer'i çağrılarını önerir. Triss, Ciri'ye ortak lisansı, Vesemir, witcher'lara öğretilen teorik bilgileri, Lambert ve Geralt ise uygulamalı beceri ve kılıç eğitimi verir. Triss, II. Soden Savaşı'nda çoğu büyücünün öldüğünü, Yennefer'in kör olduğunu, sonradan dirilti ve eski haline getirildiklerini anlatır. Geralt ise witcher'ların savaşlarda işinin olmadığını söyler, Ciri, ben "Triss ile giderdim" der ve anneannesi'nin intikamını almak için kılıç kullanmayı öğrendiğini belirtir. Buna öfkelenen Geralt, "witcher'lar hayat kurtarmak için eğitimden geçer", diyerek Ciri'yi kovar; bir süre sonra Triss ve Ciri ile Kaer Morhen'den ayrılmaya karar verirler.

4. bölümde, Triss hastalanır; Geralt ona şifa ararken, Nilfgaard'ın insan olmayanları, insanlara kışkırttığı Scioa'tael/Sincaplar isimli çetelerin, insanları öldürdüğünü öğrenir; tavsiyeler üzerine Yarpen Zigrin'in konvoyunu bulur ve Triss için yardım ister. Yarpen'in Kral Henselt'e çalışan komiser Wenck'e bağlı olduğu belirtilir; Wenck, Geralt'tan yardım ister, Geralt ise siyasete girmeyeceğini söyler, tarafsız tutumu

sebebiyle de Yarpen ile tartıřır. Ciri, ata binip uzaklarda dolařırken Scioa'tael askerlerini g r r, Geralt onu bulup konvoyu geri g t r r, tarafsızlıđını da c celerin ve elflerin t kenmekte olan soyu ile a ıklar. Ciri, transa ge ip Scioa'tael'in konvoyu saldırdıđını g r r; d nd klerinde Geralt, tarafsızlıđını bozarak Scioa'tael'e saldırır, Yarpen'in ekibinden bir c ce, Scioa'tael'den bir c ce tarafından katledilir,  ok sayıda  len olur; sonradan bu savařın Yarpen'e kurulmuř bir kumpas olduđu ortaya  ıkar; Yarpen'in, Scioa'tael'e meyli olmadıđı ve Kral Henselt'e ihanet etmeyeceđi anlařılır.

5. b l mde, Ciri'nin, Nenneke'nin yanına, tapınađa eđitim i in verildiđi, Yennefer'in de Ciri'yi eđitmeyi kabul ettiđi ifade edilmektedir. Geralt suda bir yaratık olduđu gerek esiyle bir gemide  alıřır; gemidekilerle sohbet ederken Nilfgaard'ın fetihlerinde ticari, maddi politikalar da olduđu s ylenir. Oxenfurt'a yaklařtıklarında, Rience'e  alıřan ve Ciri'yi arayan Temerya'lı muhafızlar gemiye binip, Geralt'ı konuřturmaya  alıřtıklarında kavga  ıkar, Geralt birden suda beliren dev canavarla m cadele etmeye bařlar. Bu sırada Oxenfurt'ta Philippa ve Dijkstra da Ciri'nin peřine d řerek Dandelion'ı sorgular, Dandelion ise Geralt'ı, arkadařı Shani'nin yanında gizler. Dandelion, Shani'nin evine gittiđinde, onu Geralt ile seviřirken bulur; bir s re sonra Philippa, baykuř formunda pencereden i eri girerek  z formuna d n p Ciri'yi sorar. Geralt ise neden t m d nyanın bir anda Ciri'yle ilgilendiđini, Rience'in kim olduđunu sorgular, Shani s ze karıřıp Rience'i ve onun yerini bildiđini ifade eder.

6. b l mde, Nilfgaard'ın saldırılarından endiřelenen krallıklar, h k mdarlar arasında bir toplantı yaparlar; Ciri'yi, Nilfgaard kralı Emhyr'e hizmet eden Rience bulmadan  nce bulup bir soyluyla evlendirmeyi ve yıkılan Cintra'yı, yeniden ayađa kaldırmayı planlarlar. Kral Emhyr, bunu duyar; Rience'e, Geralt'ı  ld rmesi ve Yennefer'den uzak durması i in haber g nderir. Ardından ismi belirtilmeyen (Cahir olduđu sonraki romanlarda ortaya  ıkan) kara ř valyeyi  ađırtır; Kral Emhyr, ona iki yılın ardından ikinci řansı verdiđini ifade eder. O sırada b y c ler konseyi, kehaneti, Scioa'tael'i ve krallıkların tutumlarını deđerlendirerek, kralları toplayıp yatıřtırma kararı alır. Ciri, Yennefer tarafından eđitilirken Rience, Geralt'ı  ld rmek i in kiralık katiller tutar; Shani ise Geralt, Dandelion ve Philippa'yı, Mhyrman'ı sorgulamaya g t r r ve Rience'in yerini  đrenirler. Geralt, kiralık katilleri  ld r rken yaralanır, Rience'i  ld receđi an Philippa onu kurtarır ve Rience ka ar.  fkelenen Geralt, Philippa'ya niye ihanet ettiđini sorar, Philippa, Geralt'a zannettiđinden daha b y k bir yazgının i erisinde

olduğunu, daha büyük bir amaca hizmet ettiğini ifade eder. Geralt ise Ciri’yi “ne pahasına olursa olsun koruyacağım, karşıma kim çıkarsa acımasızca öldüreceğim” der.

Son bölümde ise Ciri’nin tapındaki süreci anlatılmaktadır. Yennefer, tapınağa ilk geldiğinde, Ciri, Yennefer’in güzelliğini kıskanır, Yennefer’in tavırlarını, yaklaşımlarını beğenmediğini ifade eder. Ciri büyücü değil witcher olmak istediğini belirtse de Yennefer’e alışıkça büyücülük testlerine girer ve büyüye yatkınlığı, güçlü bir telepati yeteneği olduğu ortaya çıkar. Yennefer, Ciri’yi bir monolit taşın olduğu bölgeye götürür, Ciri taş dokunduğunda bölge sarsılır ve birlikte transa geçerler. Yennefer, Ciri’nin gördüğü kâbusu görür ve Yennefer, Ciri’ye bir daha kâbus görmeyeceği bir güç verir. Bunun üzerine Ciri, Yennefer ile hem anne-kız ilişkisi kurmaya başlar hem de giderek başta büyü olmak üzere çeşitli konularda bilgi ve tecrübe edinir. En son Ciri, sonsuza dek Geralt ve Yennefer ile kalmak istediğini belirtir, Yennefer de aynı şekilde karşılık verir. Nenneke’ye veda edip beraber tapınıktan ayrılırlar.

4.2. WITCHER DİZİ İNCELEMESİ

Tablo 7’de “*The Witcher*” dizisinin yapım ekibine, ana oyuncu grubuna ve değinilmesi gereken diğer hususlara künye niteliğinde yer verilmektedir.

Tablo 7. The Witcher Dizi Künyesi

Nitelik	Açıklama
Yönetmen Grubu	Lauren Schmidt Hissrich, Sean Daniel, Jason Brown, Tomasz Bagiński, Jarosław Sawko, Alik Sakharov
Yapımcılar	Sean Daniel, Lauren Schmidt Hissrich, Jason Brown
Senaryo	Lauren Schmidt Hissrich
Uyarlanan Eserler	<i>The Witcher (Son Dilek, Kader Kılıcı, Elflerin Kanı)</i>
Yapım Yılı	2019-2021
Ortalama Bölüm Süresi	60 Dakika
Sezon Sayısı	2
Bölüm Sayısı	8+8=16
Yayın	Netflix
Ana Oyuncu Grubu	Rivyalı Geralt (Henry Cavill), Ciri (Freya Allan), Yennefer (Anya Chalotra), Fringilla Vigo (Mimi Ndiweni), Tissaia de Vries (MyAnna Buring), Dara (Wilson Radjou-Pujalte), Cahir (Eamon Farren), Jaskier (Joey Batey), Jaskier (Joey Batey), Istredd (Royce Pierreson), Triss Merigold (Anna Shaffer), Vilgefortz (Mahesh Jadu)

Dizi de roman bölümünde olduğu gibi öne çıkan karakterler ve olay örgüsü bağlamında aşağıda yer alan başlıklar altında incelenmekte; karakter incelemesi, aynı şekilde Harvey’in sınıflandırmasına göre yapılmakta, olay örgüsü ise detaysız olarak temel olayların özetlenmesi şeklinde sunulmaktadır.

4.2.1. Dizide Öne Çıkan Karakterler

Netflix'in "*The Witcher*" uyarlamasında çok sayıda karakter ve karakter türü bulunmaktadır. Bu başlık altında tüm karakterlere değil yalnızca öne çıkan ve hikâyede etkin rolü olan karakterlere Harvey'in yapmış olduğu ve tez çalışmasında da belirtilmiş olan sınıflandırmaya göre özet olarak değinilmektedir.

1) Başkişiler:

- Rivyalı Geralt: Witcher olduğu, küçükken Nenneke'nin yanında, tapınakta işaret dersleri aldığı, Vesemir'i babası gibi gördüğü aktarılmaktadır. Axii, yrden, igni, quen, aard işaretlerini kullanmaktadır. Ehvenişer tercihi sonrası "Blaviken kasabı" lakabı ile de anılmakta, Ozan Jaskier onu bu ün ile tanımaktadır. Geralt çoğunlukla öldürmek yerine kurtarmayı seçmekte, zararsız ve soyu tükenen, yaratıkları öldürmemektedir. Jaskier'in daveti ile katıldığı Cintra'daki nişanda, sürpriz yasası uygulamakta ve Prenses Pavetta'nın doğuracağı çocuk (Ciri), Geralt'ın kaderi olmaktadır. Jaskier'i geçte olsa arkadaş kabul etmekte, Yennefer'e ilgi duymakta; cinden istediği üçüncü dilekle Yennefer'e kendisini bağladığı ve bu yüzden Yennefer'in ondan ayrıldığı görülmektedir. Geralt, Yennefer'in kısır olmasından etkilenerek sürpriz çocuğu Ciri'yi aramaktadır. Öz ailesini tanımayan Geralt, yaralıyken düşünde büyücü annesiyle karşılaşmakta, tedavi edilmekte ve ona terk edildiği için sitem etmektedir. Geralt, Yurga'nın evinde Ciri'yi bulmakta, onu Kaer Morhen'e götürüp, kılıç eğitimi vermekte ve baba psikolojisine bürünmektedir. Triss'in ilgisini karşılıksız bırakmakta, diğer witcher'ların kabalıklarını telafi edebilmekte, Ciri'nin hatalarını üstlenebilmekte; onun mutajenle witcher olmasını engelleyerek witcher'ların duygusuz olmadığını belirtmektedir. Ciri'yi korumaya yemin etmekte ve Ciri'yi, Yennefer ile ilişkilerinde bağlayıcı etken olarak görmektedir.

- Ciri: "Cintra'nın Aslan Yavrusu" da denilmektedir. Kraliçe Calanthe'nin torunu, Cintra tahtının varisi, Geralt'ın kaderi ve Ithlinne'nin kehaneti olduğu ifade edilmekte; kadim kan taşıdığı, Lara Dorren'in soyundan geldiği ve kıyameti getireceği anlatılmaktadır. Nilfgaard, Cintra'ya saldırdığında kaçmakta, yaşadığı duygusal reaksiyonlarda, doğa üstü gücü ortaya çıkmaktadır. Nilfgaard'lı komutan (Cahir) tarafından kaçırılırken çılgınlığıyla istemsizce bölgedeki monolit taşı yıkarak devasa bir yarık açmakta; yeni yaratık türleri oluşmasına ve onu ele geçirmeye çalışan Voleth Meir'in uyanmasına sebep olmaktadır. Kara şövalye (Cahir) onda bir travma yaratarak düşlerine girmektedir. Ciri, sürekli transa geçmeye başlamakta, ilk bilinç kaybında baskına gelenleri öldürdüğünü fark etmektedir. Ciri pazar yerinden bir at çalmakta, atın

sahibi, kendisini bulmakta ve onu evlat edinerek evine götürmekte; kadın Geralt'ın canavarlardan kurtardığı Yurga'nın eşi çıkmakta, Ciri bu sayede Geralt'ı bulmakta ve Kaer Morhen'e gitmektedirler. Ciri yaşadıklarından sonra ciddileşmekte, Cahir'e karşı intikam duygusu besleyerek witcher olmaya çalıştığı, Geralt'tan ve Coen'den kılıç dersleri aldığı, ardından zorlu talimlerde kendisini test ettiği ve yaralandığı görülmektedir. Rience ve Yennefer dahil tüm dünya Ciri'nin peşine düşmekte, Geralt, onu Nenneke'nin yanına götürmekte, Rience, Ciri'yi bulunca, Voleth Meir'e hizmet eden Yennefer, onu kaçırmakta; Ciri o sırada ışınlama yeteneğini keşfetmekte, büyü gücünü kontrol edemediğini belirtmekte, Yennefer onu kandırdığını söylemekte ve Nilfgaard askerleri peşlerine düşünce Geralt, Yarpen ve adamları tarafından kurtarılmaktadırlar. Ardından Voleth Meir, Ciri'nin bedenini ele geçirmekte, onu sevdiklerinin olduğu hayali boyuta hapsedmekte, Geralt'ın ve Yennefer'in çabalarıyla gerçek evinin Kaer Morhen, ailesinin de Geralt vd. witcher'lar olduğunu anlamaktadır. Pişman olan Yennefer, ona büyü eğitimi vermeyi kabul etmekte; Nilfgaard'ın olaylar olmadan önce Ciri'nin peşine düşme sebebinin ise Nilfgaard kralının babası Emhyr olmasından kaynaklandığı ortaya çıkmakta ve Kral Emhyr, kızı Ciri'yi aramaktadır.

- Yennefer: Kambur, yamuk bir çeneye sahip, mor gözleri olan, çiftçi ve çok çocuklu bir ailenin en büyük kızı olduğu, büyücülük yeteneği olduğu ve istemsizce portal açabildiği görülmektedir. Tissaia de Vries tarafından satın alınarak Aretuza'ya götürülmekte; gerçek babasının yarı elf olduğunu, onun kanı sebebiyle çarpık bir vücutla lanetlendiğini söylenmektedir. Istredd karakteriyle yakınlık kurmakta ve sevgili olmaktadır. Büyü konusunda yetersiz olarak başladığı Aretuza eğitimlerinde giderek güçlenmekte vd. büyücüler tarafından kıskanılmaktadır. Bir tartışmada Istredd, Yennefer'in öfkesinin kaynağını, çirkinliğiyle ilişkilendirmekte, bunun üzerine Yennefer, kısır olmayı göze alarak tüm vücudunu düzelttirmektedir. Ardından Aedirn'e atanmakta, kısırlığı aşmak için tedavi yolları aramakta, bölge valisinin malikanesini kullanarak para kazanmakta ve orada Geralt ile tanışmaktadır. Geralt, bir cinden Yennefer ile birbirlerine bağlı olmalarını dilemekte, Geralt ile aralarında bir duygusal bağ oluşmaktadır. Yennefer, Sodden'de Nilfgaard ordularına karşı savaşmakta, yasaklı büyüler Nilfgaard ordularını yenmekte fakat büyü gücünü yitirerek esir düşmektedir. Voleth Meir, ona büyü gücünü geri vereceğini teklif etmekte, Yennefer, Cahir'i kurtarmakta, bir süre dirense de idam korkusuyla Voleth Meir'in yanına ışınlanmakta ve Voleth Meir'in isteği üzerine Ciri'yi bulup ona teslim etmek için Melitete tapınağına gitmektedir. Rience de Ciri'nin peşindeyken Ciri'ye portal açtırıp onu alıp kaçmakta; Cintra'ya vardıklarında Ciri'yi

kandırdığını belirtmekte ve pişman olmaktadır. Geralt ve Yarpen ikisini, Nilfgaard askerlerinden kurtarmakta, Geralt, Yennefer'e kızmakta, birlikte Voleth Meir'in kulübesine gittiklerinde onun serbest kaldığını öğrenmektedirler. Çok pişman olan Yennefer, Ciri için kendisini feda ederek affedilmeyi ummakta, bir iksir hazırlayıp bileklerini kesmekte, büyü sözleriyle Voleth Meir'i Ciri'nin bedeninden çıkarmaktadır. Geralt onu affetmese de Ciri'nin onların bir arada kalabilmesi için gerekli şey olduğunu belirtmekte, ondan Ciri'ye büyü eğitimi vermesini istemekte, Yennefer kabul etmekte ve üçü birlikte hareket etmeye başlamaktadır.

2) Fon Karakterler:

- Roach: Geralt'ın atlara genel olarak verdiği ismi ifade etmektedir. Geralt'ın, Roach ile bir dostu gibi konuştuğu görülmektedir.

- Eist: Nişanda, sürpriz yasasına ve kadere itiraz edilmemesi gerektiğini savunarak, Geralt ve Duny'nin yanında yer almaktadır. Skellige kontu iken Kraliçe Calanthe ile evlenmekte ve Cintra Kralı olmaktadır. Ciri'nin doğup büyüüşüne şahit olup, torun sevgisi beslemekte bu sebeple kadere karşı gelip Geralt'ı hapse atmaktadır. Nilfgaard, Cintra'ya saldırırken öldürülmektedir.

- Prenses Pavetta: Soyundan gelen mistik bir güç taşımakta; ona sürpriz yasası uygulanmaktadır. Duny ile kaderin onadığı, engel olunamayacak bir aşk yaşamakta; onunla evlenmekte ve Ciri doğmaktadır.

- Vilgefortz: Konseyde yetkin bir büyücü ve Tissaia'nın sevgilisi olduğu görülmekte; Sodden savaşına katılmaktadır. Tissaia'nın desteğiyle Aretuza'da yeni lider olduğu belirtilmekte; Ciri'yi ele geçirip savaşı kazanmayı arzulamakta, kötü karaktere evrilme eğilimi göstermektedir.

- Artorius Vigo: Fringilla'nın amcası olarak tanıtılmakta, konseyde Tissaia'ya karşı Stregobor ile ortak hareket etmektedir.

- Nenneke: Melitele tapınağından sorumlu, büyü ve tarih alanında bilge olarak tanıtılmaktadır. Ciri ile sohbet etmekte ve onu Geralt'ın küçüklüğüne benzetmektedir. Şifalı bitkiler taşıdığı ve portal açabildiği görülmektedir.

- Lydia: Rience'i hapisten çıkarmakta ve Ciri'yi bulmasını istemekte; gizemli, tanıtılmayan bir kimseye hizmet etmektedir.

- Dijkstra: Redanya Kralı Radovid için çalışmakta, Cintra'yı, Nilfgaard'ın elinden almayı planlayarak bir elf ajanı (Dara'yı) Cintra'ya yerleştirmekte; Ciri'yi bulmaları

durumunda Cintra'yı ele geçirebileceklerini öğrenmekte ve Philippa'dan ozanı (Jaskier'i) borcunu ödemesi için getirmesini istemektedir.

3) Norm Karakterler:

- Jaskier: Ozan olduğu belirtilmekte, bir handa Geralt ile tanışıp onun "Blaviken kasabı" olarak yerleşen kötü imajını balatlarıyla düzelterek onun maceralarına katılmaktadır. Ozan olarak davet edildiği Cintra'daki nişana, Geralt'ı götürmekte, Geralt başta kendisine ısınamasa da sonradan arkadaşı olmakta; boğazına cin saldırdığında Geralt onu Yennefer'e götürerek tedavi ettirmektedir. Ejderha avı sırasında Geralt tarafından her şeyin sorumlusu ilan edilmekte ve yolları ayrılmaktadır. Sonrasında Jaskier, "kavalcı" mahlasıyla bir handa çalmakta, gizlice elfleri Cintra'ya ulaştıran gemiye onları ulaştırmaktadır. Geralt ile aralarının bozuk olması Jaskier'i çok üzmemekte ona dair şiirler yazıp bestelemektedir. Rience, Geralt hakkındaki sözlerini duymakta, onu kaçırmaktadır. Jaskier, hiçbir şey bilmediğini söylemekte ve Yennefer, tarafından kurtarılıp tekrar muhafızlar tarafından esir alınmaktadır. Hapishaneden Geralt tarafından kurtarılarak, Yarpen ve adamlarıyla birlikte Ciri'nin peşine düşmektedirler. Sonrasında Geralt'ı affetmekte birlikte Kaer Morhen'e gitmektedir.

- Tissaia de Vries: Aretuza'nın müdiresi olarak tanıtılmaktadır. Babası bir domuz fiyatından daha az bir bedele sattığı için, Yennefer'e domuzcuk olarak seslenmekte, Yennefer'i satın alarak ona Aretuza'da büyücülük eğitimi vermektedir. Stregobor'un casusluk için Istredd'i kullanması üzerine Tissaia da Yennefer'i, Istredd'den bilgi almak için görevlendirmektedir. Tissaia, soğuk, sert ve ciddi tavırlarıyla dikkat çekerken Yennefer'e olan bu yaklaşımı giderek değişmekte, sevgisi, öğretici ve koruyucu tavırları ortaya çıkmaktadır. Konseyde, sevgilisi Vilgefortz ile birlikte hareket etmekte; Sodden'de masumları korumak için büyücüler meclisine karşı çıkarak, kendisiyle beraber gelmesi için Aretuza'daki büyücülere çağrıda bulunmakta ve sınırlı sayıda büyücü ile Sodden'de mücadele vermekte, savaşta manevi desteğiyle Yennefer'i motive etmekte ve savaş kazanılmaktadır. Yennefer'e güvendiği ve onun tarafından da aslında çok sevildiği ortaya çıkmakta, Yennefer'in öldüğü düşüncesiyle çok üzülmemekte, Yennefer Aretuza'ya geldiğinde ise çok sevinmektedir. Vilgefortz ile birlikte büyücüler konseyini kontrol etmeye çalışarak Sodden'de Yennefer'in kahramanlaşmasına değecek kararlar çıkmasını ummakta, Yennefer'den Cahir'i öldürüp kendini aklamasını istemekte, Yennefer'in Cahir ile kaçıp arananlar listesine girmesiyle endişeli görünmektedir. Triss, Ciri'nin durumu hakkında kendisine rapor vermektedir. Tissaia'nın, Vilgefortz'u büyücüler konseyinde

yeni lider yaptığı belirtilmekte; Triss'in, Ciri hakkında anlattıklarını Vilgefortz'a söyleyince, Triss ile arasında bir güvensizlik oluşmakta, Tissaia, Triss'i Vilgefortz'a karşı korumakta, öğrencileri için "kızlarım" ifadesini kullanmaktadır. Kralların ve büyücülerin toplandığı konseyde kötücül bir karaktere bürünerek, Ciri'nin ve Ciri'ye destek olan herkesin başına ödül konmasını onaylamaktadır.

- Triss Merigold: Tissaia'nın öğrencilerinden biri olarak tanıtılmakta, eğitim sonrası Kral Foltest'in yanına Temerya'ya tayin edilmektedir. Striga olayında Geralt'ın ödülünü ödediği, ona yardım ettiği ve yaralıyken tedavi ettiği görülmekte; Sodden savaşına katılmakta, kaleyi savunurken ateşle yakılarak ağır yaralanmakta ve savaş sonrası Tissaia vd. büyücüler onu tedavi etmektedir. Triss vücudundaki yanık izleriyle yaşamaktadır. Ardından Kaer Morhen'e gelmekte, witcher'ların onu tanıdığı, daha önce striga olayında Kaer Morhen'e geldiği aktarılmakta, Vesemir ona kızı gibi davranmakta, Lambert ile de didişmektedir. Triss, Ciri ile tanışmakta, Geralt'a ilgi duyup karşılık alamamakta; yeni türeyen yaratıklara Ciri'nin sebep olduğu ortaya çıkınca Geralt'a portal açarak Istredd'in yanına göndermektedir. Triss, witcher mutajeni için gereken büyüğü yapsa da Ciri'nin dönüştürülmesine karşı çıkarak farklı bir yol önermekte; birlikte transa geçmektedirler. Triss, Ciri'nin kıyameti getirecek kişi olduğunu öğrendiğinde korkup bilincini kaybetmekte, uyandıklarında Ciri'den kaçmaktadır. Bir süre sonra Kaer Morhen'e gelen Rience, mutajeni çalmakta, Triss ve Vesemir onu durduramamaktadır. Triss baygın Vesemir ile ilgilenmekte ardından Tissaia'nın yanına gidip Ciri'nin kanı ve mutajen hakkında bilgi vermekte, yanlış ellere düşmemesi gerektiğini vurgulamakta, Tissaia tarafından çok sevilse de Vilgefortz'un kendisinden zorla bilgi almaya çalışmasına kırılarak yanlarından ayrılmaktadır.

- Dara: Ciri kaçarken ona yardım eden siyahi, bir elf çocuk olarak yer almakta, ailesinin Calanthe tarafından öldürüldüğünü belirtmektedir. Ciri'nin hayatını birçok kez kurtarmakta, başına gelenler sebebiyle yolunu ayırmakta, hapse düşmekte, Dijkstra tarafından hapisten çıkarılarak Nilfgaard'ın içine casusluk yapması için gönderilmekte, sonrasında Francesca onu affetmektedir.

- Istredd: Stregobor'un öğrencisi olan araştırmacı bir büyücü olarak görülmekte; Yennefer'e ilgi duymakta, onunla ilişki yaşamakta buna karşın Stregobor'a, Yennefer'le alakalı bilgi taşıdığı için Yennefer ile araları açılmaktadır. Ardından Nilfgaard'a tayini çıkmaktadır. Triss, Geralt'ı portal açarak onun yanında göndermekte; Geralt ile tanışmaktadırlar. Yennefer'in eski sevgilisi olduğu ortaya çıkmakta; Geralt ile Cintra'daki oyuğa vardıklarında, monolitlerin farklı bir misyonu olduğunu ve o bölgenin

bir iletim hattı olduğunu anlamaktadır. Istredd, bu olayın ardından bir dedektiflik bürosuna giderek Ciri ve Geralt hakkında bilgi toplamakta, Ciri'nin Lara Dorren'e dayanan soyu olduğunu, Lara Dorren'in elflerin yarattığı bir savaşçı olduğunu ve elflerin kendi soyu aracılığıyla yükselişe geçeceğini öğrenmektedir. En son elflere yakalanmakta, Ciri'nin kadim kan taşıdığını, onun Ithlinne'nin kehaneti olduğunu ifade edince Francesca canını bağışlamaktadır.

- Kaer Morhen Witcher'ları: Vesemir, witcher'ların en yaşlısı ve insanların saldırdığı dönemde mevcut witcher'ların kurtarıcısı olarak tanıtılmakta; Geralt ve diğer witcher'lar ile bir nevi baba oğul ilişkisi yaşadığı görülmekte; tekrar witcher üretilebilir umuduyla Ciri'yi dönüştürmeyi istemekte, Geralt tarafından durdurulmakta, hatalar yapsa da sonunda Geralt'ın yanında yer almaktadır. Lambert, aksi ve ciddiyetsiz karakter yapısıyla öne çıkmakta, bazı witcher'lar kendisine "lamba cini" olarak seslenmektedir. Eskel'in ölümünde Geralt'a, sitem etmekte, Ciri'nin witcher talimlerini izlemekte, kışkırtmakta, bazen onunla dalga geçmekte bazen de şakalaşmaktadır. Coen ise çoğu zaman Lambert'a iştirak etmekte, Ciri'ye kılıç ve pozisyon alma eğitimi vermektedir.

- Fareçuval: Bazen Calanthe'nin yanında bazen Ciri'nin yanında muhafızlık yapan bilge bir druid olarak öne çıkmaktadır. Cintra'daki nişanda Geralt'ın arkadaşı olduğu görülmekte, ona nişandaki soyluları tanıtmaktadır. Bitap düşene kadar Cintra'nın kale kapısını büyüyle korumakta; Ciri'yi, Geralt'a götüreceği sırada, Nilfgaard'lı askerlere takılarak, Ciri'den ayrı düşmektedir. Nilfgaard tarafından öldürülmekte ve bedeni bir doppler tarafından Ciri'yi aldatmak amacıyla kopyalanmaktadır. Fareçuval, kaderin yanında yer alsa da Kraliçe Calanthe'nin kararlarını uygulamaktadır.

4) Kart Karakterler:

- Cahir: Nilfgaard ordularını yöneten, Ciri'yi bulmakla yükümlü komutan olarak görülmekte, Ciri'yi her şeyin anahtarı olarak görmekte ve bir kez elinden kaçırmaktadır. Nilfgaard'ın fetih politikaları doğrultusunda orduları toplamakta, Sodden'deki savaşı kaybederek büyücüler konseyi tarafından esir alınmakta, idam kararı verilmekte ve Yennefer tarafından kurtarılmaktadır. Cahir, Yennefer ile kaçmakta, kaçarken Yennefer'in hayatını kurtarmakta ardından ikisi Kavalcı'nın (Jaskier'in) yardımıyla gemiye saklanmaktadır. Yennefer ayrılırken Cahir, gemide kalmakta ve Cintra'ya varmaktadır. Elflerin, beyaz alevin/Kral Emhyr'in emri olmaksızın Fringilla'nın kararları ile Cintra'ya alındığını öğrenmekte ve Nilfgaard ordusuna baş kaldıracabilecekleri endişesi taşımakta; kralın bölgeye geleceğine dair bir mektup almaktadır. Cahir esas amacının

Ciri'yi bulmak olduğunu belirterek Nilfgaard komutanlarını yanında yer alması için ikna etmeye çalışmakta, komutanların da kral gelene dek Cahir'in liderlik etmesine yönelik talebi olduğu görülmektedir. Fringilla ise diğer komutanları öldürüp, onların ihanet ettiğini krala söylemesi için Cahir'i tehdit etmekte ve ikisi de Kral Emhyr tarafından cezalandırılmak için götürülmektedir.

- Fringilla: Artorius Vigo'nun yeğeni ve Tissaia'nın öğrencisi olarak tanıtılmakta, eğitimin ardından Nilfgaard'a büyücü olarak atanmaktadır. Sodden Savaşı'nda Nilfgaard ordusunun saldırılarına öncülük etmekte, eski büyücü arkadaşlarını umursamadan katletmekte, Tissaia'yı ise bayıltmaktadır. Başta komutan Cahir ile iş birliği yaptığı, kimi zaman onu gaza getirip doldurduğu görülmektedir. Nilfgaard'ın haklı olduğunu ve gerçekleştirdiği saldırıların, ölümlerin özgür bırakmak anlamına geldiğini ifade etmekte; Yennefer'i kışkandığı ortaya çıkmaktadır. Yennefer ile birlikte elfler tarafından kaçırılmakta; ölümsüz ana kendisine Kral Emhyr görünümünde yaklaşp kandırmakta, ona, güce ulaştığı bir senaryo vadetmektedir. Bu doğrultuda elfleri kandırarak onlarla ittifak kurmaktadır. Francesca'dan ve elflerden giderek etkilenmekte ve beyaz alevden bağımsız hareket etmektedir. Cahir'in yokluğunda Cintra'da yetkiyi devralmakta, Cahir'in gelişinden sonra ise Nilfgaard komutanlarını öldürmekte, Francesca'nın ve elflerin Nilfgaard'a sırt çevirme düşüncesi sebebiyle kral gelmeden Cintra'dan kaçmayı düşünmekte, büyücülerin arasında tekrar dönebilmek için amcasını ikna etmektedir. Cahir'i zorlayarak, Kral Emhyr'i de kandırmaya çalışmakta bu yüzden cezalandırılmak üzere muhafızlara teslim edilmektedir.

- Eskel: Kaer Morhen'de bir witcher olan Eskel, leshen/leshy³⁶ türü bir yaratıktan virüs kapmamakta, o yaratığa dönüşerek Vesemir'e saldırmakta ve Geralt tarafından öldürülmektedir. Tek amaçlı yapıya evrildiği görülmektedir.

- Renfri: Prenses Renfri güneş tutulmasında doğup kehanetle anılmakta, insanlığın sonu anlamına gelen Lilit'i ortaya çıkaracak 60 kadından birini temsil etmektedir. Başta Stregobor olmak üzere büyücüler konseyinin peşine düştüğü, bu sebeple Renfri'nin zor bir hayat yaşadığı ve Stregobor'dan intikam almayı amaçladığı belirtilmekte; Geralt, onun intikam duygusunu bastırmaya çalışsa da Renfri, Geralt'ı kandırıp pazar yerinde olay çıkartmakta, adamlarıyla birlikte Geralt tarafından öldürülmektedir. Bazen Geralt, onu düşlerinde görmekte, Geralt'ı Ciri'ye yönlendirmektedir.

³⁶ Leshen'in, Sapkowski'nin edebi eserlerinde yer almadığı, uyarlama video oyunlarda bulunan ağaçsı, ormanda yaşayan, ormanın gücünü kullanan yaratıklardan birini temsil etmektedir. Leshy'nin, Sapkowski'nin "Spriggan" olarak tanımladığı yaratık ile ilişkilendirildiği/türetildiği de söylenebilir.

- Stregobor: Stregobor, Üstat Irion adıyla bir kasaba büyücülüğü yaparak Renfri'den gizlenmektedir. Stregobor, kıyameti önlemek adına Geralt'tan Renfri'yi öldürmesini istemekte, Geralt onu öldürmek zorunda kalsa da otopsisine karşı çıkmaktadır. Stregobor'un, büyücüler konseyinde yetkin olduğu dikkat çekmekte Artorius ile birlikte Tissaia ve Vilgefortz'a karşı görüşler sunmakta; öğrencilere yanlış bilgiler vermekte ve zorbalık yapabilmektedir.

- Kraliçe Calanthe: "Cintra'nın Dişi Aslanı" olarak da anılmakta Cintra'nın Kraliçesi ve Ciri'nin anneannesi olarak tanıtılmaktadır. Ciri'ye, Geralt'ı bulmasını ve onun kaderi olduğunu belirtmektedir. Nilfgaard'ın Cintra'ya saldırısı sırasında ağır yaralandığı, sarayın, kendi odasının bulunduğu bölümünden atlayarak can verdiği görülmektedir. Kızı Prensess Pavetta'yı, krallığını düşünerek, politik evlilik konusunda ikna etmeye çalışmakta; kızını Duny'e vermeyi ve kadere uymayı reddetmektedir. Salonda mistik güçle oluşan anafordan sonra evliliklerini onaylayarak lanetin bozulmasını sağlamaktadır. Kızı ve damadı öldükten sonra, Ciri'ye bağlandığı ve kaderi umursamayarak Ciri'yi Geralt'a vermediği görülmekte; Geralt'ı önce öldürtmeyi düşünüp başaramayınca hapse attırmaktadır. İntiharından önce ise yaralı bir haldeyken ve Cintra düşerken kaderin gücünü anlamakta; Ciri'nin, Geralt ile olmadığı her an dünyanın tehlikede olduğunu fark etmektedir.

- Duny/Kral Emhyr: Eski Cintra kralı Roegner'in hayatını kurtarıp ona sürpriz yasası uygulamakta ve kızını Pavetta ile kaderleri birleştirmektedir. Bir şövalye kılığında nişana gelmekte; Eist tarafından kaskı çıkarıldıktan sonra kirpi gibi sivri dikenleri ve fareye benzer bir burnu olan canavar görünümüyle dikkat çekmektedir. Geralt, bunun bir lanet olduğunu anlamakta, yanında yer almaktadır. Duny durumu izah ettikten sonra Calanthe önce kızını vermek istemese de sonunda desteklemekte ve Duny'nin lanetinin çözülmesine vesile olmaktadır. Son bölümde ise Duny'nin Nilfgaard kralı Emhyr olduğu ve kızını Ciri'yi aradığı ortaya çıkmaktadır.

- Filavandrel: Bir elf kralı olarak tanıtılmakta; insanlara nefret beslemektedir. Francesca'nın emrinde, Çiçekler Vadisi'ne varma hayali taşımakta; onun emirlerini uygularken sevgilisi ve bebeğin babası olduğu ortaya çıkmaktadır. Bebeğin, elf ırkı için bir umut olduğunu düşünürken bebeğini suikaste kurban vermekte ve Redanya'da komuta ettiği bir birlik ile intikam almaktadır.

- Francesca Findabair: Güçlü, safkan bir elf büyücü olduğu, kâhin Ithlinne'e itimat ettiği görülmekte; Voleth Meir'in elflerin kurtuluşunu temin etmesi üzerine halkıyla Cintra'ya insanların yanına taşınmakta; Fringilla ortaklıklarını güçlendirerek

dost olmaktadır. Bebeği doğurduğunda strateji değiştirmeyi düşünmekte fakat bebek suikaste uğramaktadır. Francesca intikam için Redanya'daki bebekleri öldürmekte ardından Ciri'nin kadim kan taşıdığını, Ithlinne'nin kehaneti olduğunu öğrenerek, onun elfleri kurtarabileceğini ummaktadır.

- Rience: Lydia tarafından hapisten çıkarılmakta; Ciri'yi bulması istenmektedir. Ateş büyüsü kullanmakta; önce Jaskier'i kaçırıp sorgulamakta, bilgi alamamakta, onu kurtarmaya gelen Yennefer tarafından yüzü yakılmaktadır. Ciri'yi arayan Rience Kaer Morhen'e baskın yapıp Triss ve Vesemir'i etkisiz kılmakta ve Ciri'nin kanını taşıyan mutajeni çalmaktadır. Ardından kiralık katiller ile Melitele tapınağına giderek Yennefer ile Ciri'nin peşine düşmekte, Geralt katilleri öldürüp Rience'e yaklaşırken portal açıp kaçmaktadır. Lydia, Rience'i hizmet ettiği kişiyle tanıştırmakta, Rience, gizemli karaktere Ciri'yi bulacaklarını söylemektedir.

- Voleth Meir: Ciri'nin, Cintra''nın düşüşünde, Cahir'den kaçarken çılgılığıyla yıktığı monolit ile uyanmakta ve Ciri'yi ele geçirmek için peşine düşmektedir. Yennefer, Francesca ve Fringilla'yı vaatlerle kandırarak Ciri'ye ulaşmaya çalışmakta; acıyla, kötülükle, nefretle beslenip güçlendiği aktarılmaktadır. Ciri'yi ele geçirmekte, Yennefer'in hatalarını telafi etmek için kendisini feda etmesi ve witcher'ların mücadelesi ile kovularak vahşi av'a³⁷ dahil olmaktadır.

4.2.2. Dizi Olay Örgüsü

Dizinin olay örgüsü, bu başlık altında sırasına göre derlenmekte; 1. ve 2. sezon, bölümler halinde özet olarak sunulmaktadır.

4.2.2.1. 1. Sezon

1. bölümde, Geralt, avladığı yaratığın ödülünü almak için Blaviken kasabasına, gider. Stregobor'un kıyameti getireceğini iddia ettiği Renfri'den saklandığını öğrenir, ikisine de barışı önerirken Renfri tarafından kandırılır. Geralt, pazar yerinde Renfri'yi ve adamlarını öldürmek zorunda kalır ve halk tarafından taşlanır. Ciri sekansında ise Nilfgaard'ın Cintra'yı işgal ettiği esnada, Eist ölmesi üzerine, Cintra, Nilfgaard'ın eline geçer. Calanthe Ciri'ye, "Geralt senin kaderin, onu bul" der ve intihar eder. Nilfgaard'lı kara şövalye (Cahir), Ciri'yi atına bindirip kaçırırken Ciri çılgılık atarak bir monolit taşı yıkar, yerde devasa bir yarık oluşur ve Ciri şövalyenin elinden kurtulur.

³⁷ Sapkowski (2020b), vahşi av'ı, gökte gezen hayalet sürüsü olarak tanıtmaktadır. Kurgusal evrende yer alan "vahşi av"ın sonradan uyarlayan video oyunlarda yorumlanarak derinlik kazandığı söylenebilir.

2. bölümde Geralt bir anda otururken Jaskier tanışmaya gelir, Geralt anda, hırsız bir şeytanı yakalaması için bir iş teklifi alır, Jaskier, Geralt'ın peşine takılıp kötü imajını düzeltebileceğini söyler. Şeytanı bulduklarında elfler tarafından esir alınırlar, öldürülecekleri sırada ise Torque (şeytan) ölümelerini engeller ve serbest kalırlar. Ciri sekansında, Ciri, ormanda Dara ile tanışır, onunla bir kampta, bir ailenin çadırında kalırlar. Nilfgaard kampa saldırdığında, Ciri, Dara ile kaçır. Yennefer'in ise Aretuza'ya (büyücüler okulu) gelişi anlatılır; istemsizce bir portal açarak büyücü Istredd'in yanına ışınlanan Yennefer, Tissaia tarafından satın alınır. Yennefer'in elf kanı taşıdığı ortaya çıkar ve Istredd bu bilgiyi hocası Stregobor'a iletir. Istredd, büyü konusunda başarısız olan Yennefer'e düşünce okumayı öğretir. Bir gece hocası Tissaia, Yennefer'den arkadaşlarını balığa dönüştürüp havuza atmasını ister ve Yennefer eğitimi geçtiğini anlar.

3. bölümde Temerya kralı Foltest'in kız kardeşi Adda ile yaşadığı ensest ilişki neticesinde doğan kızı Adda'nın striga'ya dönüşerek insanları öldürmesi, kralın ise bu laneti kaldırarak kızına kavuşma arzusu anlatılmaktadır. Bölgenin büyücüsü Triss, Geralt'a bu sorunu çözmesi için iş teklif eder ve ona yardım eder. Eski hisara gittiklerinde, Ostrit'in Adda'yı sevdiğini ve laneti düzenlediğini öğrenirler. Gece çökünce striga lahitten çıkıp Ostrit'i öldürür, Geralt, striga'yla mücadele edip laneti çözer, Adda insan formuna döner ve Geralt'ı yaralayıp bayıltır. Geralt, Triss kendisini tedavi ederken uyanır, Adda'nın Melitele tapınağında tedavi gördüğünü öğrenir ve Triss'ten ödülünü alır. Ciri sekansında, Ciri ormanda uyanıp bilinçsizce yürürken Dara peşinden gider ve okla vurulur. Ciri okların geldiği yöne, ormanın derinliklerine ilerler. Yennefer ise Istredd ile sevgili olur, Istredd'in, Stregobor'a elf kanı taşıdığını söylediğini öğrenir, büyücüler konseyi Yennefer'i Aedirn yerine Nilfgaard'a gönderme kararı alır. Istredd ile Yennefer tartışırken Istredd, onun öfkesinin güzel olmamasından kaynaklandığını belirtir, bunun üzerine Yennefer, sancılı bir ameliyat ile kambur ve çirkin halinden kurtularak törene iner, herkesi güzelliğiyle büyüler ve Aedirn Kralı'nın dikkatini çekmeyi başarır.

4. bölümde Jaskier'in daveti üzerine Geralt, Cintra'daki nişana katılır; Kraliçe Calanthe kızı Prensess Pavetta'yı siyasi çıkarlar doğrultusunda Skellige'li Crach an Craite ile evlendirmeyi arzular fakat yüzü kapalı şövalye (Duny) gelip, prenseste hakkı olduğunu, Kral Roegner'in hayatını kurtarıp sürpriz yasası uyguladığını belirtir. Duny'nin kirpimsi yüzü olan lanetlenmiş bir canavar olduğu ortaya çıkınca kraliçe, başta itiraz edip onun ölüm emrini verir, Geralt ise Duny'nin yanında savaşırken Pavetta çığlık atarak herkesi ve her şeyi savuran bir anaför oluşturur. Geralt, aard işareti kullanarak

Fareçuval'ın da desteğiyle anaforu durdurur. Bu olayların ardından kraliçe, kızının Duny ile evlenmesini kabul eder, kendisi de Eist ile evlenir. Duny, Geralt'a borçlu olduğunu, ne isterse vereceğini söyler. Geralt ise sürpriz yasasına bıraktığını ifade ederken Pavetta'nın hamile olduğu ortaya çıkar, Fareçuval durdurmak istese de Geralt orayı terk eder. Bu hikâyenin geriye dönüş olarak anlatıldığı görülmektedir. Cintra'nın düşüşüne gelindiğinde, Calanthe'nin cesedi ve Fareçuval bulunur, Nilfgaard'ın büyücüsü Fringilla Vigo, kraliçenin cesedinden parça alıp Ciri'nin yerini tespit eder. Ciri bölümünde, Ciri kendisini birden Brokilon ormanında bulur ve esir alınır. Ciri, Dara'ya kimliğini açıklayıp kaderini (Geralt'ı) bulması gerektiğini söyler, Dara ise kendi yolunu çizmesini önerir. Ciri, kara şövalyeye (Cahir'e) dair bir kâbus görür, uyandığında dryad lideri onlara brokilon suyundan içmelerini söyler, su Ciri'ye tesir etmeyince onu kaynağına götürür. Ciri, kaynaktan suyu içtiğinde bir çölde, büyülü devasa bir ağacın kendisine “nesin sen çocuk” sözlerini işitir. Yennefer ise Aedirn büyücüsü olur; kral, erkek çocuk doğurmadığı için karısını ve kız çocuğunu öldürtür, Yennefer onları korumaya çalışır ama başaramaz.

5. bölümde Geralt, uykusuzluğu aşmak için cine ihtiyaç duyar, bir dereden içinde cin olan şişe çıkarır. O sırada Jaskier ile tartışan Geralt, şişeyi ona kaptırır, şişedeki mühür yere düşer ve Jaskier iki dilekte bulunur. Cin şişeden çıkıp Jaskier'e saldırır, Jaskier kan kusmaya başlar, Geralt hızla onu bir kampa götürür ve elf Chireadan onu şehirdeki büyücüye (Yennefer'e) yönlendirir. Yennefer ise kısırlığı aşabilmek için kürler satın alır ve Rinde kasabasında vergi ödemediği bir dükkân açar. Geralt, Jaskier'i, Yennefer'e götürüp kendini tanıtır, Yennefer meşhur “Beyaz Kurt” sensin demek, şeklinde yanıtlar. Yennefer, Jaskier'i tedavi ederken, cine hükmetmeye çalışır, Geralt, öleceğinden endişelenerek onu durdurmak isterken Yennefer, Geralt'ı bilinçsiz hale getirir; Geralt bir hapisanede uyanıp şehri birbirine kattığını öğrenir. Kendisini dövme gelen valinin muhafızına “patlamayı istiyorum” dediğinde muhafız patlar. Geralt dilek sahibi olduğunu öğrenir, malikaneye geri döndüğünde Jaskier'i iyileşmiş görür. Yennefer cinle uğraşırken onu kurtarmaya çalışır ve orada son dileğini diler. Ortalık durulur, Yennefer ile Geralt tartışırken sevişmeye başlarlar. Yennefer ne dilediğini sorduğunda Geralt uyuyakalır. Ciri sekansında ise Cahir, Ciri'yi bulması için bir doppler tutar ve doppler Fareçuval kılığına girip Brokilon'a gider, Ciri'yi Geralt'a götüreceğini belirtir. Dara'yı ailesinden biri olarak gören Ciri onun da gelmesini ister; Dryad lideri (Eithne) Ciri'ye kaderinin kendi elinde olduğunu söyler, ardından üçü beraber yola çıkarlar.

6. bölümde Geralt, Borch ve onun iki dostu (Zerikanyalı kızlar) ile tanışır, Borch, Geralt ve Jaskier'i bir hana götürür, Kral Niedamir'in dağlarında yaralı bir yeşil ejderha görüldüğünü söyleyip dört ayrı kafilenin, ejderhanın hazinesinin peşine düştüğünü ifade ederek Geralt'ı kendi kafilesine davet eder. Geralt ejderhaları öldürmediği için teklifi önce reddeder, sonra Yennefer'in, Şövalye Eyck'in kafilesinde olduğunu görünce kabul eder. Şövalye Eyck yolda ölür ve Yennefer, Geralt'ın ekibine katılır. Yarpen onları kestirme yoldan ejderhaya götürürken Borch ve iki dostu ince köprüden aşağı düşerler. Yennefer, ejderha kalbinin kısırlılığı tedavi edeceğine inandığı için geldiğini belirtir, Geralt ise bunu saçmalık olarak görür. İkisnin aralarındaki buzlar erir, ertesi gün mağaraya gittiklerinde yaralı yeşil ejderhayı ve onun yumurtasını görürler. Birden Zerikanyalı kızlar ve altın ejderha belirir ve ejderhanın Borch olduğu anlaşılır. Borch, yaralı ejderhaya yardıma geldiklerini belirtirken ortalık karışır, Geralt, Yennefer ve Zerikanyalı kızlar, yağmacılara karşı savaşır kazanırlar. Borch, Geralt'ın Yennefer ile olan ilişkisini cinden dilediğini anlar, Yennefer bunu öğrenince Geralt'tan ayrılır. Geralt ise hıncını Jaskier'den alarak her şey için onu suçlar ve Jaskier de bölgeden ayrılır. Ciri sekansında ise Ciri, Dara ve Fareçuval (doppler) yolda ilerlerken doppler'in kimliği ortaya çıkar, bir süre sonra doppler, Ciri'yi, Cahir'e götürdüğünü ve Fareçuval'ı öldürdüklerini itiraf eder. Dara doppler'e saldırırken Ciri ormana koşar, doppler Dara'yı etkisiz hale getirir. Bir süre sonra Dara, Ciri'yi bulur ve başı beladan kurtulmadığı için onunla yollarını ayırmak ister.

7. bölümde geriye dönüşle sunulan Geralt sekansında Geralt, 12 yıl sonra Cintra'ya döner, Calanthe, ona Ciri'yi vermez ve Eist, Geralt'ı hapse atar. Nilfgaard, Cintra'ya saldırır, Geralt hapisten kurtulsa da Ciri'yi bulamaz. Aktüel zamanda geçen Ciri sekansında, Ciri bir at çalar, kamp yaparken baskına uğrayıp transa geçer ve Ithlinne'nin kehanetini okumaya başlar. Geralt ile aynı zamansal düzlemde, farklı sekansta ilerleyen Yennefer ise Tissaia'nın çağrısıyla Aretuza'da toplantıya katılır, Tissaia, konseye karşı gelerek Nilfgaard'ın zulmünü durdurmak için ekip oluşturur ve Yennefer'i de davet eder.

8. bölümde Geralt, atıyla ilerlerken yolda kalan Yurga'yı yaratıklardan kurtarıp yaralanır. Yurga, Geralt'ı arabasına alıp kendi evine götürürken Geralt kendisini küçükken terk eden Visenna'yı düşünde görüp ona sitem eder, ardından Yennefer'i ve Renfri'yi de düşünde görür. Eve vardıklarında, Yurga'nın eşi, ormanda bir kız bulduğunu söyler, Geralt, Renfri'nin sözlerini anımsayarak ormana girer. Yennefer sekansında, Tissaia, Volgeförtz, Yennefer, Triss, Sabrina vd. oluşan büyücüler, Nilfgaard'ı engellemek için Sodden'e gelir, Nilfgaard ordularının başında Cahir yer alırken Fringilla

büyücülerle ilgilenir. Büyücüler gittikçe azalırken bitap düşen Tissaia, Yennefer'den içinde biriktirdiği tüm acıları, tüm kaosu serbest bırakmasını ister ve Yennefer, çılgınlık içinde tüm Nilfgaard ordusunu büyü gücüyle yakarak öldürür. Ciri sekansında ise Ciri, uyandığında kendisine saldıran herkesi öldürdüğünü fark eder ve atını çaldığı kadını karşısında görür; kadın Ciri'yi evine götürür. Bir gün Ciri rüyasında Calanthe'nin Geralt'ı bul dediği anı görür ve uyanıp ormana doğru koşmaya başlar. Geralt ve Ciri ormanda birbirlerini bulup sarılırlar, ardından Ciri "Yennefer kim?" diye soru sorar.

4.2.2.2. 2. Sezon

1. bölümde Geralt ve Ciri yolda boş bir kasaba ve cesetler görürler. Geralt, Ciri ile yakınlarda oturan arkadaşı Nivellen'e uğrar, yüzü canavar görünümüne Nivellen, geçmişte bir rahibeye tecavüz ettiği için lanetlendiğini belirtir ve insan formuna tekrar dönmek için gerçek aşkı uzun zaman aradığını söyler. Geralt, insanları öldürenin Nivellen'in yeni sevgilisi (bruxa) olduğunu anlar ve onunla savaşı. Bruxa, Ciri'yi rehin aldığı anda Nivellen, bruxa'nın kalbine bir mızrak saplar ve Geralt bruxa'yı öldürür. Nivellen insana dönüşür, Geralt bunu gerçek aşkla ilişkilendirir. Nivellen, geçmişteki hataları için Geralt'tan kendisini öldürmesini ister. Geralt ve Ciri oradan ayrılırlar. Yennefer sekansında ise savaşı kazandıran Yennefer kaybolur, Aretuza'da yaralılar tedavi edilirken Yennefer'in öldüğü zannedilir. Tissaia, Cahir'i esir alırken Fringilla da Yennefer'i esir alır. Bir kamp sırasında elfler, Fringilla ile Yennefer'i, kaçırmazlar.

2. bölümde Geralt, Ciri'yi Kaer Morhen'e götürür, witcher Eskel, leshy benzeri bir yaratık tarafından yaralanır, Ciri kendisini witcher'lara tanıtır, ortama adapte olmaya çalışırken kara şövalyeden (Cahir'den) intikam almak istediğini belirtir, Geralt ise witcher'ların öldürmeyi değil kurtarmayı amaçladığını söyler. Bir süre sonra Eskel yaratığa dönüşüp Vesemir'e saldırınca Geralt onu öldürür. Yennefer ise Fringilla ile birlikte öldürülmemeleri için ortak hareket ederek elflerin işine yarayabileceklerini gösterirler. Benzer rüyalar gördüklerini elf büyücü Francesca'ya anlatmalarından sonra elflerin ölümsüz anayı bulmalarına yardım ederler. Ölümsüz ana (Voleth Meir), Francesca'ya safkan bir elf çocuk vadederek Cintra'ya yerleşmelerini ister, Fringilla'ya Nilfgaard'a hükettiği bir senaryo sunar, Yennefer'i ise kışkırtarak savaşta büyü gücünü yitirdiğini söyler, Yennefer buna üzülüp ağlayarak ormandan uzaklaşır.

3. bölümde Ciri, Geralt gözetiminde kılıç talimlerine başlar, zorlu talimleri sırayla geçerken son anda yere düşer. Coen ile çalıştığı sırada ise Geralt, Ciri'nin takip edilme

hissini sorgular ve beraber ormana giderler. Ormanda önce Eskel'i öldüren leshy ile ardından leshy'i öldüren daha büyük bir yaratıkla karşılaşrlar. Canavar Ciri'nin peşine düşer, tam yakaladığı an Geralt canavarı öldürür. Yennefer ise Aretuza'ya döner, Tissaia, onu canlı gördüğü için sevinir. Stregobor, Yennefer'in neler yaptığını öğrenmek için zorla onun zihnine girer; konsey toplantısında Nilfgaard'ın onu esir aldığını anlatıp Yennefer'i zan altında bırakır. Tissaia ise Aretuza'da rehin tutulan Cahir'i idam ederek, kendisini aklamasını ister. Krallar toplanır, Yennefer baltayı vuracağı an, içindeki kötücül ses (Voleth Meir), büyü gücüne kavuşabilmesi için Cahir'in ellerini çözmesini ister. Yennefer, Cahir'i serbest bırakır ve birlikte kaçarlar. O sırada Fringilla, elfler ile Cintra'ya yerleşip Francesca ile ortaklık kurar, Francesca halkı için ondan bir vatan ister.

4. bölümde Triss, Kaer Morhen'e gelir ve witcher'lar onu samimiyetle karşırlar. Triss, Sodden'de olanları anlatır Geralt'a ilgi gösterir ama karşılık alamaz. Vesemir, Ciri'nin kanının aktığı yerde açan, witcher üretiminde mutajen oluşturmak için kullanılan çiçekleri görüp Triss ile paylaşır ve Ciri'yi yeni witcher üretmenin anahtarı olarak görür. Triss, witcher'ları, Ciri'nin kız olduğu, adet görebildiği hususunda uyarıp onları utandırır. Geralt, incelediği yaratıklarda aynı monolitin izine rastlar, Ciri transa geçip bayılır, uyandığında kara şövalyeden (Cahir'den) kaçarken monoliti yıktığını belirtir ve Geralt, yeni yaratık türlerinin monolit taş sebebiyle türediğini anlar. Triss bir portal açıp Geralt'ı monolitlere ilgisi olan Istredd'in yanına gönderir. Yennefer ise Cahir ile beraber kaçar, ikisi de arananlar listesine girerler. Elflerin işkence gördüğü bir kasabadan geçerlerken Cahir, Yennefer'in hayatını kurtarır, birkaç elf sayesinde bir tavernaya girip Jaskier'in "kavalcı" mahlasıyla elflere yardım ettiğini öğrenirler. Jaskier, Geralt ile küs olduğunu söyler ve Yennefer'in büyü gücü olmadığını anlar. Jaskier, ikisini gemiye bindirir. Gemide Cintra'yı Nilfgaard'ın elinden almak isteyen Dijkstra tarafından casusluk yapması için hapisten çıkarılıp Cintra'ya gönderilen Dara da vardır. Bir süre sonra Jaskier'in bağırış sesi duyulur ve Yennefer gemiyi terk edip sese doğru ilerler.

5. bölümde Istredd ve Geralt tanışıp monolitin devrildiği oyuğa giderler. Istredd, Cintra'nın merkez nokta olduğunu, savaş sırasında kürelerin birleşmediğini sadece çarpıştığını belirtir, Geralt ise yaratıkların yeni olmadığını sadece kıtada/dünyada yeni olduklarını söyler. Geralt, Istredd'in Yennefer'e aşık olduğunu, ona "Yenna" şeklinde seslendiğini öğrenir. Ciri ise Vesemir'in witchera dönüştürme planını öğrenip kan verir ve Triss mutajeni oluşturur. Ciri gönüllü olup witcher'a dönüşmeyi isterken Triss ona farklı bir yol önerir ve birlikte transa geçerler. Önce Ciri'nin geçmişi ardından ataları ile

karşılaşırlar, Triss bir terslik hissedip vahşi av'ı görür ve Ciri'nin, Ithlinne'nin kehaneti olduğunu anlar. Ciri, Geralt'a seslenir, Kaer Morhen ve Cintra'daki oyuk sarsılmaya başlar, oyuktan bir yaratık daha çıkarken Geralt ve Istredd, Ciri'nin sesini duyarlar. Triss ve Ciri uyandıklarında Triss korkup Ciri'den kaçır; Ciri de koşarak Vesemir'e gider ve kendisine mutajeni uygulamasını ister. Geralt ise Istredd'e portal açtırıp Kaer Morhen'e döner. Vesemir'in, Ciri'ye mutajeni zerk edeceği an Geralt onu durdurur ve Ciri'ye geçmişin yükünü witcher olunca aşamayacağını, onun zaten olağanüstü olduğunu belirtip onu Kaer Morhen'den götürür. Yennefer sekansında ise Lydia büyücü Rience'i, Ciri'yi bulması için hapisten çıkarır; Rience, Jaskier'i kaçıırıp sorgular, Jaskier, Geralt ile küs oldukları için hiçbir şey bilmediğini söylerken Yennefer gelip Jaskier'i kurtarır ve birlikte kaçarlarken Yennefer idam kararıyla yakalanır. Yennefer büyü gücü olmadığı için Voleth Meir'in isteklerini kabul edip onun kulübesine ısınlır. O sırada Jaskier muhafızlara yakalanır; Fringilla, Francesca ile ortaklıklarını güçlendirirken Cahir gemiyle Cintra'ya gelir ve Fringilla ile Francesca onu beraber karşırlar.

6. bölümde Ciri monolitin sebep olduğu oyuktan çıkan yaratığı tuzağa düşürürken Geralt onu öldürür ardından Geralt, Ciri'yi Melitele tapınağına, Nenneke'nin yanına götürür. O sırada Rience, Kaer Morhen'e gelip Vesemir ile Triss'i etkisiz hale getirerek Ciri'nin kanını taşıyan mutajeni çalıp Lydia'nın patronu ile görüşmeyi umar. Lydia ise Rience'i Ciri'nin olduğu tapınağına yönlendirir. O sırada Ciri, Nenneke ve Jarre ile tanışır, tapınakta bir sihirli küre bulup onu çözmeye çalışır. Triss, Aretuza'ya dönüp Tissaia'ya bağlılığını gösterir ve Ciri'nin öneminden bahseder; Istredd de bir dedektiflik bürosuna giderek witcher ve küçük kızla ilgili sorular sorup şecere kayıtlarında elflerin Calanthe'nin atası Lara Dorren'i savaşçı olarak yarattıklarını öğrenir. Lara Dorren'in son nefesinde, zalimleri lanetlediğini, kendi halkı (elfler) tarafından intikamının alınacağını belirttiğı ortaya çıkar. Yennefer sekansında ise Yennefer, Ciri'yi Voleth Meir'e götürmek için tapınağı gelir, Geralt ile karşılaşır Ciri ile tanışır, biraz sohbet ettikten sonra Rience'in tapınağı gelmesiyle ortalık karışır. Geralt, Rience ve adamlarıyla ilgilenirken Yennefer, Ciri'ye kristal küreyi kullanarak portal açmayı öğretir, Ciri portaldan geçer, Geralt, Yennefer'e durmasını söylese de Yennefer durmaz. Cahir'in gelişiyile Cintra'da dengeler değişir, Cahir, Fringilla'nın beyaz aleve hizmet etmediğini anlayıp ona esas amaçları olan Ciri'yi bulmaları gerektiğini belirterek kralın geleceğine dair mektup aldığını söyler. Francesca doğum yapar, bebeğin babasının Filavandrel olduğu anlaşılır;

Cahir, elflerin isyan başlatmasından endişe duyar; Dara ise Nilfgaard'ın tek amacının, Ciri'yi bulmak olduğunu anlayıp Dijkstra'ya baykuş (Philippa) ile haber gönderir.

7. bölümde Geralt, Nenneke'den bir portal açmasını ister ve gidip Jaskier'i hapishaneden kurtarır. Jaskier, Oxenfurt'ta olanları anlatırken Geralt, Yennefer'in Voleth Meir ile iş yaptığını anlar o sırada Yarpen Zigrin ve adamları ile karşılaşılır. Yarpen, Kral Henselt için konvoyda görevli olduklarını belirtip kendilerine katılmalarını ister, Geralt ise özel işleri olduğunu söyleyip Yarpen'den aldıkları at ile konvoyun önünde yola çıkarlar. Geralt, Ciri'ye zarar verdiyse Yennefer'i öldüreceğini belirtir. Yennefer Ciri'yi kandırıp onu Voleth Meir'in istediği yere götürür. Yennefer büyü gücünü kullanamadığı için Ciri'ye büyü sözcükleri öğretmekle büyü yaptırmaya çalışır, Ciri ise gücünü kontrol edemediğini belirtir. Cintra'ya vardıklarında, Yennefer, Ciri'yi kandırdığını fakat pişman olduğunu söyler o sırada Nilfgaard askerleri onları fark edip peşlerine düşerken Geralt, Jaskier, Yarpen ve adamları gelip onları öldürür, Geralt, Yennefer'e kızar ve birlikte Voleth Meir'in kulübesine giderler. Geralt, Voleth Meir'in kulübede olmadığını anlayınca, kötücül eylemleriyle yeterli güce kavuştuğunu anlar, o sırada Voleth Meir, Ciri'nin bedenini ele geçirir. Vilgefortz ve Dijkstra, Ciri'yi bulmayı umar; Francesca, bebeğin doğumundan sonra Nilfgaard ile ortaklığı bozmayı düşünür; gücünün sarsılacağını düşünen Fringilla, amcası Artorius'a gidip Aretuza'ya dönebilmek için yardım ister, ardından Cintra'daki Nilfgaard yetkililerini öldürerek Cahir'i tehditle yanına çeker ve Francesca'nın bebeği faili meçhul bir suikaste uğrar.

8. bölümde Voleth Meir, Ciri'nin bedenini ele geçirerek witcher'ları öldürür ve Ciri'yi düşlere hapseder. Geralt, Yennefer ile Kaer Morhen'e gelir, Yennefer pişman olsa da Geralt onu affetmeyeceğini söyler. Geralt, Ciri'nin bedeninde Voleth Meir olduğunu anlayıp Ciri'ye zarar vermeden onu kovmaya çalışır. Witcher'lar, Voleth Meir'in açtığı portaldan giren canavarları öldürmeye çalışırken Vesemir ve Geralt, işaretlerden bariyer oluştururlar. Geralt, Ciri'ye seslenir, Ciri ise düşlerde ailesi tarafından kandırılır. Bir süre sonra Vesemir, witcher'ların ölmesine dayanamayarak Ciri'ye bir bıçak saplar, Geralt ise Vesemir'i engellemeye çalışır. Ciri, Geralt'ın sesini duymaya başlar, Yennefer de kendisini affettirebilmek için bir iksir hazırlayıp kendisini feda eder ve Voleth Meir'i, Ciri'nin bedeninden çıkarıp kendi bedenine aktarır. Ciri portal açar ve üçü birlikte çorak bir araziye giderler. Voleth Meir, Yennefer'in bedeninden çıkıp vahşi av ordusuna dahil olur, vahşi av, Ciri'ye "senin yerin bizim yanımız kaos'un kızı", der, Ciri ise Yennefer'in ve Geralt'ın elini tutarak onları geri Kaer Morhen'e ışırlar. Yennefer büyü gücüne tekrar

kavuşurken Vesemir, Geralt'tan özür diler. Geralt, Ciri'yi alıp gideceğini, iblislerin, vahşi av'ın vd. krallıkların Ciri'nin peşinde olduğunu, onu koruyacağını belirtir. Yennefer Geralt ile eskisi gibi olmayı umsa da Geralt onu affetmediğini fakat Ciri'yi büyü konusunda kendisinden başkasının eğitemeyeceğini, onunla birbirlerine bağlı olduklarını, bu bağlılığın bir arada olmaya yetmediğini belki de Ciri'nin bunu sağlayacağını söyler.

Geralt, Ciri'nin ilk monoliti yıkmasıyla Voleth Meir'in uyandığını anlar fakat Nilfgaard'ın her şeyden ve herkesten önce Ciri'nin varlığını ve gücünü nasıl bildiğini sorgular. Dara, casusluğunu itiraf eder, Francesca onu bağışlar, bebeğinin intikamı için de küçük bir elf ordusuyla gidip Redanya'daki bebekleri öldürür. Tissaia, konseyde Ciri'yi bulmalarını, ona yardım eden herkesi de öldürmelerini belirterek kurulun onayını alır. Bu sırada Lydia ve Rience gizemli liderlerine Ciri'yi bulacaklarını temin eder. Kral Emhyr de Cintra'ya gelir ve Ciri'nin babası Duny olduğu ortaya çıkar. Kızını bulmak için Fringilla'ya ve Cahir'e güvenemeyeceğini anladığını ifade ederek onları hapse attırır, elf bebeği de kendisinin öldürttüğünü belirtir. Istredd, elflerin kamp yaptığı sırada yakalanır, Ciri'nin, Lara Dorren'in soyundan geldiğini söyler, Francesca, Ciri'nin elfleri kurtaracak kişi olduğunu düşünür. Dijkstra ise Philippa'ya Ciri'den haberdar olduğunu söyler ve ozanı (Jaskier'i) borcunu ödemesi için getirmesini ister.

4.3. EDEBİ ESERLER İLE DİZİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Bu başlık altında karakterler üzerinden medya değişiminin ve medyalararasılık ilişkilerinin yansımaları incelenmekte, öne çıkan karakterlerde ortaya çıkan değişiklikler, medya değişimi nedeniyle fiziksel özelliklerin tutarlılığı, ekran görüntüleri paylaşarak incelenmektedir. Öne çıkan karakterler Harvey'in karakter türleri üzerinden mukayese edilmekte, karakterlerin olay örgüsündeki rolleri karşılaştırılmaktadır.

4.3.1. Öne Çıkan Karakterler Arasında Karşılaştırma

A) Medya Değişimi

- Geralt: İki eserde de başkişi olarak öne çıkmaktadır. Edebi eserlerde, Geralt'ın kendi içinde farklı olay örgüleri barındıran kısa hikâyelerde yer alması, karakter gelişimini adım adım ilerletmesini sağlarken, dizide kısa hikâyelerin çoğunluğu atlanarak tüm karakterlerin bağlı olduğu temel bir olay örgüsünün işlenmesi, Geralt'ın bir anda ünlü olmasını ve mevcut özelliklerine bir anda sahip olmasını sağlamaktadır. “*Kader Kılıcı*” eserinin son bölümlerinde tanınırlığı artan Geralt'ın, dizide ise ilk sezonunun 2.

bölümünde tanınır olduğu, 4. bölümde ünlü witcher olarak bilindiği görülmektedir. Dolayısıyla dizide karakter gelişiminin edebi eserlerdeki gibi aktarılmadığı söylenebilir.

Şekil 2. Geralt Karakteri (2. Sezon 7. Bölüm) [00:39:37]



Sapkowski'nin, Geralt'ı ağız bozuk, sıkça cinsel, duygusal ilişkiye giren, aykırı bir anti kahraman olarak tasarladığı görülürken dizide ise bu eylemlerin minimize edildiği, Yennefer'e aşık ve bağlı olduğu görülmektedir. Dizide Geralt'ın, Ciri'yi bulma, ona babalık, öğretmenlik yapma ve koruma aşamaları işlenmekte; akrarımda yapılan eksiltmelerden dolayı olay örgüsü edebi eserlerden farklı bir biçimde sunulmaktadır. Özellikle 2. sezonun tamamen farklılaştığı söylenebilir. Geralt edebi eserlerde, orta yaşlı, bembeyaz saçlı, pelerinli, gümüş zimbalarla bezeli manşetleri olan, siyah, vücudunu saran bir deri tunik giyen, kılıcını sırtında taşıyan, eliyle havaya çizdiği işaretlerle (aard, axii, yrden, igni, queen) büyü uygulayabilen, bir witcher olarak tanıtılmaktadır.

Şekil 3. Farklı Çekim Ölçeklerinde Geralt Karakteri



Üzerinde witcher olduğunu gösteren, kurt simgeli bir madalyon taşımaktadır. Gözlerinin kısık ve koyu renkte olduğu, güneşte göz bebeklerinin noktaya dönüştüğü, karanlıkta kediye benzediği, iksir içtiğinde de simsiyah olduğu ve yüzünde delikler

açılarak bembeyaz kesildiği vurgulanmaktadır. Eserlerde yakışıklı olarak tanıtılmadığı belirtilebilir. Bunlar dışında Geralt'ın edebi eserlerle uyumlu olduğu söylenebilir³⁸.

- Ciri: Ciri'nin iki eserde de başkişi olduğu, edebi eserlerde özellikle “*Elflerin Kanı*” ile birlikte rol olarak Geralt'ın önüne geçtiği, dizide ise Geralt ve Yennefer ile eşit şekilde başkişi rolünü paylaştığı belirtilebilir. Ciri, 2. edebi eser olan “*Kader Kılıcı*” ile 6 yaşında olay örgüsüne dahil olurken, 3. edebi eserde 12-13 yaşlarına varmaktadır. Dizide ise ilk bölümden itibaren yer almakta ve 18 yaşından büyük bir oyuncu tarafından canlandırılmaktadır. Edebi eserlerde Ciri 6 yaşındayken hırçın ve çocuksu tavırlarıyla öne çıkmakta, Erişkin olmadığı için kendisine bakamayan Ciri'ye Geralt'ın, “sümüklü” şeklinde seslendiği görülmektedir. Dizide ise bu bölümlerin yer almadığı, canlandıran oyuncunun da yaşı gereği Ciri'nin prenses tarafına ağırlık vererek Ciri'yi daha asil bir karakter olarak yansıttığı ve çocuk psikolojisinin net olarak aktarılamadığı söylenebilir.

Şekil 4. Ciri Karakterinin 6 Yaş Görünümü (1. Sezon 2. Bölüm) [00:11:00]

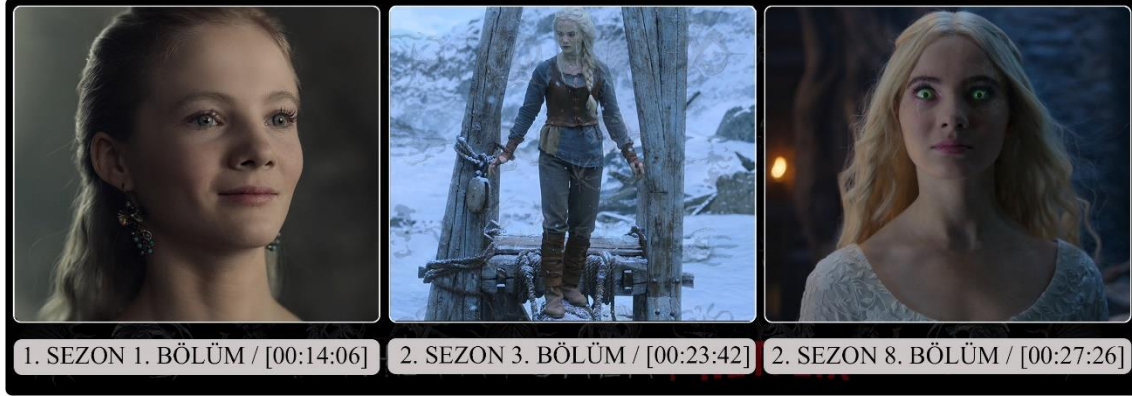


Ciri'nin, Cintra'nın düşüşünden sonra Geralt ile karşılaşana dek hayatta kalma süreci kısa bir pasaj içinde aktarılıp detayları verilmezken dizide Ciri'nin Cintra'nın düşüşünden sonra neler yaşadığı gösterilmektedir. Bu kısımların doğrudan kitaptan referans alınmadığı, Sapkowski'nin atladığı, boş bıraktığı alanları, “*Witcher*” senaristlerinin doldurduğu ve görsel açıdan zenginleştirerek sundukları belirtilebilir. 2. sezonda ise olay örgüsünün edebi eserlerden tamamen kopması sonucunda bambaşka bir Ciri gösterilmekte; bedeni ele geçirilen ve witcher'ları katleden bir karaktere

³⁸ Edebi eserlerde witcher'lar için net bir göz rengi tanımlanmazken CD Project RED'in video oyun serisinde Geralt'ın vd. witcher'ların sarı gözlü oldukları söylenebilir. Dizide göz renklerinin video oyunlardan alındığı belirtilebilir. Aynı zamanda dizi için tasarlanan Geralt zırhının, 2022'nin Aralık ayında yeni nesil güncellemesi alan “*Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition*” (2015) oyununa, iki firmanın ortak kararıyla taşındığı belirtilebilir; dizi ekibi tarafından tasarlanan bazı kostüm, ekipman ve çeşitli öğelerin, video oyunda kullanılabilir hale getirildiği görülmektedir. Netflix ve CD Project RED firmaları ortak etkinlikler de düzenlemekte; WitcherCon ismiyle 2021 yılında düzenledikleri canlı yayın etkinliğinde, Geralt karakterini canlandıran Henry Cavill röportajında, “*Witcher*” video oyunlarının hayranı olduğunu, video oyunları oynadığını, edebi eserleri de oyunlar sayesinde keşfettiğini belirtmektedir. Oyuncunun dizide ses tonunu ve bazı hareketlerini oyunlardaki Geralt karakterine benzettiği söylenebilir.

dönüşmektedir. Antrenmanda deri ve eski bir tunik giydiği, dikkat çeken çizimleri olduğu belirtilmektedir. Ayrıca Ciri'nin dizinin 1. sezonda sıkça kostüm/kıyafet değiştirmediği, saç ve göz renginin de edebi eserlerle tutarlı olmadığı, 2. sezonda ise göz renginde edebi eserlere uygun bir değişiklik yapıldığı ve uyumlu hale getirildiği belirtilebilir.

Şekil 5. Farklı Çekim Ölçeklerinde Ciri Karakteri



- Yennefer: Sapkowski, tezde incelenen edebi eserlerin tamamında Yennefer'in fiziksel özelliklerini ve rolünü belirtse de geçmişini, karakterini işlememektedir. Bu sebeple edebi eserlerde yardımcı/norm karakter olarak yer almaktadır. Dizide ise bu boşluktan yola çıkılarak, Geralt ve Ciri'nin yanında 3. başkişi olarak tanımlandığı, Yennefer'e bir geçmiş tasarlandığı görülmektedir. 1. sezonda Geralt ile ortak olan sahnelerin edebi eserlerden alınan hikâye tabanı olsa da çoğunda eksiltme ve değiştirme yapıldığı görülmektedir. Örneğin büyü gücünü kaybettiği 1. sezonun ardından; edebi eserlerden tamamen farklı olarak dengeyi bozan hain/kötü karakter olarak sunulmaktadır.

Şekil 6. Yennefer Karakteri (1. Sezon 5. Bölüm) [00:47:21]



Edebi eserlerde, “siyah buklelerin altından menekşe mavisi gözleri, hafifçe gerilmiş ince dudakları olan solgun, üçgen bir yüz” sahibi olduğu, uzun boylu olmadığı, çok çeşitli giyinse de siyah/beyaz renkleri tercih ettiği, obsidyen ile elmaştan oluşan bir kolye taktığı ve gözlerinin maviden parlak mora dönüştüğü belirtilmektedir. Dizide ise

Şekil 7’de görüldüğü üzere karakterin, kostüm (kıyafetler), makyaj (lens) ve CGI (göz rengi) gibi öne çıkan özellikleri ile edebi eserlere uygun olarak yansıtıldığı söylenebilir.

Şekil 7. Farklı Çekim Ölçeklerinde Yennefer Karakteri



- Triss: İki medyada da norm karakter olarak yer alırken dizide, edebi eserlerdeki bazı karakterlerin birtakım özelliklerine de sahip olduğu görülmektedir. Triss, ilk kez “*Kader Kılıcı*” eserinde Ciri için Kaer Morhen’e davet edildiğinde ortaya çıkmaktadır. Dizide ise 3. bölümde Geralt’a striga olayında yardım etmekte, ücretini ödeyip tedavi etmekte; ardından Kaer Morhen’e gidip witcher’lar ile tanıştığı anlatılmaktadır. “*Son Dilek*” eserinde Triss yer almamakta, striga olayında Geralt’ın yalnız olduğu görülmekte, yaralandıktan sonra muhafız binasında uyanıp Vali Velerad’dan ödülünü almakta, ardından Melitele tapınağında Nenneke tarafından tedavi edilmektedir.

Şekil 8. Triss Karakteri (2. Sezon 4. Bölüm) [00:01:50]



Dizide ise Nenneke’nin ve Vali Velerad’ın rolü Triss’e verilmekte; hem Geralt’ı yaratık ilanı için tutan hem de sonrasında tedavi eden ve ücretini ödeyen bir konumda rol almakta, dolayısıyla sahnedeki ve olay örgüsündeki karakter ve diyalog sayısını azaltmaktadır. Triss edebi eserlerde Geralt ile Yennefer’in ilişkilerini kıskanarak Geralt’ı baştan çıkartmakta, dizide ise Geralt Triss’in ilgisine karşılık vermemektedir. Edebi eserlerde Ciri’yi büyücü yapmayı önerse de witcher’ların kararlarına sadık kalmakta,

dizide ise Ciri'ye dair bildiklerini Tissaia'ya anlatmaktadır. Sapkowski, kestane renginde, uzun bukleli saçlara sahip Triss'in, şen şakrak, eğlenceli bir karakteri olduğunu, cüceye benzediğini ve kürk giydiğini anlatmaktadır. Dizide ise saç rengi dışında Sapkowski'nin anlatımına uygun bir fiziksel görünümü ve karakter sunumu olmadığı belirtilebilir.

- Dandelion/Jaskier: Edebi eserlerde Dandelion, kültürlü, çapkın ve ünlü bir şair olarak tanıtılmakta; Geralt'ın yakın arkadaşı ve sürekli rastlaştığı yardımcı/norm karakter olarak yer almaktadır. Geralt'a bazen eşlik etmekte bazen de kendi yaptığı işlere Geralt'ı da dahil etmekte, şiirlerine Geralt'ı ve Ciri'yi konu ederek şöhretlerini arttırmaktadır. Dizide Jaskier'in genel özelliklerinin hem doğrudan uyarlandığı hem de eksiltiyle değiştirildiği görülmektedir. Örneğin dizide Geralt ile sürekli yan yana olduğu, ardından bir küslük yaşayarak çok uzun süre ayrı kaldıkları görülmektedir. Edebi eserlerde bu anlatının bulunmadığı, Dandelion'ın yer aldığı çoğu kısa hikâyenin de diziye aktarılmadığı söylenebilir. Dizide Jaskier'e, ekstra roller de verilmektedir. Geralt'ın imajını düzeltme teklifinde bulunması, onu Cintra nişanına götürmesi, "kavalcı" mahlasıyla elflere yardım etmesi, sürekli muhafızlar tarafından esir alınması gibi olayların senaristler tarafından eklendiği söylenebilir. Edebi eserlerde dantellerle döşenmiş renkli tunikler giydiği, tüy tutturulmuş, yan duran bir şapkası, güçlü bir sesi, sıksa ve mavi gözleri olduğu belirtilmekte; Sapkowski özellikle şapkasına vurgu yapmaktadır. Jaskier'in ise dizi boyunca yalnızca birkaç yerde şapka taktığı görülmektedir. Kalan fiziksel özelliklerinin de uyumlu olduğu söylenebilir.

Şekil 9. Jaskier Karakteri (1. Sezon 6. Bölüm) [00:03:09]



- Calanthe: Edebi eserlerde Geralt ve Ciri'ye olan etkileri sebebiyle norm karakter olarak dikkat çekerken, bazı bölümlerin diziye hiç aktarılmaması nedeniyle Calanthe'nin rolü çok azalmakta ve karakter türü değişmektedir. Dizide düz yapısından dolayı kart karakter ya da rolünün çok az olması sebebiyle fon karakter olarak da değerlendirilebilir. Fiziksel özelliklerine bakıldığında, bukle bukle taranmış kül rengi saçları, altın tacı ve

z m r t gerdanlığı olduėu, ince bilekleri, beyaz teni ve koyu yeřil g z rengi olduėu ifade edilmektedir. Oyuncu  rneėinde ise fiziksel  zellikleri dikkate alınarak bir seėim yapılmadıėı ve edebi eserlerden referans alınmadıėı s ylenebilir.

řekil 10. Calanthe Karakteri (1. Sezon 1. B l m) [00:13:13]



- Pavetta: İki medyada da  ok az rol  bulunduėundan fon karakter olarak yorumlanabilir. Edebi eserlerde annesinin saė ve g z rengini aldıėı, k   k bir taė taktıėı ve mavi tuvalet giydiėi belirtilmekte; edebi eserlerdeki fiziksel tanımlara uyumlu bir oyuncu tercih edildiėi, kost m ve aksesuarlar dıřında  zellikle niřan sahnesinde karakterin neredeyse romanda anlatılanla birebir  rt řerek aktarıldıėı g r lmektedir.

řekil 11. Pavetta Karakteri (1. Sezon 4. B l m) [00:10:57]



- Fare uval: İki medyada da norm karakter olarak deėerlendirilebilir fakat edebi eserlerde Geralt ile daha fazla karřılařıp Geralt'ı da etkileyebilirken, dizide geriye d n řlerle  ne  ıkmakta; bařkiři olan Ciri'yi řekillendirmektedir. Edebi eserlerden farklı olarak  ld r lmesi ve bir doppler tarafından bedeni kopyalanarak, izleyiciye ekstra Fare uval sahneleri sunulması daha farklı rollere evrildiėine  rnek g sterilebilir. Edebi eserlerde Geralt ile Fare uval'ın ilk karřılařmaları, Cintra'daki niřanda olurken Sapkowski, arkadař olduklarına y nelik bir aktarımda bulunmamaktadır. Dizide ise Geralt'ı niřanda karřılayan, ona soyluları tanıtan eski bir dost olarak sunulmaktadır.

Edebi eserlerde Fareçuval'ın tıknaz, güçlü, dağınık/kıvrık sakallı, siyah gözlü olduğu ve değnek taşıdığı belirtilmektedir. Bir druid olsa da Sapkowski'nin onu cüceye benzer bir şekilde tahayyül ettiği söylenebilir. Dizide ise oyuncu tercihiyle orta yaşlı, değneksiz, ince, uzun, renkli gözlü, insansı ve büyücüye yakın bir görünümü bulunmaktadır.

Şekil 12. Fareçuval Karakteri (1. Sezon 4. Bölüm) [00:09:03]



- Dunny/Kral Emhyr: İki eserde de kart karakter olarak yorumlanabilir. Dizinin ilk sezonunda edebi eserler ile uyumluyken dizinin 2. sezonu ile senaryo baskın hale gelmekte; Dunny'nin gerçek kimliği çok erken ortaya çıkmaktadır. İzleyici 2. sezonda onun Şekil 14'te sağda yer alan Nilfgaard Kralı Emhyr olduğunu öğrenmekte ve 7 eserlik Sapkowski'nin gizemli anlatısı, Kral Emhyr'in Ciri'yi neden aradığı, Nilfgaard'a niye saldırdığı ifşa olmaktadır. Edebi eserlerde Kral Emhyr'in eylemlerinin sebepleri ve kimliği “*Gölün Hanımı*” adlı 7. eserde açıklamakta, son esere kadar da gizli tutulmaktadır.

Şekil 13. Dunny Karakterinin Canavar ve Kral Emhyr Olarak Görünümleri



Edebi eserlerde ilk kez, Gürgenormanlı Kirpi olarak tanıtılan Dunny karakterinin, demir plakalar ve balmumuyla işlenmiş deriden bir zırh giydiği, dikenlerle örtülü bir miğferi olduğu belirtilmektedir. Maskesini çıkardıktan sonra, gözlerinin iki siyah nokta gibi ucu küt, uzun bir burnu, kedi bıyıkları ve keskin beyaz kazmadişleri olduğu ifade edilmekte, yüzünü de boz rengi dikenlerin kapladığı anlatılmaktadır. Lanet kaldırıldıktan

sonra ise dalgalı, siyah saçları olan, solgun, kemikli, düzgün burunlu, yüzünü çevreleyen sakalı olan bir insana dönüştüğü belirtilmektedir. Şekil 13’de de solda görüldüğü üzere Duny karakterinin yer aldığı sahnelerde CGI, Visual Effects (VFX), Special Effects (SFX), kostüm ve makyaj ile teknolojinin uyarlamalara etkisi görülmektedir. Karakterin hem Duny hem de Kral Emhyr formunda, fiziksel olarak neredeyse edebi eserlerde anlatılanla birebir örtüşerek uyarlandığı dikkat çekmektedir.

- Nenneke: “*Son Dilek*” eserinin tamamında diğer eserlerinde bir kısmında yer almakta ve norm karakter olarak öne çıkmaktadır. Dizide ise birkaç bölümde, birkaç sahnede görüldüğünden fon karakter olarak değerlendirilebilir. Nenneke karakterinde edebi eserler ile ciddi uyumsuzluklar görülmekte, rolü farklı karakterlere (Triss) dağıtılmaktadır. Sapkowski, Nenneke’yi kilolu ve kısa boylu olarak nitelendirmekte, yaralılara bakım yapan, bilgeliği ile Geralt’a yol gösteren yaşlı bir baş rahibe olarak tanıtmaktadır. Dizide ise kısa boylu, kısa saçlı, zayıf ve siyahi bir karakter tarafından canlandırılmakta, büyü hünerleri olan, portal açabilen ve edebi eserlerden farklı olarak büyü eğitimleri verildiği söylenen Melitele tapınağının idari sorumlusu konumunda yer almaktadır. Nenneke’nin genel itibarıyla edebi eserler ile uyumlu olmadığı söylenebilir.

Şekil 14. Nenneke Karakteri (2. Sezon 6. Bölüm) [00:14:10]



- Kaer Morhen Witcher’ları: Ciri’nin karakter gelişimine doğrudan etkileri sebebiyle Vesemir, Coen, Eskel ve Lambert karakterleri iki medyada (dizide Eskel hariç) da norm karakter olarak yorumlanabilir. Edebi eserler, Kaer Morhen’de Geralt dahil 5 witcher’ın hayatta kaldığını belirtirken dizide ise 20’yi aşkın witcher yer almaktadır. Edebi eserlerde Coen karakterinin kısa, siyah sakalları, yüzünde çiçek hastalığı izleri ve sarıya çalan yeşil gözleri olduğu belirtilmektedir. Dizide ise Coen’in siyahi, kısa saçlı ve iki gözünün de farklı renklerde olduğu, ikisinin de sarımsı olmadığı görülmektedir. Rol bakımından iki medyada da tutarlı olduğu söylenebilir.

Şekil 15. Coen Karakteri (2. Sezon 3. Bölüm) [00:02:16]



Edebi eserlerde Lambert karakterinin bütünüyle fiziksel tanıtımı yapılmamaktadır. Aksi/huysuz bir karakteri olan, alaycı ifadeler takınan, Kaer Morhen'deki en genç witcher olduğu belirtilmekte, dizide karakter yapısı korunmakla beraber Lambert'ın genç olmadığı, kızıl saçlı ve sakallı olduğu görülmektedir.

Şekil 16. Lambert Karakteri (2. Sezon 8. Bölüm) [00:18:25]



Edebi eserlerde Vesemir yaşlı, hasta olsa da güçlü, witcher'lar için baba gibi değerlendirilip bilgeliğine güvenilen bir witcher olarak tanıtılırken dizide ise Vesemir kendini kaybederek Ciri'ye saldıran, bazen fazlasıyla duygusal zaafiyet gösteren, kararları doğrultusunda Geralt ile sık sık ters düşen bir olay örgüsü içinde sunulmaktadır.

Şekil 17. Vesemir Karakteri (2. Sezon 2. Bölüm) [00:08:09]



Vesemir'in de fiziksel özelliklerinde video oyunlardan yararlanıldığı söylenebilir. Eskel'e bakıldığında ise dizide kötü/kart karakter yapıldığı ve canavara dönüştüğü görülmekte dolayısıyla olay örgüsündeki rolü tamamen değişmektedir. Edebi eserlerde Eskel'in saç rengi ve yanağındaki uzun yara izi dışında Geralt'a kardeşi gibi benzediği ifade edilmektedir Dizide ise bu benzerlik subjektif açıdan farklılık arz edebilir. Genel olarak oyuncu seçimlerinde ve karakter tasarlama konusunda Sapkowski'nin edebi eserlerde boş bıraktığı bazı alanlardan yararlanıldığı ve bu eserlere de doğrudan bağlı kalınmadığı özellikle olay örgüsünde ayrı bir hikâye oluşturulduğu görülmektedir. Dolayısıyla witcher'ların edebi eserlerle tutarlı olarak diziye aktarılmadığı söylenebilir.

Şekil 18. Eskel Karakterinin Witcher ve Canavar Olarak Görünümü



- Rience: İki eserde de kart karakter olarak yer almaktadır. Edebi eserlerde doğrudan Kral Emhyr tarafından Ciri'yi bulması için gönderilirken dizide Lydia aracılığıyla kimliği gizlenen birinin gönderdiği belirtilmektedir. Sapkowski, Rience'in siyah, yaşlı gibi duran nemli gözleri, sivri bir burnu, ince, şekilsiz dudakları olduğunu kahverengi bir ceket ve hançer taşıdığını ve adamları ile gezdiğini belirtmektedir.

Şekil 19. Rience Karakteri (2. Sezon 8. Bölüm) [00:42:06]



Dizide ise Lydia tarafından yönetilen, tek başına gezen ve sürekli ateş büyüsü kullanan genç bir büyücü olarak gözükmektedir. İlk üç edebi eserde, başkışileri tehdit

eden yegâne kötü/kart karakter olarak öne çıkarken dizinin olay örgüsünde ise arka planda kalmakta ve edebi eserler ile büyük ölçüde örtüşmediği görülmektedir. Bu bağlamda Rience karakterinin başarılı bir medya değişimi geçirmediği söylenebilir.

- Istredd: Edebi eserlerde yalnızca “*Buz Parçası*” isimli kısa hikâyede yer alırken, dizide Yennefer başkişi olarak işlendiği için onun karakter gelişimini sağlayan bir norm karakter olarak senaryoya eklendiği görülmektedir. Senaristlerin Istredd ile Yennefer arasında yaşanmış muhtemel olayları işledikleri, Sapkowski’nin boş bıraktığı kısımları doldurdukları görülmektedir. Edebi eserlerde 40 yaşlarında, düz, uzun, hafif kırışan saçları ve kurşuni renkte gözleri olduğu belirtilmekte; dizide ise karakter kısa, kıvrırcık saçlı, siyahi bir oyuncu tarafından canlandırılmaktadır. Fiziksel olarak uyumsuz olduğu, olay örgüsünün de edebi eserlerden bağımsız işlendiği söylenebilir.

Şekil 20. Istredd Karakteri (1. Sezon 7. Bölüm) [00:16:30]



- Tissaia: İlk üç edebi eserde bahsi çok az geçtiğinden fon karakter olarak yorumlanabilir. Tissaia, büyücüler konseyinde yer alan titiz ve simetri takıntısı bir büyücü/rektör olarak tanıtılmaktadır. Büyük bir üstat olduğu, aşamayacağı bir perde olmadığı belirtilmektedir. Dizide ise Yennefer’i şekillendiren bir diğer norm karakter olarak öne çıkmakta ve büyücüler okulu (Aretuza) detaylı bir biçimde işlenmektedir.

Şekil 21. Tissaia Karakteri (1. Sezon 8. Bölüm) [00:32:00]



Yennefer'in hayatında, kararlarında, bu bağlamda da kurmacanın genişlemesinde büyük bir rolü bulunmaktadır. Edebi eserlerde Tissaia'nın resmi kıyafetler giydiği belirtilmekte, bunun dışında ilk üç eserde herhangi bir fiziksel özelliğe değinilmemektedir. Dolayısıyla hem Tissaia'nın görsel sunumu hem de karakter özellikleri, dizinin teknik kadrosu tarafından yorumlanmaktadır.

- Kara Şövalye/Cahir: İlk üç edebi eserde ismi hiç geçmezken, Ciri'yi kaçıran Nilfgaard'lı kont/şövalye olarak tanıtılmakta, "*Elflerin Kanı*" eserinde Kral Emhyr tarafından hapse atıldığı, 2 yıl sonra gizli bir göreve gönderilmek üzere serbest bırakıldığı anlatılmaktadır. İlk üç eserde Ciri'nin korkulu rüyası olarak yalnızca bahsi geçen fon karakter olarak yer alsa da bütüncül değerlendirmede kurmacada net hedefi olan kart karakter olarak öne çıkmaktadır. Dizide ise edebi eserlerde olmayan bir açı sunulmakta, düşman safları (Nilfgaard) işlenmekte; ilk üç eserin geçtiği zaman zarfında Cahir'in neler yaptığına dair yorumlama yapılmaktadır. Edebi eserlerde Cahir, 4. eser ile tanıtılmaya başlamakta, çeşitli aksiyonlara katılarak taraf değiştirmektedir. Fiziksel olarak tüylerle ve yırtıcı bir kuşun kanatlarıyla bezeli bir miğferi olduğu, siyah ağır zırhı, topuzlu kılıcı ve siyah pelerini olduğu belirtilmekte; diziye görsel olarak uyumlu aktarıldığı söylenebilir.

Şekil 22. Kara şövalye/Cahir Karakteri (1. Sezon 1. Bölüm) [00:05:10]



- Fringilla: Amcası Artorius Vigo ile birlikte ilk üç eserde ismi dahi geçmeyen ve olay örgünde yer almayan karakter, Sapkowski'nin "*Gölün Hanımı*" isimli 7. Eserinde, Nilfgaard saflarında yer alan bir büyücü olarak tanıtılmakta; dizide ise Fringilla karakterinin ilk üç eserin geçtiği zaman zarfında neler yaptığına yönelik bir yorumlama/boşluk doldurma/ekleme yapılmaktadır. Dolayısıyla dizideki Fringilla karakterinin senarist yorumu olduğu, Fringilla'nın ise kötü/kart karakter olarak yerleştirildiği belirtilebilir. Dizi ekibinin, rolü siyahi bir oyuncuya verdikleri görülmekte, halbuki 7. eserde Fringilla'nın, Yennefer'e fiziksel olarak çok benzediği ve Geralt ile ilişki yaşadığı aktarılmaktadır.

Şekil 23. Fringilla Karakteri (1. Sezon 8. Bölüm) [00:27:07]



Aşağıdaki tablolarda dizi karakterlerinin medya değişiminde uğradığı sonuçlar tablo halinde sunulmakta, Harvey'in yapmış olduğu sınıflandırma çerçevesinde karakter türlerine göre karşılıklı karakter mukayeseleri yapılmakta, edebi eserler ile dizi arasında ilave/eksiltme yapılan, yeni oluşturulan ve de değiştirilen karakterlere, görsel ve yazınsal olarak uyumlu/uyumsuz aktarımlara değinilmektedir.

Tablo 8. Medya Değişimi ile Ortaya Çıkan Karakter Değişiklikleri

Diziye Eklenmeyen Karakterler	Dizide Oluşturulan Karakterler	Değişime Uğrayan Karakterler
Muhtar Caldemeyn, Libussa, Haxo, Philodor, Isırgan, Dhun, Galaar, Şövalye Tailles, Lille, Toruviel, Kont Falwick, Velerad, Dennis Cranmer, Kral Niedamir, Tellico/Dudu, Vespula, Chapelle, Vimme Vivaldi, Dainty Biberveldt, Essi Daven, Braenn/Mona, Terranova, Shani, Prens Agloval, Denizkızı Sh'eenaz, Freixenet, Iola, Ivo Mirce/Ağustosböceği.	Dara, Voleth Meir, Zola, Kalis, Fola, Giltine, Sancia, Lazlo, Ronin Mage, Danica, Tinglant, Martin, Danek, Violet, Aylne, Lord Hern, Gage, Ba'lian, Eredin, Remus, Peregrine, Field Marshall, Everard, Gwain, Merek, Hake, Murta, Korin, Anton, Kira.	Nenneke, Nivellen, Şövalye Eyck, Kral Foltest, Dijkstra, Philippa, Lydia, Artorius Vigo, Vesemir, Fareçuval, Istredd, Triss, Tissaia, Duny/Kral Emhyr, Stregobor, Renfri, Eskel, Rience, Francesca, Filavandrel, Vilgefortz, Fringilla, Cahir, Codrigher, Lara Dorren.

Tablo 8'de de görüldüğü üzere 28 adet diziye eklenmeyen, 30 adet dizi için oluşturulan ve 25 adet dizi ile değişimine uğrayan karakterlere yer verilmekte, medya değişimi sırasında yazınsal içeriğin görsele dönüştürülmesiyle ortaya çıkan farklılıklar karakterler bağlamında ortaya konmaktadır. Tablo 8'deki karakterler, edebi eserlerde ve dizide sadece öne çıkan karakterleri içermekte; edebi eserlerdeki çoğu karakterin aktarılmadığı, bazısının da ana olay örgüsünde kurgunun ilerlemesini sağlamak için senaristler tarafından oluşturulduğu anlaşılmaktadır. Diziye aktarılmayan bazı fon karakterlerin kurmacayı tanıtmaya rolleri de bazı kart/norm karakterlere verilmektedir.

Sapkowski'nin edebi eserlerinde çok sayıda fon karakter yer alırken, onları diziye aktarmak yerine yeni fon karakterler üretildiği görülmektedir.

Tablo 9. Harvey'in Karakter Türlerine Göre Karşılaştırma

Karakter Türü	Edebi Eser Karakterleri	Dizi Karakterleri
Başkişiler	Geralt, Ciri.	Geralt, Ciri, Yennefer.
Fon Karakterler	Kral Foltest, Nivellen, Vereena, Muhtar Caldemeyn, Libussa, Haxo, Philodor, Isırgan, Dhun, Galaar, Şövalye Tailles, Prenses Pavetta, Crach an Craite, Eist, Lille, Toruviel, Cireadan, Kont Falwick, Velerad, Ostrit, Dennis Cranmer, Tea ve Veä, Kral Niedamir, Tellico/Dudu, Borch/Villentretenmerth, Vilgefortz, Francesca, Vespula, Chapelle, Vimme Vivaldi, Dainty Biberveldt, Essi Daven, Braenn/Mona, Visenna, Roach, Lydia, Terranova, Dijkstra, Shani, Tissaia de Vries, Jarre. Prens Agloval, Denizkızı Sh'eenaz, Freixenet.	Yarpen Zigrin, Nenneke, Jarre, Vereena, Nivellen, Visenna, Crach an Craite, Yurga, Şövalye Eyck, Borch, Boholt, Téa ve Véa, Beau Berrant, Chireadan, Kral Radovid, Kral Foltest, Ostrit, Sabrina, Toruviel, Torque, Marilka, Roach, Eist Tuirseach, Dijkstra, Pavetta, Philippa, Lydia, Artorius Vigo, Codrigher, Fenn.
Norm Karakterler	Dandelion, Yennefer, Triss, Kraliçe Calanthe, Fareçuval, Nenneke, Vesemir, Lambert, Eskel, Coën, Yarpen Zigrin.	Vesemir, Fareçuval, Dara, Istredd, Triss, Tissaia de Vries, Jaskier, Lambert, Coen.
Kart Karakterler	Adda, Stregobor, Renfri, Duny, Filavandrel, Istredd/Val, Essi Daven, Kara Şövalye/Cahir, Eithné, Rience, Yurga, Iola, Ivo Mirce/Ağustosböceği, Philippa Eilhart.	Erlenwaldlı Lord Urcheon/Duny/Emhyr, Stregobor, Renfri, Voleth Meir, Kraliçe Calanthe, Eskel, Rience, Francesca, Filavandrel, Vilgefortz, Fringilla, Kara Şövalye/Cahir, Adda.

Tablo 9'da görüldüğü üzere her iki medyada da öne çıkan karakter ve türlerine daha geniş olarak yer verilmekte ve edebi eserler ile dizi karakterleri Harvey'in yapmış olduğu türsel sınıflandırma bakımından karşılaştırılmaktadır. Sapkowski'nin kurmacayı kısa hikâyelerle tanıtmaya sebebiyle bazı karakterin Foster'ın ifadesiyle yuvarlak olduğu, bir türe net olarak yerleştirilemeyeceği ve hikâyeden hikâyeye norm ve kart karakter arasında kalabildikleri belirtilebilir. Bu sebeple tabloda ana karakterlere yardım etmeyen, doğrudan olay örgüsünü şekillendirmeyen fakat figüran da olmayan karakterler, kart karakter olarak değerlendirilmiştir. Dizide de bu durum kart ile fon karakterler arasında yaşanmakta; rol aldığı süre kısa, rolü ile olay örgüsüne etkisi az olan fakat figüran da olmayan karakterler yine kart karakter olarak yorumlanmıştır.

Medya değişiminde bazı karakter türlerinde değişimler yaşandığı görülmektedir. Belli başlı örnekler vermek gerekirse, Iola karakteri “*Son Dilek*” eserinin tamamında yer

alırken dizide yer almamaktadır. Yine dizide baş kötü/kart karakter olarak nitelendirilebilecek Voleth Meir/Ölümsüz Ana, dizinin kaderini belirlerken edebi eserlerden referans almamaktadır. Dara gibi bir norm karakterin dizi için oluşturulduğu, ana olay örgüsünü etkileyen Braenn/Mona ve Son Dilek eserinin tamamında yer alan Şövalye Tailles, Kont Falwick, Velerad, Dennis Cranmer gibi karakterlerin de eksiltiyle dizide taşınmadığı görülmektedir. Başkişi olarak Yennefer'in de Geralt ve Ciri'nin yanına eklenmesi, başkişi açısından kurmacayı geliştirmek üzere tanımlanan norm ve kart karakterleri de beraberinde getirmekte dolayısıyla olay örgüsü de edebi eserlerden kopmaktadır. Istredd ve Tissaia gibi karakterler, Yennefer'in karakter gelişimini doğrudan etkilemekte; dizide Nilfgaard Krallığı da anlatıldığı için kart karakterlerde de doğrudan değişiklikler yaşanmakta, kurgusal evrene yeni düşmanlar eklenmektedir.

Tablo 10. Dizide Görsel ve Yazınsal Aktarımında Edebi Eserler ile Örtüşmeyen Karakterler

Görsel (Fiziksel Aktarım) Uyumsuzluk	Yazınsal (Olay Örgüsü) Uyumsuzluk	Görsel ve Yazınsal Uyumsuzluk	Tümünden Yorum/Senaryo
Coen, Istredd, Fringilla	Duny/Kral Emhyr, Pavetta, Vesemir	Geralt, Ciri, Yennefer, Triss, Calanthe, Fareçuval, Nenneke, Eskel, Rience, Dandelion/Jaskier	Lambert, Tissaia, Cahir

Tablo 10'da karakterlerin dizide görsel ve yazınsal açıdan uyarlanıp uyarlanmadıkları değerlendirilmektedir. Tablo incelendiğinde Sapkowski'nin karakterlere tanımladığı fiziksel özellikler dizide de esas alınmaktadır. Görsel uyumsuzluk kategorisi ile yalnızca fiziksel tarife uygun olmayan karakterlere, yazınsal uyumsuzluk kategorisinde yalnızca olay örgüsünde sapma görülen ve tamamen değiştirilen karakterlere, görsel ve yazınsal uyumsuzluk kategorisinde her iki uyarlama sorununu da içeren karakterlere, tümünden yorum/senaryo bölümünde ise Sapkowski'nin boş bıraktığı alanları tamamen dizi ekibinin yorumlamasıyla şekillenen karakterlere yer verilmektedir. Dizide, edebi eserlerdeki fiziksel tanımına ve olay örgüsüne birebir uyan bir karakter bulunmamaktadır. Bu durumun olay örgüsünün edebi eserlerden farklı ilerlemesinden kaynaklandığı söylenebilir. Kısmen aktarılan karakterler yer alsa da hem görsel hem de yazınsal olarak uyumsuz olan karakterlerin baskın olduğu görülmektedir. Sadece görsel ve yazınsal uyumsuzluğa sahip 3'er adet hem görsel hem yazınsal uyumsuzluk içeren 10 adet ve tamamen senaristlerin yorumuyla şekillenen 3 adet karakter yer almaktadır.

4.3.2. Karşılaştırmalı Olay Örgüsü

Hem edebi eserlerin hem de dizinin olay örgüsü, çalışmanın önceki bölümlerinde etraflıca işlendiği için bu bölümde sadece sonuç ve tablo odaklı bir karşılaştırma yapılmaktadır. Diziler birer görsel-işitsel anlatı aracı olmasına rağmen edebi eserlerdeki gibi bölümler halinde sunulmaları ve süre konusunda da filmler gibi kısıtlı olmamaları sebebiyle bütüncül bir aktarım imkânına sahiptirler ve sinema filmlerinden de bu özelliklerle ayrılmaktadır. Aşağıda yer alan tablolarda kısımlara ayrılabilen medyaların kronoloji, başlıklandırma, içerik özellikleri üzerinde durulmakta; medya değişimi sırasında ortaya çıkan farklılıklara yer verilmekte; metinlerarası ve medyalararası ilişkiler üzerinden iki medyanın hem medya içi hem de diğer medyalarla ve alt sistemleriyle olan ilişkisi örnekler ile incelenmektedir.

Tablo 11. Uyarlayan ve Uyarlanan Medyaların Bölümleri ve Sayıları

Kaynak Eserler	Başlıklar	Uyarlayan Eser	Başlıklar
Son Dilek (Kısa Hikâyeler – 8 adet)	1- Mantığın Sesi (7 Bölüm) 2- Witcher 3- Ufak Bir Gerçeklik Payı 4- Ehvenişer 5- Bedel Meselesi 6- Dünyanın Ucu 7- Son Dilek	The Witcher 1. Sezon (8 Bölüm)	1- Sonun Başlangıcı 2- Dört Altın 3- Hain Dolunay 4- Şölenler, Piçler ve Cenazeler 5- Bastırılmış İstekler 6- Nadir Türler 7- Düşüşten Önce 8- Çok Daha Fazlası
Kader Kılıcı (Kısa Hikâyeler – 6 adet)	1- Olasılıkların Sınırı 2- Buz Parçası 3- Ebedi Ateş 4- Küçük Bir Özveri 5- Kader Kılıcı 6- Biraz Fazlası	The Witcher 2. Sezon (8 Bölüm)	1- Ufak Bir Gerçeklik Payı 2- Kaer Morhen 3- Kaybedilenler 4- Redanyalı Casuslar 5- Sırt Çevirmek 6- Sevgili Dostum... 7- Voleth Meir 8- Aile
Elflerin Kanı (Roman)	Yedi Bölüm		

Tablo 11’de hem kısa hikâyelere hem de dizi bölümlerine kronolojik sırasına göre yer verilmekte; görüldüğü üzere dizi bölümlerinde “*Ufak Bir Gerçeklik Payı*” dışında Sapkowski’nin başlıkları yerine yeni isimlendirmeler yapıldığı görülmektedir. Bu durum daha az maddi yükümlülük için dizi haklarının daha azının kiralandığına yorulabilir, yazar ile dizi ekibinin anlaşmaları doğrultusunda bir karar alındığı düşünülebilir. Netflix ile Sapkowski arasındaki anlaşmalar ise şeffaf olarak kamuoyuna yansıtılmamaktadır. Dizi ekibinin yeni başlıklandırmalarda bulunarak kısa hikâyelerin bir bölümünü işlediği görülmektedir. Tablo 11’de kronolojik olarak aktarılan hikâyelerin dizi bölümlerinde işlenişine ve hangi kısa hikâyelerin hangi bölümde işlendiğine dair detaylara ise Tablo

12’de yer verilmektedir. Dizide işlenmeyen, atlanan kısa hikâyeler ve roman bölümleri bu kısımda yorumlanmaktadır.

Tablo 12. Dizinin Zaman Çizelgesine Göre Uyarlanan Edebi Eser Bölümleri

Dizi Sezonları	Dizi Bölümleri	Kaynak Eserler	Uyarlanan Kısa Hikâyeler/Bölümler
1. Sezon	1- Sonun Başlangıcı	Son Dilek	4- Ehvenişer
	2- Dört Altın		6- Dünyanın Ucu
	3- Hain Dolunay		2- Witcher
	4- Şölenler, Piçler ve Cenazeler		5- Bedel Meselesi
	5- Bastırılmış İstekler		7- Son Dilek
	6- Nadir Türler	Kader Kılıcı	1- Olasılıkların Sınırı
	7- Düşüşten Önce		6- Biraz Fazlası
	8- Çok Daha Fazlası		
2. Sezon	1- Ufak Bir Gerçeklik Payı	Son Dilek	3- Ufak Bir Gerçeklik Payı
2. Sezon	2- Kaer Morhen	Elflerin Kanı	1. Bölüm
	3- Kaybedilenler		2. Bölüm
	4- Redanyalı Casuslar		1. ve 3. Bölüm
	5- Sırt Çevirmek		3. 5. ve 6. Bölüm
	6- Sevgili Dostum...		4. ve 5. Bölüm
	7- Voleth Meir		6. ve 7. Bölüm
	8- Aile		

Tablo 12’de dizinin kronolojik sırasına göre hangi kısa hikâyenin ve roman bölümünün işlendiği görülmektedir. Sapkowski, ilk iki eserde Geralt’ın birbirinden bağımsız kısa hikâyelerini anlatırken birkaç hikâyede romanlarına konu edineceği temel olay örgüsünü hazırlamakta ve “*Elflerin Kanı*” ile o olay örgüsünü genişletmeye başlamaktadır. Dizide ise ilk sezonda Sapkowski’nin “*Elflerin Kanı*” için hazırladığı temel hikâye sekanslara bölünerek işlenirken Sapkowski’nin diğer kısa hikâyeleri de olay örgüsünün içine serpiştirilmekte; 2. sezon ile birlikte ise “*Elflerin Kanı*” eserinin bir

bölümü olay örgüsü olarak benimsenirken hem kısa hikâyelerin aktarımı durmakta hem de “*Elflerin Kanı*” eserini aktarmak yerine yeni senaryolar yazıldığı görülmektedir. 1. sezonda “*Son Dilek*” eserinin 6 kısa hikâyesi işlenirken, “*Mantığın Sesi*” bölümlerinin tamamen es geçildiği, “*Kader Kılıcı*” eserinden ise sadece 2 kısa hikâyenin büyük eksiltmeler ile uyarlandığı, “*Buz Parçası, Ebedi Ateş, Küçük Bir Özveri, Kader Kılıcı*” kısa hikâyelerinin ise işlenmediği, doğrudan “*Elflerin Kanı*” romanına geçiş yapıldığı görülmektedir. Edebi eserlerin karışık bir biçimde uyarlanması dizide bir zaman sorununa yol açmakta; izleyiciler ve eleştirmenler dizideki geriye dönüşler ve ileriye sıçramalar nedeniyle hangi zamanın işlendiğini anlamadıkları için şikâyetle bulunmaktadır³⁹.

Sapkowski’nin edebi eserlerinden bağımsız olarak dizi senaristlerinin; Yennefer, Cahir, Tissaia, Istredd, Fringilla, Francesca, Filavandrel karakterlerinin neredeyse tüm sahnelerini yeniden yorumlayarak olay örgüsüne farklı bir bakış kazandırdıkları görülmektedir. Dizi ile edebi eserlerin uyarlama noktasında en büyük farkı olarak Sapkowski’nin boş bıraktığı alanların senaristler ve teknik ekip tarafından doldurulma çabası olduğu söylenebilir. Tolkien’in kurgusal evreninde mutlak iyi ve mutlak kötü teması işlenirken modern fantezi edebiyatının son güçlü eserlerinden birisi olan “*Witcher*” kurgusal evreninde mutlak iyinin ya da kötünün olmadığı hatta herkesin zaman zaman kötü olabildiği bir tema işlenmektedir. Tolkien’in evreninde insanlık, kötülüğe karşı bir umut olarak yer alırken Sapkowski’nin evreninde insanlık dünyayı bencilce sahiplenene ve diğer ırklara dünyayı dar eden bir ırk olarak sunulmaktadır. Bu sebeple ırkçılık, ötekileştirme, menfaatçilik gibi temalar kurgusal evrende öne çıkmaktadır.

Kronolojik olarak olay örgüsünü karşılaştırmak gerekirse, dizinin 1. sezonunun temel olay örgüsünde, Geralt’ın tesadüfen Cintra’ya gidişi, sürpriz yasası ile Ciri’nin kaderi olması, Ciri’yi almak istediğinde hapse atılması, Cintra’nın düşüşü ve Yurga’nın evinde Ciri’ye kavuşması aktarılmaktadır. Bunun dışında ilk sezonda Ciri’nin kaçarken neler yaşadığı, Cahir’in (Nilfgaard’ın) Ciri’yi arayışı ve Yennefer’in geçmişi, Sodden Savaşı sunulmakta, edebi eserlerin boş bıraktığı alanlar dizide senaristler tarafından doldurulmaktadır. Edebi eserlerin temel olay örgüsüne bakıldığında ise Ciri ile Geralt’ın, Yurga’nın evinden önce Brokilon ormanında karşılaşmaları, Ciri’nin Geralt’ı tanıyıp bağlanması ve ondan ayrılmak istememesi büyük farklılıklar arasında gösterilebilir. Geralt, Ciri’yi Fareçuval’a teslim ederek kadere karşı gelmekte ve Cintra biraz da Geralt

³⁹ Netflix, Twitter üzerinden dizinin 1. sezon kronolojisini açıklayan bir bilgilendirme yapmıştır (<https://twitter.com/NetflixGeeked/status/1214620806933700608>). Bu bilgilendirmenin eserlerin karmaşık bir biçimde uyarlanması ve edebi eserlerden kopulması sebebiyle yayınlandığı düşünülebilir.

yüzünden işgal edilmektedir. Sürpriz yasası etrafında şekillenen olaylarda, önce Calanthe ardından Geralt kaderi inkâr etmekte, Geralt ile Ciri'nin yolları ayrılmakta, ardından Yurga'nın evinde tekrar kavuşmaktadırlar.

“*Elflerin Kanı*” romanına bakıldığında Geralt, kontrolsüz güce sahip olan Ciri'yi Kaer Morhen'e getirir, Ciri'ye witcher eğitimleri verilir ardından herkes Ciri'yi aramaya başlar, Ciri Melitele tapınağında gizlenirken Yennefer'den de büyü eğitimi alır. “*Elflerin Kanı*” eserinden uyarlanan dizinin 2. Sezona bakıldığında ise romandan büyük ölçüde kopuş görülmektedir. Bölümler üzerinden bakıldığında, 2. sezonun 1. bölümünde Geralt ile Ciri'nin kavuşması ve Kaer Morhen'e doğru yola çıkmaları anlatılmakta aynı zamanda “*Son Dilek*” eserinden “*Ufak Bir Gerçeklik Payı*” hikâyesi de karışık bir biçimde sunulmaktadır. Dizinin 2. bölümünde Geralt, Ciri'yi Kaer Morhen'e getirir, Ciri witcher'lar ile tanışır. Dizide Eskel canavara dönüştürülür ve Geralt onu öldürür. Eskel'in yanı sıra dizi ekibi tarafından Voleth Meir isimli bir baş kötü karakter yaratılır. Bu sebeple dizinin “*Elflerin Kanı*” eserinden tamamen bağımsız ilerlemeye başladığı söylenebilir. Romanda yegâne kötü karakter olan Rience, romanın ilk bölümünden itibaren Ciri'nin peşine düşerken dizide rolü azaltılarak 5. bölümde diziye dahil olmaktadır. Dizinin 3. bölümünde witcher'lar, Ciri'yi eğitir, Yennefer dizinin 1. sezonunun 8. bölümünde, Sodden Savaşı kazanılınca büyü güçlerini yitirdiği için Voleth Meir'in sözünü dinlemeye başlar ve Cahir'in hayatını kurtarır. Dizinin 4. bölümünde romanın 3. bölümünün bir kısmı anlatılmaktadır. Triss, Kaer Morhen'e gelir, Cahir, Yennefer'in ve Jaskier'in desteğiyle Cintra'ya döner, Jaskier, Rience tarafından kaçırılır ve Yennefer de onun peşinden gider.

Dizinin 5. ve 6. bölümünde yalnızca Rience'in, Jaskier'i sorguladığı kısım edebi eserlerden referans alırken Yennefer'in, Jaskier'i büyü güçleri olmadan kurtarması, Vesemir'in, Ciri'yi witcher'a dönüştürmeyi arzulaması, Ciri'nin kanı ve Triss'in büyülerini witcher üretmeyi sağlayan mutajenin yaratılması, Geralt'ın monolit taşıyı çözmesi ardından Ciri'yi Nenneke'nin yanına götürmesi, Rience'in, Kaer Morhen'e gelip mutajeni çalması ardından tapınağa gidip Ciri'yi kaçırmaya çalışması, Yennefer'in de büyü gücünü tekrar elde edebilmesi için Voleth Meir'in emri ile tapınağa gidip Ciri'yi kaçırmaması, Francesca'nın safkan bebek doğurması, Fringilla'nın Nilfgaard'ın üst düzey yetkilisi olması ve 2. sezonda işlenen Voleth Meir ve Yennefer kökenli tüm olay örgüleri dizi senaryosu olarak yorumlanabilir, edebi eserlerden referans almadığı söylenebilir. Bu sebeple 2. sezonun ilk bölümde edebi eserlerden referans alarak başladığı anlatım, bölümler ilerledikçe azalmakta ve 5. bölüm itibarıyla tümüyle uyarlamanın dışına

çıkılmaktadır. 7. bölümde Geralt, Ciri'yi kaçıran Yennefer'in peşine düşer, Yennefer ise Ciri'yi Voleth Meir'e, götürdüğüne pişman olur, Geralt, küs olduğu Jaskier'i hapisten kurtarıp sayesinde Yennefer'in emellerini anlar. Yolda Yarpen ve konvoyu ile karşılaşp birlikte Ciri'yi kurtarırlar. Yennefer'i ihanetinden dolayı affetmeyeceğini belirten Geralt, onunla Voleth Meir'in kulübesine gider, ölümsüz ana o sırada Ciri'nin bedenini ele geçirir. Cintra'ya geleceğini belirten Kral Emhyr, Francesca'nın çocuğunu öldürtür, Fringilla ise Nilfgaard saflarında daha fazla kalamayacağını anlayarak isyanları bastırıp Aretuza'ya dönmeye çalışır ve Cahir'i zorlayarak krala karşı yalan söylemesini ister.

Dizinin 8. bölümünde romandan bağımsız ilerleyen senaryo finale bağlanmaktadır. Ciri'nin bedenini ele geçiren Voleth Meir, Kaer Morhen'de witcher'ları öldürür, Ciri'yi atalarıyla aklını çeldiği düşsel bir dünyaya hapseder. Yennefer çok pişman olur, Vesemir ile Ciri'nin bedenini kontrol altında tutmaya çalışan Geralt, Ciri'ye seslenir, Yennefer kendisini feda ederek hazırladığı karışım ile Voleth Meir'i kendi vücuduna nakleder ve birlikte çorak topraklara ışınlanırlar. Voleth Meir'in, vahşi av'dan biri olduğu ve Ithlinne'nin kehaneti olarak Ciri'yi istedikleri anlaşılır. Kaer Morhen'e döndüklerinde, Geralt, Yennefer'i affetmeyeceğini yinelese de Ciri'nin aralarındaki bağlayıcı unsur olabileceğini düşünür, Nilfgaard'ın her şeyden önce Ciri'yi nasıl bildiğini ve neden istediğini sorgular, o sırada Kral Emhyr, Cintra'ya girer ve yüzünü döndüğünde Ciri'nin babası Duny olduğu anlaşılır. Dizinin 2. sezonunun olay örgüsü romandan tamamen farklı bir biçimde ilerlediği için roman ile farklı anlatılar haline gelmektedir. Özellikle son 3 bölümde karşılaştırılabilir bir olay örgüsü bulunmamaktadır.

Dizinin senaristleri, Yennefer karakterini başkışı olarak sıfırdan yazarken baş kötü olarak da Voleth Meir karakterini oluşturmaktadır. Bu durum Sapkowski'nin Geralt ile Ciri üzerine şekillendirdiği kurgusal anlatıyı doğrudan bozuma uğratmakta; "*Elflerin Kanı*" eseri tamamen başkalaşım geçirmektedir. Voleth Meir, Fringilla üzerinden Nilfgaard'ı, Francesca üzerinden elfleri ve Yennefer üzerinden de Ciri'yi ele geçirmeye çalışmakta, bunların hiçbirisi edebi eserlerden referans almamaktadır. Dizinin 5. bölümünde dizi ekibinin olay örgüsünü şekillendirdiği temel nokta ortaya çıkmakta, Cintra'nın işgali sırasında Ciri'nin, Cahir'den kaçarken bir monolit taşı yıkması ile yeni yaratık türleri oluşmakta ve witcher'ların geçmişte bir kulübeye hapsettiği Voleth Meir uyanmaktadır. Sapkowski'nin edebi anlatısında ise Ciri, Cahir'in elinden doğrudan kaçmaktadır. Dolayısıyla monolit taşın devrilmesi ve o taş üzerine kurulan olay örgüsü

dizinin olay örgüsüne ait olup edebi eserlerden referans almamaktadır. Bu durumda da medya değişiminde tamamen başkalaşım görülmektedir.

B) Medyalararasılık İlişkileri

Yukarıdaki mukayese bölümlerinde Rajewsky'nin üçlü sistematüğinden birisi olan ve bir bakıma uyarılma kavramı ile özdeşleşen “medya değişimi” üzerinden inceleme yapılmıştır. Rajewsky'nin medyalararasılık ile esas kastettiği olgular ise “medyalararasılık ilişkileri”, çatısı altında işlenmekte, witcher dizisi ve romanları aşağıda hem bu perspektiften hem de metinlerarası/medya içi olgular üzerinden incelenmektedir.

Sapkowski'nin eserlerinde metinlerarasılık yöntemlerine sıkça rastlanmaktadır. Örneğin, “*Son Dilek*” eserinin, “ehvenişer” bölümünde, Grimm Kardeşler'in, “*Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler/White and the Seven Dwarf*” (1812) masalında yer alan ikonik pamuk prenses ve yedi cüceler, kısa hikâyeye farklı özellikler (savaşçı prenses, savaşçı yedi cüceler) ile eklenmektedir. Masal ile özdeşleşen bir cümlenin de montaj tekniğıyle kısa hikâyeye yerleştirildiğı görülmektedir. “Söyle ayna, bu ülkenin en güzel kadını kim?” (Sapkowski, 2020a: 130). Sapkowski, özellikle parodiyi edebi eserlerinde bolca kullanmaktadır. Grimm Kardeşler'in, “*Cinderella/Kül kedisi*” (1812) masalında öne çıkan “gece yarısı, eski haline dönme/dönüşüm geçirme” hadisesi, “bedel meselesi” kısa hikâyesinde Duny karakterine yazılmakta; “ufak bir gerçeklik payı” kısa hikâyesinde de Grimm Kardeşler tarafından yazılan “*The Fog Prince/Kurbağa Prens*” (1812) masalının temasına, girişine ve sonucuna yer verilmekte; gerçek aşk ile insana dönüşen bir karakter işlenmektedir. Bu hikâyede doğrudan “masal” kelimesi de defalarca geçmekte; teknik olarak işaretleme/gönderme kullanılmaktadır. “*Son dilek*” bölümünde ise Sapkowski, “*Binbir Gece Masalları*” içerisinde yer alan “*Alaaddin'in Sihirli Lambası*” masalını bilindik unsurlarıyla, kendi hikâyesinde kurmacanın parçaları haline getirmektedir.

Sapkowski'nin elf, cüce, halfling/buçukluk ırklarını da Tolkien kurgusal evrenine göre tasarladığı görülmektedir. Elf tarifine bakıldığında “kolları ve bacakları ince, uzun boylu, (...) “yüz hatları keskin, gözleri ışıltılı. Sivri, uzun kulakları vardı” (Sapkowski, 2020a: 279). Sapkowski'nin kurgusal evrendeki tanıtımıyla elf ırkının, J.R.R. Tolkien'in sınırlarını çizdiği elf arketipiyle⁴⁰ benzeştiğı, onu yineleyici bir çizgide ilerlediğı görülmektedir. “Elflerin ömürleri uzundur, Ciri. Bizim zaman ölçülerimize göre

⁴⁰ Carl Gustav Jung'un teorilerine dayanan arketip, Keser'e (2009:46) göre, “(...) insanın atalarından kalıtsal olarak aldığı ve modern insanın da bilinçaltında paylaştığı mitsel motiftir”. Bu bağlamda arketip, kendisinden sonra gelenlere yön veren, orijinal/öncül form olarak da yorumlanabilir.

neredeyse ölümsüzdürler. Onların gözünde insanlar kuraklık, sert bir kış gibi gelip geçicidir” (Sapkowski, 2020c: 205). Bu durum cüce ırkında da görülmekte; “güçlü, kaba, sakallı, kalın zırhlı” gibi nitelikler, Tolkien’in oluşturduğu cüce ırkının tipik özellikleri olarak öne çıkmaktadır (Sapkowski, 2020a: 387). Sapkowski, bir cüce karakter üzerinden cücelerin madenleri, değerli taşları ve maddi kaynakları işleme ve kullanma noktasında diğer ırklara nazaran daha hünerli oldukları da belirtilmektedir (Sapkowski, 2020b: 200).

Halfling/Buçukluk olarak isimlendirilen ırk ise Tolkien’in meşhur Hobbit ırkına karşılık gelmektedir. Boyları, yapıları, (ayaklarının kıllı olması, kıvrıkcık saçlı olmaları vd.) genel fiziksel özellikleri ile doğrudan Tolkien eserlerinden alındığı söylenebilir. “Olasılıkların sınırı” bölümünde, Ejderha Villentretenmerth’e de “*Hobbit*” eserindeki Ejderha Smaug’u rol model olarak özellikler (hazine koruma, konuşabilme, yüksek zekâ, telepati vd.) eklediği görülmektedir. Bu tez çalışmasının kapsamına girmeyen “*Kırlangıç Kulesi*” isimli eserinde Sapkowski doğrudan Tolkien’in “*Yüzüklerin Efendisi*” eserinde Gandalf, karakterine yazdığı bir cümle, montaj olarak kullanılmakta; Tolkien’in ismi kullanılarak doğrudan alıntı yapılmakta/atıfta bulunmaktadır. “Yaşayanların çoğu ölümü hak eder. Kimi ölümler ise yaşamayı hak eder. Onlara verebilir misin bunu? Ölüm kararlarında aceleci olma. Çünkü en bilgeler bile bütün niyetleri sezemez” (Sapkowski: 2019: 207). Özet olarak Sapkowski’nin ırk ve karakter oluşturma sürecinde Tolkien karakterlerini baz aldığı görülmektedir. Bu durum hem parodi hem pastiş hem de yenidenyazma olarak metinlerarasılık bağlamında yorumlanabilir.

Sapkowski’nin eserlerinde, çeşitli mitolojilerden alıntı yapıldığı, mitolojik unsurların figüratif ve dekoratif olarak kurmacanın, kurgusal evrenin içine yerleştirildiği de görülmektedir. Duncan (2020), A. Sapkowski’ye ait olan “*Witcher*” fantastik roman serisinin Slav mitolojisine dayandığını, kurgusal evrende yer alan “*Leshy ve Strzyga*” gibi kurgusal yaratıkların, Slav uluslarının tarihlerinde bulunabilen hikâyelerde, masallarda, mitlerde bulunduğunu belirtmektedir. Sapkowski’nin sadece belirli bir millete, kültüre ve coğrafyaya ait unsurları işlemediği belirtilebilir. Örneğin, “Ellerinde tuttıkları tuhaf diskler, sıradan kırbaçlara benzemiyordu, bunlar lamia’ydı” (Sapkowski, 2020b: 186). Lamia, “Kırbaça benzeyen dikenler veya bıçaklarla bezeli bir silah çeşidi. Adını çöllerde yaşayan mitolojik bir canavardan almıştır” [ç.n] (Sapkowski, 2020b: 186). “Lamia”nın kökenine bakıldığında pek çok mitolojide yer edinmiş, farklı biçimlerde yorumlanmış bir figür olduğu anlaşılmaktadır.

“*Kader Kılıcı*”, “olasılıkların sınırı” kısa hikâyesinde, Eyck karakteri, ejderhalara dair kötümser yorumlarda bulunmaktadır: “Çünkü ejderha şer, evet, kötülüğün ete kemiğe bürünmüş hali” demektedir (Sapkowski, 2020b: 70). Ejderha, Çin mitolojisiyle öne çıksa da tarihsel olarak Sümer mitolojisine kadar uzanan geçmişi ve örnekleri bulunmaktadır (Duman ve Sağır, 2018: 522-523). Duman’a (2019: 482-483) göre, ejderhanın Orta Asya ve Orta Doğu kökenli olduğu belirtilmekte ve tarihsel süreçte Doğu’da iyiliği temsil eden bir figür olarak öne çıkarken Batı’ya doğru gidildikçe kötülüğün sembolü olarak yerleştiği ifade edilmektedir. Yine aynı eserde, Yunan mitolojisinde yer alan “hydra” canavarından şu şekilde bahsedilmektedir: “Yüz altın büyük para. Bu kadar çok parayı dokuz başlı hydra için verir miydim, bilmiyorum” (Sapkowski, 2020b: 120). Erhat (2015: 147), hydra’nın “yılan ya da ejder” anlamı taşıdığını, suda yaşadığını ve Herkül tarafından öldürüldüğünü belirtmektedir. Yunan mitolojisiyle özdeşleşmiş olan “Pegasus/Pegasos ve Medusa”, Türk ve Mezopotamya mitolojilerinde rastlanan “Maran/Şahmaran/” ve Eski Ahit, Yeni Ahit gibi kutsal metinlerde görülen Lilith/Lilit gibi figürler de Sapkowski tarafından kurgusal evrende kullanılmakta; montaj tekniğiyle Yeni Ahit’te İsa figürüne atfedilen, “kılıçla yaşayan kılıçla ölür”, ifadesinin, “kan sudan koyudur” gibi aforizmaların ve “deus ex machine” gibi kalıpların da kullanıldığı görülmektedir.

Sapkowski’nin eserlerinde görülen medyalararasılık ilişkilere ise şu örnekler verilebilir:

“Geralt sıçradı. Çelik bir yay gibi yaylandı. Attığı her adım doğasında vardı, çalışılmıştı, kaçınılmazdı, içinden geliyordu ve ölümcüldü. Üç hızlı adım. Sonuncusu, tıpkı daha önce attığı yüzlercesi gibi kararlı bir duruşla sol ayağı üzerinde noktalandı. Bedenini çevirip ağır bir darbeye hazırlandı. Bruxa’nın gözlerini gördü. Artık dönülmez bir yoldaydı. Sesi duydu. Dönülmez yol. Sesin yinelediği sözcüğü bastırmak için bağırdı. Dönülmez yoldaydı. Ve kesti” (Sapkowski, 2020a: 103).

Yukarıdaki örnek, hem karakterin adımlarını takip eden bir hareketli kamera hem de geçiş yapılan bir sabit kamera kullanılmış gibi sinematografik bir anlatımla sunulmakta; karakterin bir yöne doğru ilerlediği ve bu ilerleme esnasında bir süre sonra bir sesi algıladığı görülmekte; bir nevi sahne simülasyonu oluşturmakta; hareketli görüntünün içindeymiş gibi alımlanmaktadır. Özellikle kısa cümlelerle yapılan tasvirler bir montaj hissi uyandırmakta; hareketli kamera ile sabit kamera arasında sürekli geçiş yapılmış gibi karakterin ilerlediği yol, “dönülmez yol” vurgusuyla betimlenmektedir. Aşağıdaki örnekte ise ana karakter içinden konuşurken bölgeye doğru ilerlemekte, bölge sakinleri ona ok atmaya başlamaktadır. Pasajda hareket olgusu öne çıkmakta, okun uzaktan atılıp yakına doğru geliyormuş gibi aktarıldığı ve çıkardığı sese (ısıklık, küt) vurgu

yapıldığı görülmektedir. Bu durum kadraja alınan bir kompozisyon alımlamasını güçlendirmekte; art arda gelen kısa tümceler ve yüklemsiz cümleler de bir montaj işleminden geçmiş gibi algılanabilmektedir.

“İşık çalarak uçan tüylü, tehlikeli okun ağaca saplanırken çıkardığı kısa ve boğuk küt sesi, *Ey insan, bir adım daha atayım deme, git, kaç, Brokilon'dan uzaklaş, demektir. Bütün dünyayı ele geçirdin, insan, her yer senin benzerlerinle dolup taşı, her yere yeni çağ dediğin, değişim dönemi dediğin, ilerleme dediğin şeyi götürüyorsun. Biç, senin getirdiğin değişimi istemiyoruz. Senden hiçbir şey istemiyoruz.* Bir ıslık ve küt. *Çek git Brokilon'dan! Çek git, Brokilon'dan, diye düşündü Geralt. İnsan. On beş yaşındaymışsın, evinin yolunu kaybettiğin için korkudan çıldırmış halde ormanda koşuyormuşsun, hiç fark etmez (....) Çek git Brokilon'dan! Bir ıslık ve küt*” (Sapkowski, 2020b: 294).

Bu örnekler, yazarın izlediği filmlerden, dizilerden zihnine yerleşen birikimin, görsel hafızanın yazınsal olarak dışavurumu ya da imgelem gücüyle yansıması olarak yorumlanabilir. “Mızımızlanma. Çalış! Hamle yap, geriye çekil, savun. Siper al, tek ayak üzerinde dön! Kazığın üzerine sıkı bas, lanet olsun! Sallanma! Gard, hamle! Daha hızlı! Tek ayak üzerinde yarım dönüş! Zıpla ve kes! Oldu! Çok güzel!” (Sapkowski, 2020c: 123). Örneğin, kısa tümcelerden ve yüklemsiz cümlelerden oluşan bu pasajda sıralı eylemler, bir anda gerçekleşmesi güç, uzun bir aksiyona benzemektedir. Bir nevi sürecin içinden kesitler çıkarılarak sunulmuş, montaj işleminden geçirilerek özetlenmiş gibi alımlanmaktadır. Dolayısıyla Sapkowski'nin eserlerinde, okura görülebilir bir kompozisyon aktarır gibi sunulan ve okurun imgelem kabiliyetiyle doldurabileceği boşluklar bırakılmakta, bu sinematografik anlatıma sıkça başvurulduğu görülmektedir.

Sapkowski'nin, Orta Çağ temasında şiiri, müziği, alt müzik sistemlerini (şarkı, türkü), müzik terimlerini ve enstrümanlarını da öne çıkardığı görülmektedir. Şair ve ozan olarak tanıtılan Dandelion karakteri, ana karaktere dizelerinde yer vererek şöhret sahibi olmasında rol oynamakta ve aynı zamanda bir medya görevi de görmektedir. Sapkowski'nin pasajlarında müzik, şiirsel ve yazınsal bir unsur/motif olarak yer almakta; müziğin göndermeler aracılığıyla, kurmacayı genişletmek ve tanıtmak için kullanıldığı görülmektedir. Eserlerde “dizeler, türkü, kafiye” gibi kelimelerin sıkça zikredildiği söylenebilir. Aşağıdaki örnekte ise “mandal, lavta, akort, ses, tel, titreşme, türkü” gibi müzik terimlerinin işaretlendiği ve dizeler şeklinde sunulduğu görülmektedir:

“Ozan hem yürüyor hem de mandallarını çevirerek lavtasını akort ediyor, ses denemeleri yapıyor, telleri titreştiriyordu. “Kuzeyden gelen ilk soğuk esinti, Kış rüzgârıydı, sözcüklerin anlamını alıp götüren, Artık böyle kalmalı, değişmemeli seyri, Kirpiklerin ucu elmaslarla bezeli...” Türküsünü yarıda kesip ellerinde sebzelerle dolu sepetleriyle önünden geçen iki kızın ardından gülümseyerek baktı” (Sapkowski, 2020b: 160).

Aşağıdaki örneklerde de “gravür, bakmak, görmek, bu, sol, hareket, şöyle” gibi göze dayalı yönlendirmeler yapılmakta, resim medyasına göndermelerde

bulunulmaktadır: “Çok doğru. Aklına çok güzel yazmışsın, zeki bir kızsın sen. Şimdi şuna, şu gravürün üzerindeki bak.” “Ufff...” “Yani evet, hoş bir yaratık sayılmaz. Bu bir *graveir*. *Graveir*, gulyabaninin bir türüdür. Gulyabaniye çok benzer ama çok daha heybetlidir ondan. Bir diğer farkı —burada gördüğün gibi— kafatasındaki üç kemik çıkıntısıdır” (Sapkowski, 2020c: 129). Karakterin gözü/birinci göz üzerinden algılanan, hareketin gerçekleştiği noktalara yöneliyormuş gibi alımlanan, okura değil de izleyiciye hitap ediyormuş ve görsel bir biçimde aktarılmış gibi sunulan bir simülasyon oluşturulmaktadır. “Tabii. Dizginleri alabilir miyim?” “Tabii. Dur, öyle değil. İşaret parmağının üzerine koyup başparmağınla bastır, şöyle. Sol elinle de aynısını yap. Ani hareketlerden sakın, fazla germe.” “İyi mi böyle?” “Evet” (Sapkowski, 2020c: 180-181).

Dizideki medyalararasılık ve metinlerarasılık ilişkilerine bakıldığında aşağıda yer alan Şekil 24’teki örnekte, Toruviel karakteri, elleri bağlı olan Geralt ve Jaskier’e vururken, arkasında yer alan elf karakter vuruş anlarında, elinde tuttuğu Jaskier’in lavtasını çalmaktadır. Vuruş efektleri, lavtadan çıkan seslerle verilmekte, sert bir yumrukla birlikte lavta kırılmakta, kırılma sesi, görüntüyle senkronize bir biçimde aktarılmaktadır. Burada kamera ile müzik enstrümanının birlikte kullanıldığı, işitsel ve görsel medyanın ortak sunulduğu görülmektedir. Aynı zamanda dizide ses tasarımının ve müziğin, anlatının bir parçası ve aracı olarak kullanılabildiği görülmektedir.

Şekil 24. Dizide Kamera ve Lavtanın Senkronizasyonu ile Sunulan Medyalararasılık Örneği (1. Sezon 2. Bölüm) [00:39:15 – 00:39:30]



Şair/Ozan olan Jaskier karakteri, şarkı eşliğinde, yaşanan olayların ve Geralt karakterin özetini geçmekte; Netflix ekibi de Sapkowski’nin karaktere yüklediği medya görevini aynı şekilde karaktere yüklemektedir. Jaskier medya içinde medya olarak izleyiciye bilgi akışı sağlamaktadır. Bir başka benzer örnekte de “butcher” isimli bir beste ile Geralt karakterine olan duygularını müzik medyası aracılığıyla aktardığı

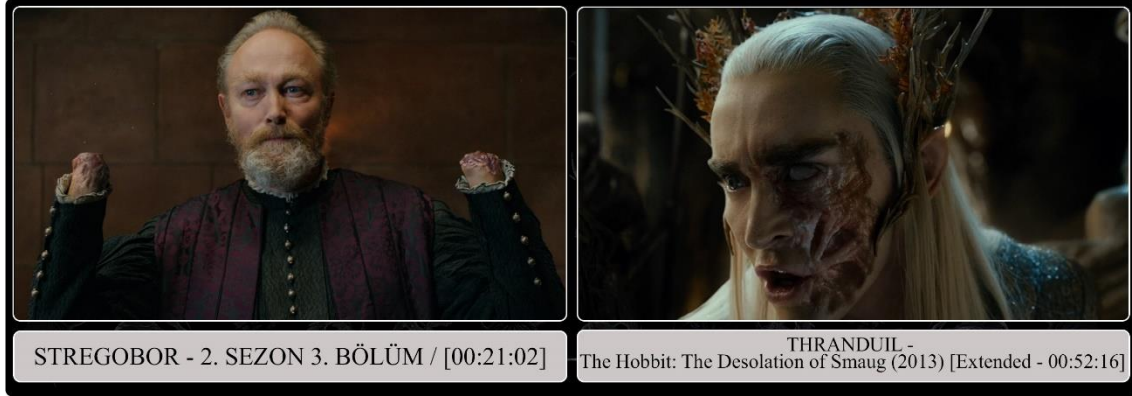
görülmektedir. Dolayısıyla Sapkowski'nin eserlerinde şiire, şiirsel anlatıma ve müziğe verdiği önemin dizide de verildiği görülmektedir.

Şekil 25. Jaskier Karakterinin Medya Olarak Kullanılması Örneği



Dizide film medyasına da öykünülmektedir. Sapkowski'nin, Tolkien'den çok fazla esinlendiği görüldüğü gibi dizinin teknik ekibinin de Tolkien'in eserlerini uyarlayan Peter Jackson'dan bazı sahnelerde esinlendiği görülmektedir. Strogobor karakteri, “*The Hobbit: The Desolation of Smaug*” (2013) filminde yer alan Thranduil karakterini aynı kurgusal ve görsel sunumla taklit etmektedir. İki sahnede de CGI teknolojisi kullanılarak karakterlerin geçmişte zarar gören bölgeleri anlık olarak gösterilmekte ve tekrar eski hallerine dönmektedirler. Bu örnek de parodi olarak yorumlanabilir.

Şekil 26. The Hobbit Filminde Yer Alan Thranduil Karakterine Kurgusal ve Görsel Öykünme



C) Medya Kombinasyonu

Rajewsky'nin üçlü sistematığının bir diğer parçası olan medya kombinasyonu çalışmada daha önce işlenip anlatıldığı üzere, çoklu medyaların bir araya gelerek oluşturduğu yeni/başkalaşan bir medyayı ifade etmektedir⁴¹. Dolayısıyla diziler bu kapsama girdiğinden doğal birer medya kombinasyonu örneği olmaktadır.

⁴¹ Bkz. 3.2.1

TARTIřMA VE SONUÇ

Medyalararasılık, medya kapsamında tüm iletiřim ortamlarını, teorik, pratik ve eylem düzeyince incelemekte, medyanın sanattan ayrılamaz hale geliři ile sanatların sunulduđu ortamları ve alt sistem olarak sunulan sanatları da çeřitli kuramlar aracılıđı ile ele almaktadır. Rajewsky'nin medyalararasılık için önerdiđi üçlü sistematik olan “medya deđiřimi, medyalararasılık iliřkileri ve medya kombinasyonu” da hem sanatsal ortamları hem de alt sistem olarak sunulan sanatları, medyalararasılıđın temel düřturu olan “iki ya da daha fazla medyanın alışverişlerini inceleme” anlayıřıyla kullanılabilir. Bu sistematik ile yazınsal/görsel-iřitsel içerik transferlerinde oluřan problemler, medyaların hangi medyalar ile eklemlendiđi, hangi medyaların niteliklerini kullandığı ve simülasyonlar oluřturduđu ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada Sapkowski'ye ait olan “*The Witcher*” edebi eser serisinden “*Son Dilek, Kader Kılıcı ve Elflerin Kanı*” ile “*The Witcher*” internet dizisi incelenip mukayese edilmiř; yazınsal/görsel-iřitsel aktarımda ortaya çıkan problemler, eklemlenen medyalar, medyalar arasında yařanan öykünmeler ve oluřturulan simülasyonlar tespit edilmiř ayrıca bir metinlerarası/medya içi deđerlendirme de yapılmıřtır.

Medya deđiřimi bulgularına bakıldıđında, Sapkowski'nin edebi eserlerinde bařkiřiler ve onların bulunduđu alan odaklı anlatım söz konusuken dizide ise bařkiřilerin artması ile daha fazla sekansa ihtiyaç duyulmakta dolayısıyla odak sürekli deđiřmektedir. Anlatım odađı edebi eserlerdeki gibi Geralt ve Ciri ađırlıklı olmak yerine dizide Geralt, Ciri, Yennefer ve onları besleyen norm/kart karakterlere eřit dađıtılmaktadır. Böylece edebi eserlerde es geçilen boş alanlar, görsel olarak senaristler ve yönetmen tarafından doldurulmakta, karakterlerin özellikleri izleyicinin alımlamasına bırakılmaktadır.

Uyarlayan medya, uyarlanan medyanın içeriđine zarar vermezse, Monaco, Chion, Balázs, Bazin gibi isimlerin bařarılı uyarlama olarak nitelendirdiđi, “bir medyanın aktarmadıđı içeriđi, farklı bir medyayla aktarma” deneyimi olarak yorumlanabilir. Böylece yazınsal olarak aktarılmayan/aktarılamayan olay örgüsü, karakter yařantısı görsel olarak sunulmakta; okur da kendisine sunulmayan pasajları görsel olarak tamamlayabilmektedir. Fakat uyarlanan içerik bozuma uğratarak bařkalařım geçirdiđinde ise sinemanın varlıđından bu yana aktif olarak kullanılan uyarlamanın uyarlamanın isteđe bađlı yayın hizmeti sunan dijital platformlarda yayınlanan dizilerde de devam ettiđi sonucu çıkmaktadır. Bununla beraber uyarlamalarda, filmlerin, edebi

eserleri aktaramamasında en büyük sorun teşkil eden hususlardan biri olarak süre kısıtlılığı gösterilmektedir. Bu noktada diziler hem süre kısıtlılığı yaşamaması hem de edebi eserler gibi bölümlere ayrılması ile filmlerden ayrılmakta ve uyarlamalarda kaynak eserlerden daha az eksiltme ile aktarım yapılacağı için daha kullanışlı olarak değerlendirilebilmektedir.

Sapkowski'nin "*Son Dilek ve Kader Kılıcı*" isimli ilk iki edebi eserinde özellikle başkişi için karakter tanıtımı yapılırken dizide tanıtım yapmak gibi bir format işlenmemektedir. Dizinin ilk sezonunda Ciri'nin, Geralt ile karşılaşana kadarki süreci ve Yennefer'in, Aretuza eğitimi bölümleri bu boşluk doldurmalarından ve senarist yorumlarından oluşmaktadır. Senaryoya edebi eserlerde hiç yer almayan bir içerik aktarılmakta; bu durum, olay örgüsü değişimine ve Tablo 8; Tablo 9 ve Tablo 10'da örnekleri verilip altında açıklamaları yapılan üç temel karakter problemine sebep olmaktadır. Karakter problemlerine bakıldığında ise Sapkowski'nin sonraki eserlerinde bulunan karakterlerin geçmişleri yorumlanabilmekte, bazı karakterlere, edebi eserlerde yer almayan yeni özellikler eklenerek pek çok karaktere ihtiyaç duyulmasının önüne geçilmektedir. Edebi eserlerde yer alan pek çok karakter dizi filme aktarılamadığı gibi dizi için yeni karakterler oluşturulmaktadır. Karakter aktarımında yaşanan farklılıklar, eksiltmeler, eklemeler ve yenilikler saptanarak yukarıda sözü edilen tablolarda sunulmuştur. Çalışmanın "uyarlama sorunları" başlığı altında işlendiği üzere literatürde çoğu araştırmacı, uyarlamalarda mutlak bir biçimde "eksik aktarım" yaşandığı konusunda ortak kanaat taşımaktadır fakat edebi eserlerde çok sayıda fon karakter yer alırken, onları diziye aktarmak yerine yeni fon karakterler üretmek, medya değişimi açısından karakterler üzerinde yaşanan en büyük sorunlardan birisi olarak değerlendirilebilir. "*The Witcher*" dizisinde de sıkça yaşanan bu durum Tablo 8'de "dizide oluşturulan karakterler" bölümünde örneklendirilmiştir.

Yazınsal medyanın görsel-işitsel medyadan bir farkı olarak, yazarların kurgusal evreni/uzamı fiziksel bir zemine yerleştirme gereksinimi duymaması, tüm olay örgüsünün imgelem düzeyinde kalması, haliyle yarattıkları kurgusal evreni çok kalabalık bir biçimde inşa etme özgürlüğü sunmaktadır. Dizide ise maddi yükümlülükler, oyuncu seçimleri, prodüksiyon/post prodüksiyon için ayrılan süreler, sürecin meşakkatli ve karmaşık oluşu, çeşitli anlaşmalar/izinler/prosedürler gibi somut etkenler, kısıtlı bir kadroyu zorunlu kılmaktadır. Bu sebeple de edebi eserlerde ziyadesiyle bulunan fon karakterler diziye

aktarılmak yerine kart/norm karakterlere edebi eserlerde var olan sorumluluklarının daha fazlasının yüklendiği, bazı karakter rollerinin tek karakterde toplandığı görülmektedir.

Karakterlere yeni özellikler eklemek hem belirli bir sürede aktarılması zorunlu olan olay örgüsünü kolayca, kısa yoldan aktarabilmek hem de karakterlere yorum katarak okura görsel olarak yeni bir bakış açısı sunabilmek için tercih edilebilmektedir. Bu durumda, edebi eserlerde yazarın verdiği rol doğrultusunda, kurgusal evrene etkisi belirlenmiş karakterlerin dizide etkisizleşmesi ya da daha baskın bir etkiye sahip olması söz konusu olmaktadır. Örneğin, Sapkowski'nin edebi eserlerinde bir norm karakter olan Triss'e dizide, aynı şekilde bir norm karakter olan Nenneke'nin ve bir fon karakter olan Vali Velerad'ın rolleri verilmektedir. Triss'e Nenneke'nin olay örgüsünde başkışilere olan etkisi eklenince, Nenneke'nin rolü azalmakta ve karakter türü olarak fon karaktere evrilmektedir. Fon karakter olan Vali Velerad'ın eser miktardaki rolü ise Triss'e eklenince Vali Velerad karakterinin diziye dahil edilmesine gerek kalmamaktadır. Bu örnekte olduğu gibi karakter eksiltme/ekleme aynı zamanda yazarın belirlemiş olduğu karakter türlerinin dizide değişimine de sebebiyet vermiştir.

Medya değişiminden kaynaklanan bir başka sorun olarak Sapkowski'nin 7 eserde işlediği olay örgüsünün kısaca özetlenerek dizide yer alan Duny/Kral Emhyr karakterine sıkıştırıldığı da görülmektedir. Yazınsal medya ile görsel medyanın temel farklarından bir diğeri de yazınsal içerikte karakterleri gizemli olarak sunabilme özelliği yazar istediği müddetçe sürdürülebilmektedir. Bu gizemin dizide korunamaması ise görsel bir medya ile sunulmasından kaynaklanmaktadır. Örneğin, Sapkowski, Kral Emhyr'in kimliğini kaleme aldığı 7 eser boyunca onu gizlerken dizide ise Duny'nin yüzü, izleyici tarafından görüldüğü için 2. sezonda o karakterin aslında Kral Emhyr olduğu gayriihtiyari ifşa olmakta ve kurgusal evrenin tüm gizemi görsel anlatı sebebiyle çözülmektedir. Bu durum da hem karakter hem olay örgüsü bağlamında uyarlamayı eksik kılmaktadır.

Karakterlerin görsel sunumu ve oyuncu tercihlerine bakıldığında dizi senaryosuna başkışı olarak yerleştirilen Yennefer, Hint kökenli bir oyuncu tarafından canlandırılmakta; Sapkowski'nin ise gerek temalarında gerek ise kendi milliyeti gereği karakterleri ve mekânları, Kuzey Avrupa kültürüne ve yapılarına göre tasvir ettiği görülmektedir. Bu açıdan Netflix'in, kaynak eserlerin beslendiği kültürü göz ardı ederek gerek daha fazla kitleye ulaşabilmek gerekse ırkçılık karşıtı bir anlayışla farklı etnik kökenlere sahip oyuncu grubunu tercih ettiği söylenebilir. Nitekim isteğe bağlı yayın hizmeti sunan farklı dijital platformlarda da ırkçılık karşıtı konumlanan ve bu amaç

doğrultusunda eserler ortaya koymak isteyen yönetmenler, yapımcılar edebi eser uyarlamalarında etnik kimlik gözetmeden benzer şekilde oyuncu tercih edebilmektedir. Bu tür oyuncu tercihleri bölgesel kültürün aktarılamamasına sebebiyet vermekte; bu durum, izler kitlede endişe ve negatif etki uyandırarak protestolara sebebiyet verebilmekte ve özellikle sosyal medyada uyarlama tartışmalarına yol açmaktadır. Kostüm, makyaj ve görsel efekt kullanımına bakıldığında, dizide romanda anlatılanla birebir örtüşerek uyarlanan bir karakter olmadığı tespit edilmiştir. Görsel efektlerde ise dizinin her iki sezonunda da farklı grafik/animasyon ekiplerinin yer aldığı, özellikle 2. sezonda karakterlerin göz renkleri gibi dikkat çekici noktalarda iyileştirmeler yapıldığı, edebi eserlerde bulunan fiziksel tanımlara biraz daha uyumlu hale getirildiği söylenebilir.

Diziden, farklı bir medya olan video oyunlara taşınan çok fazla kostüm ve çeşitli öğeler olduğu gibi dizinin CD Project firmasının çıkardığı video oyunlardan esinlenerek oluşturduğu karakter, kostüm ve çeşitli öğe tasarımları da bulunmaktadır. Netflix ile CD Project RED firmalarının düzenledikleri ortak etkinlikler⁴² “*The Witcher*” kitlesinin tamamına hitap etmeye çalıştıkları şeklinde yorumlanabilir. Bu etkileşimler, yazınsal bir medyayı (edebi eserleri) temel alan iki görsel-işitsel medyanın (dizi film ve video oyun) birbirleriyle kurgusal evrene dair yaptıkları karşılıklı alışverişe ve medya değişimine örnek teşkil etmektedir. Fantastik unsurların tasarımı, fantastik eser uyarlamalarının en zor ve en büyük problemlerinden biri olarak değerlendirilebilir. Dizinin büyük bölümünde CGI, VFX, SFX ve yeşil perde kullanılmakta, striga, bruxa, doppler, dryad gibi bazı fantastik canavar ve türlerin Sapkowski’nin anlatımlarına uygun biçimde tasarlandığı görülmektedir. Edebi eserlerde ismi geçmeyen, diziye de “*The Witcher 3: Wild Hunt*” video oyunundan uyarlanan leshen/leshy isimli yaratığın da eklenerek 2. sezonun olay örgüsünü değiştirdiği, edebi eserlerde bir witcher olan Eskel isimli karakterin bir leshy’e dönüştürülerek dizide kötü karaktere evrildiği ekrana yansıtılmaktadır. Dizide değişen olay örgüsü ile “yeni yaratık türleri” olarak sunulan, fantastik canavar ve türlerin edebi eserlerden bağımsız olarak oluşturulduğu söylenebilir. Özellikle 2. sezon itibarıyla olay örgüsünün tamamen farklılaşması ile birlikte Sapkowski’nin eserlerinde görülmeyen, dizi senaryosu ile ortaya çıkan leshy,

⁴² Netflix ve CD Project RED firmalarının “Witchercon”, Witcher konvansiyonu/buluşması adı altında toplanarak çevrimiçi çoklu platformlarda etkinlik düzenledikleri, hem “*The Witcher*” dizisinden hem de “*The Witcher 3: Wild Hunt*” video oyunundan bahsettikleri görülmektedir. Özellikle aktör ve aktrisler ile yapılan röportajlarda edebi eserler de dahil edilerek üç medyaya dair sohbetler edilmekte ve Youtube platformundan canlı yayın olarak izler kitleye sunulmaktadır. Bu bağlamda firmalar tarafından oluşturulmuş, duyuruların ve genel bilgi paylaşımının yapıldığı web sitesi için bkz. (<https://www.witchercon.com/en#welcome>)

selkiemore⁴³, chernobog⁴⁴ gibi pek çok ismi/türü belirtilmeyen yaratığın ve baş kötü/kart karakter olan Voleth Meir gibi acıyla beslenen bir iblisin dizi için yaratıldığı söylenebilir.

Her ne kadar tez çalışmasının kapsamında incelenmese de Sapkowski'nin eserlerinin diziden çok daha önce video oyunlara uyarlandığı dikkate alındığında, video oyunların kurgusal evreni tanıtip sevdirmede büyük rolü olduğu belirtilebilir. Görsel-işitsel bir medya olan dizi, görsel-işitsel bir medya olan video oyunlardan dekoratif birçok unsuru hem almakta hem de yenilenerek sürekli güncellenebilen video oyunlara kendi dekoratif unsurlarını aktarabilmektedir. Bu minvalde yaşanan tüm alışverişlerin medyalararasılık bağlamında medya değişimi olarak okunabileceği, alt sistemden başka bir alt sisteme gönderme olarak yorumlanabileceği belirtilebilir. Aynı zamanda iki medyanın da görsel iletişime sahip olması nedeniyle witcher'ların göz renkleri gibi taklit edilen, öykünülen unsurlar da yer almaktadır.

Dizinin 1. sezonu ağırlıklı olarak kısa hikâyeler şeklinde aktarıldığından ve başkişilerin ortak sahneler ile sunulmamasından dolayı edebi eserlere daha çok bağlı olduğu söylenebilir. 2. Sezonda ise 1. sezonun da arka planında yer alan senaryo ortaya çıkmakta ve edebi eserlerden tamamen bağımsız bir olay örgüsü inşa edildiği görülmektedir. Edebi eserlerde genel izleyici kitle için uygun olmayan cinsellik ve argo içeren sert üslubun minimuma indirildiği, başkişiler üzerinde genel olarak kabul gören ilişki ağının ve duygusal bağların kurgulandığı görülmektedir. Bu durumun da daha fazla izleyiciye ulaşma kaygısından kaynaklandığı düşünülebilir. Dolayısıyla medya değişiminde karakter gelişimi ve olay örgüsü açısından büyük eksiltmeler yaşandığı, bu durumun da edebi eserlerin eksik aktarımından, diziye edebi eserlerde olmayan yeni karakterler üretmekten, kültürel kodları bozmaktan ve edebi eserleri tamamen değiştirecek düzeyde olay örgüsü oluşturmaktan kaynaklandığı tespit edilmiştir.

Sinema, pek çok medyanın bir araya gelerek oluşturduğu, başkalaşım geçirmiş, yeni bir sanat/medya türü olarak bilinmektedir. Dolayısıyla sinemanın kendisi doğal bir medya kombinasyonu örneği olarak gösterilmekte, diziler de aynı özelliği taşımaktadır. Medyalararasılık ilişkileri bulgularına bakıldığında ise Sapkowski, edebi eserlerinde bir norm karakter olan şair/ozan rolündeki Dandelion/Jaskier'i bir medya olarak kullanmaktadır. Türküleriyle başkişilerin ünlenmesine sebebiyet vermekte, onları halka tanıtip halkın bilgi sahibi olmasını sağlamakta, bir nevi medya görevi yüklenerek, kimi

⁴³ Selkiemore: Planktonla beslenen, suda yaşayan, geniş ağızlı ve böceğimsi bir canavar türü.

⁴⁴ Chernobog: Monolite oluşan çatlak ile kıtaya/dünyaya farklı bir diyardan gelen, sarı gözlü, pençeli, kanatlı yaratık.

anlatılarını Dandelion karakteri üzerinden sağlamaktadır. Hem medya olarak Faulstich'in birincil medya kategorisinde değerlendirilebilecek bir karakter sunumu görülmekte hem de yazar Sapkowski'nin edebi eserler içinde ekstra bir iletişim ağı/medya içinde medya oluşturduğu söylenebilir.

Bunun dışında Sapkowski'nin eserlerinde yer alan, Orta Çağ teması sebebiyle kamera, çekim ölçeği, kadraj gibi sinemanın temel öğelerine göndermeler yapılmasa da zamansal düzleme bağlı olarak müzik ve sinema gibi medyalara göndermeler yapıldığı, özellikle şiir, şarkı, müzik ilişkisi işaretleme olarak sıklıkla kullanılırken, sinemaya öykünmenin sinematografiye dayalı anlatım aracılığıyla gerçekleştiği görülmektedir. Bu örneklerde genellikle teknik olarak öykünme yani bir başka medyanın üslubunu taklit etme olgusu öne çıkmaktadır. Bu bir “miş gibilik” yapma, yani bir simülasyon oluşturma anlamına gelmektedir. Sapkowski'nin eserlerinde de imgelem ile alımlamaya dayalı, özellikle aksiyon bölümlerinde sinematografik bir anlatımla kameraya öykünmede bulunduğu, resim ve müzik medyalarına da göndermeler yapıldığı tespit edilmiştir. Dizide ise müzik medyasından bolca faydalandığı, göndermeler yapıldığı, resim medyasına kurgusal ve görsel sunum olarak da film medyasına öykünmede bulunduğu tespit edilmiştir.

Sapkowski'nin romanları, modern fantezi edebiyatını temsil etse de postmodern okuma yöntemlerinden birisi olan metinlerarasılığın yöntemlerine ve tekniklerine de sıkça yer vererek kurmacasını genişletmekte; figüratif ve dekoratif unsurları postmodern tekniklerle de belirlemektedir. Sapkowski'nin belirli bir coğrafyaya ait unsurları, o coğrafyanın kültürel kodlarına, milli değerlerine bağlı biçimde fantastik bir çatıda sunmak yerine, evrensel olarak yayılmış, bazıları çok bilinen, bazıları bilinmeyen mitleri, mitik, efsanevi ve masalsı unsurları da dahil ederek eserlerini oluşturduğu, modern fantezi edebiyatını da kurgularken bu alanın öncülerinden kabul edilen J.R.R. Tolkien'den karakter ve ırki özelliklerin temel kodlarını alıp kullandığı ve üzerine farklı temalar inşa ettiği tespit edilmiştir. Dolayısıyla Sapkowski tarafından kullanılan “parodi, pastiş, montaj, yenidenyazma, alıntı” gibi metinlerarası teknikler birleştiğinde de bir kolaj ortaya çıkmaktadır. Sapkowski'nin, fantastik eserlerinde evrensel olarak halklara mal olmuş değerleri, kültür ayırt etmeksizin kullanması, çalışmanın metinlerarasılık bölümünde de belirtildiği gibi J. Kristeva'nın eski metinleri kullanmadan, yeni metin üretmenin imkânsız oluşu şeklindeki metinlerarasılık anlayışını da desteklemektedir.

Sonu olarak, “*The Witcher*” rnekleml zelinde, 8+8=16 blm ve ortalama 16 saatlik bir sreye raėmen dizinin izleyicide kurgusal olarak kafa karıřtırıcı olarak algılanması, olay rgsnden tamamen sapılması, kaynak medyadaki karakterlere hem birebir yer verilmemesi hem de yeni karakterler oluřturulması, genel izleyici kitleye hitap etmek iin kaynak medyadaki cinsellik ve genel kabul gren ahlaki deėerlere aykırı rneklemlin aktarılmaması vd. tm farklı tercihler filmlerde grlen uyarlama sorunlarının internet dizilerinde de benzer bir řekilde devam ettiėini gstermektedir. Ayrıca yazarın grsel-iřitsel medya olan sinemaya, dizinin de video oyunlara ykndė; dizinin sadece Sapkowski’nin eserlerinden deėil video oyunlardan da esinlendiėi grlmřtr. Bu baėlamda Irina O. Rajewsky’nin sistematikiinin, medyalararası mukayeseler ve uyarlama incelemeleri iin kullanılabileceėi de sylenabilir.

KAYNAKÇA

- Abak, Ş. (2017). *Uyarlama Yaklaşımı Açısından Türk Sineması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema* (2. Baskı). İstanbul: Om Yayınevi.
- Ağaoğlu, A. (1996). Sinema Edebiyatın Kapısını Çalacaksa. İçinde; *Türk Sineması Üzerine Düşünceler* (Ed: S. M. Dinçer), 311-320. Ankara: Doruk Yayınları.
- Akemoğlu, A. (2015). *Medyalararasılık Bağlamında Edebiyat Uyarlamaları ve Bir Uygulama: "Gölgesizler"*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Aktulum, K. (2014). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Kanguru Yayınları.
- Aktulum, K. (2018). Metinlerarasılık ve Evrim. *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları*, 20(20), 17-30.
- Aktulum, K. (2021). Bir Çözümleme Yöntemi Olarak Sanatta Göstergelerarasılık. *Folklor/Edebiyat*, 27(107), 661-686.
- Aktürk, M. (2022) *Exploring Translation Strategies In The Witcher 3: Wild Hunt*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi Lisansüstü Programlar Enstitüsü, İstanbul.
- Akyürek, F. (2008). *Senaryo Yazarı Olmak* (6. Baskı). İstanbul: Media Cat Kitapları.
- Aldağ, H. ve Sezgin, M. E. (2002). Multimedya Uygulamalarında İkili Kodlama Kuramı. *MÜ Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(15), 29-44.
- Alegre, S. M. (1999). Literature and Film: A Bibliography. *Links & Letters*, (6), 121-132.
- Alkan, M. E. (1973). Sinemada Uyarlama Sorunu. *Yedinci Sanat Aylık Sinema Dergisi*, 1(3), 8-9.
- Allen, G. (2000). *Intertextuality*. London: Routledge.
- Altay, S. (2019). *Metinlerarasılık Bağlamında Fantastik Türk ve Amerikan Sineması* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Anonim. (2021). *Gılgamış Destanı* (15. Baskı), (Çev: S. Maden). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Anonim. (2021). *Gılgamış Hikâyeleri* (3. Baskı), (Çev: F. Adalı ve Ali T. Görgü). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Anonim. (2021). *Sümer Kral Destanları* (6. Baskı), (Çev: F. Adalı ve Ali T. Görgü). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Antikainen, H., Kangas, S & Vainikainen, S. (2004). *Three Views On Mobile Cross Media Entertainment*. Finland: VTT Information Technology.
- Apaydın C, S. ve Apaydın, C. (2020). Pandemi Döneminde Değişim Geçiren Türk Televizyon Dizileri: Örnek Dizi 'Ev Yapımı'. İçinde; *17th International Symposium Communication in the Millennium*, 5-6 Kasım 2020, Eskişehir, Türkiye, ss. 749-764.
- Arapoğlu, F. (2018). *Disiplinlerarasılık, Coğrafi Kavramlar ve Sanatsal Bir Edim Olarak Yürüme*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Arslan, F. (2016). Metinsel Melezleşmeye Doğru Medya / Medyalararasılık ve Öte Türler. *The Journal Of Academic Social Science Studies*, 11(52), 49-56.
- Arslantepe, M. (2009). Türk Romanı ve Türk Sineması İlişkileri. *Marmara İletişim Dergisi*, 14(14), 125-142.
- Aytaç, G. (2002). *Edebiyat ve Medya Kitaptan Ekrana Edebiyat*. Ankara: T.C Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Aziz, A. (1981). *Radıyo ve Televizyona Giriş* (2. Baskı). Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.

- Bağcı, Y. Y. (2021). Uyarlama Senaryo ve Türleri. *Electronic Turkish Studies*, 16(2), 789-803.
- Balázs, B. (1952). *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art* (Çev: E. Bone). London: Dennis Dobson Ltd.
- Balázs, B. (2013). *Görünen İnsan Ya Da Sinema Kültürü* (Çev: O. Kasap). İstanbul: Say Yayınları.
- Baldini, M. (2000). *İletişim Tarihi* (Çev: G. Batuş). İstanbul: Avcıol Basım Yayın.
- Barr, P. (2020). Film Adaptation as Experimental Game Design. *Arts*. 9(4), <https://www.mdpi.com/2076-0752/9/4/103>, (Erişim Tarihi: 21. 02. 2022).
- Barut, Ö. (2007). *Türk Sineması'nda Anlatım Tarzlarına Göre Edebiyat Uyarlamaları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (6. Baskı), (Çev: O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Bazin, A. (1997). Adaptation, or the Cinema as Digest. In *Bazin At Work: Essays & Reviews From The Forties & Fifties* (Ed: B. Cardullo), (Çev: A. Pierre & B. Cardullo), ss. 41-51. New York: Routledge.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilbilirlik Çağında Sanat Yapıtı* (Çev: G. Sarı). İstanbul: Zeplin Kitap.
- Birinci, G. (2017). Deneysel Bir Yaklaşım Olarak Kolaj ve Karışık Teknik Uygulamasının Fotoğraf Sanatına Yansıması. *Art-e Sanat Dergisi*, 10(20), 666-690.
- Bulut, S. (2015). Romandan Piyese Bir Uyarlama Örneği Olarak Çalıkuşu. *Turkish Studies (Elektronik)*, 10(16), 387-402.
- Canatac A. M. ve Bulduk N. (2019a). *Dijital Çağ Türk Edebiyatı ve Medyalararasılık Tartışmaları*, İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Canatac, A. M. ve Bulduk, N. (2019b). Çağdaş Türk Edebiyatında Medyalararasılık Yöntemi ve İlgili Kavramların Değerlendirilmesi. İçinde; *Yeni Yüzyılda İletişim Araştırmaları* (Ed: Çiftçi H), ss. 129-194. Ankara: İksad Publishing House.
- Cansız, A. B. (2011). *Edebiyat Eserlerinden Romanın Sinema ve Televizyona Uyarlanması ve Değişen Anlatım Dili*. (Yayımlanmamış Uzmanlık Tezi). T.C. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, Ankara.
- Cardwell, S. (2007). "Literature on the Small Screen: Television Adaptations." In *The Cambridge Companion to Literature on Screen* (Ed: D. Cartmell & I. Whelehan), pp. 181-195. UK: Cambridge University Press.
- Castells, M. (2016). *İletişim Gücü* (Çev: E. Kılıç). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Chion, M. (1987). *Bir Seneryo Yazmak* (2. Baskı), (Çev: N. Tanyolaç). İstanbul: Afa Yayınevi.
- Cook, C. I. (2014). *Netflix: A Stepping Stone in The Evolution of Television*. (Unpublished Master's Thesis). University of South Florida, St. Petersburg.
- Coşkun, S. (2018). *Radyo ve Televizyon Yayın Hizmetlerinde Denetim*. Ankara: Adalet Yayınevi.
- Coşkun, S. (2021). Değişen Televizyon İzleme Alışkanlıkları Bağlamında Dijital Platformlarda Eğlence Programları: Gain Örneği. İçinde; *Halkbilimi Bağlamında Türkiye'de Kültürel Turizm ve Eğlence Kültürü* (Ed: S. Kılıç), ss. 01-34. Konya: Eğitim Yayınevi.
- Çağıl F. ve Kara M. F. (2019). Dijital Dönüşüm Bağlamında Türkiye'de Dizi Sektörü ve Geleceği. *Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, (1), 8-18.
- Çelenk, S. (2005). *Televizyon Temsil Kültür: 90'lı Yıllarda Sosyokültürel İklim ve Televizyon İçerikleri*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

- Çelenk, S. (2010). Aşk-ı Memnu'dan Aşk Memnu'ya Yerli Dizi Serüvenimiz. *Birikim Dergisi*, (256/257), 18-27.
- Çetin Erus, Z. (2005). *Amerikan ve Türk Sinemalarında Uyarlamalar Karşılaştırmalı Bir Bakış*. İstanbul: Es Yayınları.
- Çetin, Z. (1999). *Bir Anlatı Formu Olan Romanın Sinemaya Uyarlanması*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çiftlikçi, R. (2000), Türk Romanında Tip ve Karakter Problemi, *Yedi İklim*, CXXIII, 42-52.
- Demirtaş, H. (2014). *Türk Sinemasında 1960-1980 Yılları Arasında Çizgi Roman Uyarlaması Fantastik Filmlerde Erkek Kahraman Temsili*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Deveci, Ü. (2017). Nasreddin Hoca Fıkralarından Nasreddin Hoca Karikatürlerine Medyalararasılık. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6(32), 1207-1223.
- Dikmen, E. (2017). Türkiye’de Televizyon Yayıncılığının Dönüşümü: Sosyal Tv Yayıncılığı, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(1), 425-448.
- Dindar, İ. (2020). “Tolkien’in Öykülerinin Özünde Binlerce Yıllık Mitler Var”. <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/tolkienin-oykulerinin-ozunde-binlerce-yillik-mitler-var-6223475> (Erişim Tarihi: 15.11.2022).
- Duman, H. & Sağır, T. (2018). Antik Dönem Medeniyet ve İnançlarında Ejderha ve Tanrı İlişkileri Üzerine Bir Değerlendirme. *Journal of Institute of Economic Development and Social Researches*, 4(11), 522-528.
- Duman, H. (2019). Türk Mitolojisinde Ejderha. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 5(11), 482-493.
- Duncan, C. (2020). *How Ancient Mythology Became the Backbone of Fantasy Video Games*, <https://www.cbr.com/how-ancient-mythology-became-the-backbone-of-fantasy-video-games/> (22.12.2022).
- Durmaz, F. (2013). *Romandan Sinemaya Uyarlamalar:(1960-1986)*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Eldeniz, L. ve Kırık, A. M. (2010). Televizyon ve Yeni Medya Yakınsaması: IPTV. *Marmara İletişim Dergisi*, 17(17), 255-264.
- Elleström, L. (2019). *Transmedial Narration: Narratives And Stories in Different Media*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Eren, H. H. (2021). “OTT Nedir?”. <https://www.dizidoktoru.com/ott-nedir-makale,682.html> (Erişim Tarihi: 30.12.2022).
- Foster, E. M. (2021). Düz ve Yuvarlak Karakterler. İçinde; *Roman Teorisi* (5. Baskı), (Ed: P. Stevick), (Çev: S. Kantarcıoğlu), ss. 168-176. Ankara, Akçağ Yayınları.
- Giddings, R. & Selby, K. (2001). *The Classic Serial on Television and Radio*. UK: Palgrave Macmillan.
- Guinness World Records. (b.t). “Most Oscars Won by a Film”. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-oscars-won-by-a-film> (Erişim Tarihi: 29.08.2022).
- Gültekin Akçay, Z. (2009). Toplumsal Dönüşümler ve Televizyon: Günümüz Dizi Uyarlamaları Üzerine Eleştirel Bir Bakış. İçinde; *Karaelmas 2009: Medya ve Kültür* (Ed: N. Türkoğlu ve S. Toprak), ss. 269-279. İstanbul: Urban.
- Gündel, N. (2021). Edebiyatın Popüler Kültüre Aktarımları: 2000 Yılı Sonrasında Televizyon Dizileri Bağlamında Edebiyat Uyarlamaları. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 7(1), 128-146.

- Gür, H. (2009). Multimedya (Çoklu Ortam) İçinde; *Multimedya ve Görsel Tasarım* (Ed: S. Perkmen ve A. Öztürk), ss. 55-69. İstanbul: Profil Yayıncılık.
- Gürkan, G. C. (2022). *Netflix Orijinal İçeriklerinde Görsel Efekt Kullanımının İzleyici Alımlamasına Etkisi: Hakan: Muhafız (The Protector) ve The Witcher Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: Konya.
- Gürses, İ. (2016). Uzam Olarak Beden: Morimura'nın Otoportre Fotoğraflarında Medyalararasılık. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(26), 84-101.
- Güvemli, Z. (1960). *Sinema Tarihi*. Ankara: Varlık Yayınları.
- Harvey, W. J. (2021). Romanda Sosyal Ortam. İçinde; *Roman Teorisi* (5. Baskı), (Ed: P. Stevick), (Çev: S. Kantarcıoğlu), ss. 176-194. Ankara, Akçağ Yayınları.
- Higgins, D. & Higgins, H. (2001). Intermedia. *Leonardo*, 34(1), 49-54.
- Hissrich, L. S., Sakharov, A., Surjik, S., Gaub, S., O'Toole, M., Ostrowski, M., Zbikowski, K., Brändström C., Emanuel, S., Sakharov, A., Baginski, T., Sawko, J., Sikora, P & Kahverengi, J. F. (Yapımcı). Hissrich, L. S. (Yönetmen). (2019-2021). *The Witcher* [TV Series]. Netflix: Hungary & United Kingdom.
- IMDB. (b.t). "Persuasion", <https://www.imdb.com/title/tt0114117/> (Erişim Tarihi: 29. 12. 2022).
- IMDB. (b.t). "Rumble Fish", <https://www.imdb.com/title/tt0086216/> (Erişim Tarihi: 20.12.2022).
- İnal, A. (2001). "Televizyon, Tür ve Temsil". İçinde; *Ankara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yıllık 1999 Mahmut Tali Öngören'e Armağan. Özel Sayı: "Sinema ve Televizyon"* (Ed: A. Kartarı ve D. B. Kejanlıoğlu), ss. 255-286. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- İyigün, F. D. (2009) *Sinemadan Televizyona Uyarlamalar; Acı Hayat Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Jackson, P., Boyens P. (Yapımcı), Jackson, P. (Yönetmen). (2013). *The Hobbit: The Desolation of Smaug* [Film]. New Line Cinema & Warner Bros: New Zealand & ABD.
- Jackson, P., Osborne, B. M & Walsh, F. (Yapımcı), Jackson, P. (Yönetmen). (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King* [Film]. New Line Cinema & Warner Bros: ABD, New Zealand & Germany.
- Jensen, K. B. (2016). Intermediality. In *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy* (Ed: R. T. Craig., E. W. Rothenbuhler., J. Pooley & K. Jensen), pp. 1-12. U.S.A: John Wiley & Sons, Inc.
- Jung, G. C. (2023). *Dışa Bakan Rüya Görür İçe Bakan Uyanır* (33. Baskı), (Çev: Ö. Küskü). İstanbul: Destek Yayınları.
- Kale, F. (2019). TRT Yerli Edebiyat Uyarlamaları 1968-2015. *TRT Akademi*. 4(7), 126-147.
- Kale, Ö. (2013). *Türk Edebiyatında Sinemaya Uyarlanan Romanlar ve Uyarlama Sorunu*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kalıpçı, M. (2016). Metinlerarasılık Kapsamında GORA ve AROG Filmlerinin İncelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (9), 69-80.
- Karaboğa, T. (2016). Dizi İzleyicilerinin Televizyon Dizilerinde Sunulan Tüketim Unsurlarına Yönelik Eğilimleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 4(27), 182-200.
- Kayaoğlu, E. (2009). *Edebiyat Biliminde Yeni Bir Yaklaşım: Medyalararasılık*. İstanbul: Selenge Yayınları.
- Kayaoğlu, E. (2015). Edebiyat Biliminde Yeni Bir Yaklaşım Olarak Medyalararasılık. İçinde; *V. Uluslararası Karşılaştırmalı Edebiyat Bilimi Kongresi: Yerel Bağlamlar*

- Küresel Yakınlıklar: Edebiyatta, Kültürde ve Sanatta Geçişler, Kopuşlar, Yenileşmeler: Bildiriler Kitabı*, 15-16-17 Ekim, 2014. Mersin, Türkiye, ss. 584-594.
- Kayaoğlu, E. (2016). *Edebiyat ve Film: Edebiyat Bilimi Yaklaşımıyla Film Çözümlemesine Giriş*. İstanbul: Hiper Kitap Yayınevi.
- Keleş, A. (2016). *Franz Kafka'nın Dava ve Şato Romanlarının Film Uyarlamaları Örneğinde Edebiyat ile Film Arasında Medyalararasılık İlişkileri*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Keleş, A. (2020). Alımlama Estetiği Bağlamında Medyalararası Film Çözümlemesi. *Journal Of World Of Turks/Zeitschrift Für Die Welt Der Türken*, 12(3), 341-351.
- Keleş, A. ve Can, M. Z. (2016). Medya Kavramına Bir Bakış ve Estetik İletişimin Bir Medyası Olarak Edebiyat. İçinde; *14. Uluslararası Türk Dünyası Sosyal Bilimler Kongresi: Bildiriler Kitabı*, 22-23 Ağustos 2016, Gostivar, Makedonya, ss. 116-119.
- Keser, N. (2009). *Sanat Sözlüğü* (2. Baskı). Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Kılıç, D. (2018). Medya Kavramı ve Toplum. *Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi – Önlisans, Medya ve İletişim Bölümü, 2018-2019 Öğretim Yılı Ders İçerikleri*. <https://www.aof.tc/medya-ve-iletisim-mei103u-ders-kitabi.html> (Erişim Tarihi: 29.11.2021).
- Kılıç, N. (2019). Geleneksel Medya ile Yeni Medyanın Karşılaştırılması: Kuramsal Bir Analiz Çalışması. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(36), 227-239.
- Kirel, S. (2004). Uyarlamak mı? Uyumlamak mı? "Tersyüz Adaptation". *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 1(1), 115-134.
- King, G. & Krzywinska, T. (2002). Computer Games / Cinema / Interfaces. In *Computer Games and Digital Cultures* (Ed: F. Mäyrä), pp. 141-153. Tampere: Tampere University Press.
- Kocadaş, B. (2005). Kültür ve Medya. *Bilig*, (34), 1-13.
- Kula, O. B. (2010). Türkçe'nin Bilim Dili Olarak Gelişimi: Yazın Bilim Kavramları Bağlamında Bir Yaklaşım, *Littera*. http://www.littera.hacettepe.edu.tr/TURKCE/17_cilt/onur.htm (Erişim Tarihi: 31.03.2022).
- Lee, L. H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., & Hui, P. (2021). All One Needs to Know About Metaverse: a Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem and Research Agenda. *Journal of Latex Class Files*, 14(8), 1-66.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, Londra: The MIT Press.
- McLuhan, M (2019). *Yaradanimız Medya: Medyanın Etkileri Üzerine Bir Keşif Yolculuğu* (Çev: Ü. Oskay). İstanbul: Nora Kitap.
- McLuhan, M. (2014). *Gutenberg Galaksisi Tipografik İnsanın Oluşumu* (3. Baskı), (Çev: G. Ç. Güven). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- McLuhan, M. ve Powers, B. R. (2001). *Global Köy* (Çev: B. Ö. Düzgören.). İstanbul: Scala Yayıncılık.
- Metacritic. (b.t). "Game Releases by User Score". <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacore/all/pc/filtered> (Erişim Tarihi: 22.12.2022).
- Meydan Larousse. (1992). *Büyük Lügat ve Ansiklopedi*, C. 20, İstanbul: Sabah Yayınları.
- Monaco, J. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı. Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası* (Çev: E. Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayınları.
- Munday, R. ve Chandler, D. (2018). *Medya ve İletişim Sözlüğü* (Çev: B. Taşdemir). Ankara: İletişim Yayınları.
- Nalçaoğlu, H. (2005). *Medya ve Toplum* (2. Baskı). İstanbul: İletişim Vakfı Yayınları.
- Ocak, E. (2016). Belgesel Sinemanın 3 Boyutlu Olarak Dansla Karşılaşması: Wim Wenders' in Pina Belgeselinde Mecralararasılık. *Folklor/Edebiyat*, 22(86), 157-166.
- Okur, A. (2013). Edebî Eserlerden Uyarlanan Dizilerin Okumaya Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(28). 228- 247.

- Özakman, T. (2014). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği* (7. Baskı). Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Özdemir, N. (2006). Türk Edebiyatı ve Medya. *Milli Folklor*, (70), 7-21.
- Özdemir, N. (2015). *Medya Kültür ve Edebiyat* (3. Baskı). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Özel, S. (2020). Talebe Bağlı Video Servisleri Çağında Netflix Etkisi. *İnsan & İnsan*, 7(26), 115-138.
- Özel, S. ve Kısaoğlu, Ö. (2022). Küresel Televizyon Endüstrisinde Dizi Üretimlerinde Yaşanan Değişim: Bir Netflix Yapımı Olarak Witcher Örneği. *İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 9(2), 646-666.
- Özer, K. (1973). "Sinemada –Edebiyat İlişkisi". *Yedinci Sanat Aylık Sinema Dergisi*, 1(3), 10-13.
- Özertem, T. (2014). *Dünyanın En Renkli Ekranı: Türkiye’de Dizi Sektörü*. İstanbul: Deloitte Raporu. <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/tr/Documents/technology-media-telecommunications/tr-media-tv-report.pdf> (Erişim Tarihi: 26.12.2022).
- Özön, N. (1963). *Sinema Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Özön, N. (1984). *100 Soruda Sinema Sanatı* (2. Baskı). İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Özön, N. (2000). *Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Paech, J. (1997). Intermedialität. *MEDIENwissenschaft: Rezensionen Reviews*, 14(1), 12-30.
- Pethő, Á. (2011). *Cinema And Intermediality: The Passion for the In-Between*. Cambridge Newscastle: Scholars Publishing.
- Platon. (2020). *Phaidros* (3. Baskı) (Çev: A. Çokona). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. (2013). *Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması - 2012*, Ankara: T.C. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu. (2018). *Televizyon İzleme Eğilimleri Araştırması 2018*. Ankara: T.C. Radyo ve Televizyon Üst Kurulu.
- Raj, P. P. E. (2015). Text/Texts: Interrogating Julia Kristeva’s Concept of Intertextuality. *Ars Artium*, 3, 77-80.
- Rajewsky, I. O. (2003). *Intermediales Erzählen in Der Italienischen Literatur Der Postmoderne: Von Den Giovani Scrittori Der 80er Zum Pulp Der 90er Jahre*. Tübingen: Gunter Narr. <https://books.google.com.tr/books> (Erişim Tarihi: 15.04.2022).
- Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: a Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités: Histoire Et Théorie Des Arts, Des Lettres Et Des Techniques/Intermediality: History And Theory Of The Arts, Literature And Technologies*. (6), 43-64.
- Rajewsky, I. O. (2010). Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate About Intermediality. In *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (Ed: L. Elleström., J. Bruhn., S. Bruhn., C. Clüver., C. Ljungberg., S. Mariniello., J Müller & V. Lobillard), pp. 51-68. New York: Palgrave Macmillian.
- Ressner, J. (2013). "Fantastic Voyage". <https://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/1303-Summer-2013/DGA-Interview-Peter-Jackson.aspx> (Erişim Tarihi: 29.08.2022).
- Rippl, G. (2015). Introduction: Why Intermediality? In *Handbook Of Intermediality: Literature–Image–Sound–Music* (Ed: G. Rippl), pp. 1-31. Berlin/Boston: Walter de Gruyter GmbH.

- Sabal, J. (1998). Great Adaptations: How to Nab that Novel. In *The Independent Film and Video Monthly*, August-September 21(7), 32-35.
- Sakallı, C. (2014). *Karşılaştırmalı Yazınbilim ve Yazınlararasılık/Sanatlararasılık Üzerine* (3. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Samsakçı, M. ve Karaçam, Ş. G. (2019). Fatih-Harbiye Uyarlamaları Etrafında Romandan Televizyona Uyarlama Meselesi. *Dil ve Edebiyat Araştırmaları*, 20(20), 85-104.
- Sapkowski, A. (2018). *Ateşle İmtihan* (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2019). *Kırlangıç Kulesi* (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2020a). *Son Dilek* (6. Baskı), (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2020b). *Kader Kılıcı* (4. Baskı), (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2020c). *Elflerin Kanı* (4. Baskı), (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2020ç). *Nefret Çağı* (2. Baskı), (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sapkowski, A. (2021). *Gölün Hanımı* (2. Baskı), (Çev: R. Minareci). İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Sayın, A. (2005). *Türk Sinemasında Edebiyat Uyarlamaları ve Bu Uyarlamaların Toplumsal Yapıyla Etkileşimi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Schröter, J. (1998). Intermedialität. Facetten Und Probleme Eines Aktuellen Medienwissenschaftlichen Begriffes. *Montage AV. Zeitschrift Für Theorie Und Geschichte Audiovisueller Kommunikation*, 7(2), 129-154.
- Schröter, J. (2011). Discourses and Models of Intermediality. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13(3), 3. <https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/3/>, (Erişim Tarihi: 13. 03. 2022).
- Scognamillo, G. ve Demirhan, M. (2005). *Fantastik Türk Sineması* (2. Baskı). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Shivalingaiah, D. & Naik, U. (2008). Comparative Study of Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0. *INFLIBNET Center*. 499-507. <http://ir.inflibnet.ac.in/handle/1944/1285>, (Erişim Tarihi: 15. 05. 2022).
- Söğüt, F. (2020). Dizilerin Yeni Mecrası Olarak İnternet: Televizyon Dizileri ile İnternet Dizileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Analiz, İçinde; *II. Gelenekselden Dijital Uluslararası Medya Araştırmaları Sempozyumu Bildiri Kitabı*. 10-11 Aralık 2020, İzmir, Türkiye, ss. 157-163.
- Stam, R. (2000). Beyond Fidelity: the Dialogic of Adaptation. In *Film Adaptation* (Ed: J. Naremore), pp. 54-76. New Brunswick NJ: Rutgers University.
- Süzen, İ. R. (2015). Sinema'da Edebiyat Uyarlamalarına Bir Bakış; Nabokov'un *Lolita*'sından Stanley Kubrick Sinemasına. İçinde; *V. Uluslararası Karşılaştırmalı Edebiyat Bilimi Kongresi: Yerel Bağlamlar Küresel Yakınlıklar: Edebiyatta, Kültürde ve Sanatta Geçişler, Kopuşlar, Yenileşmeler: Bildiriler Kitabı*, 15-16-17 Ekim, 2014. Mersin, Türkiye, ss. 595-604.
- Şahin, M. ve Yurdakul, H. (2017). Medyanın Evrimleşmesi, Öğrenme Bağlamları ve Aktörleri. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 42-56.
- Şener, İ. (2020). *Andrzej Sapkowski'nin Witcher Romanlarının İnteraktif Bir Video Oyununa Uyarlanması Üzerine Medyalararası Bir Çalışma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

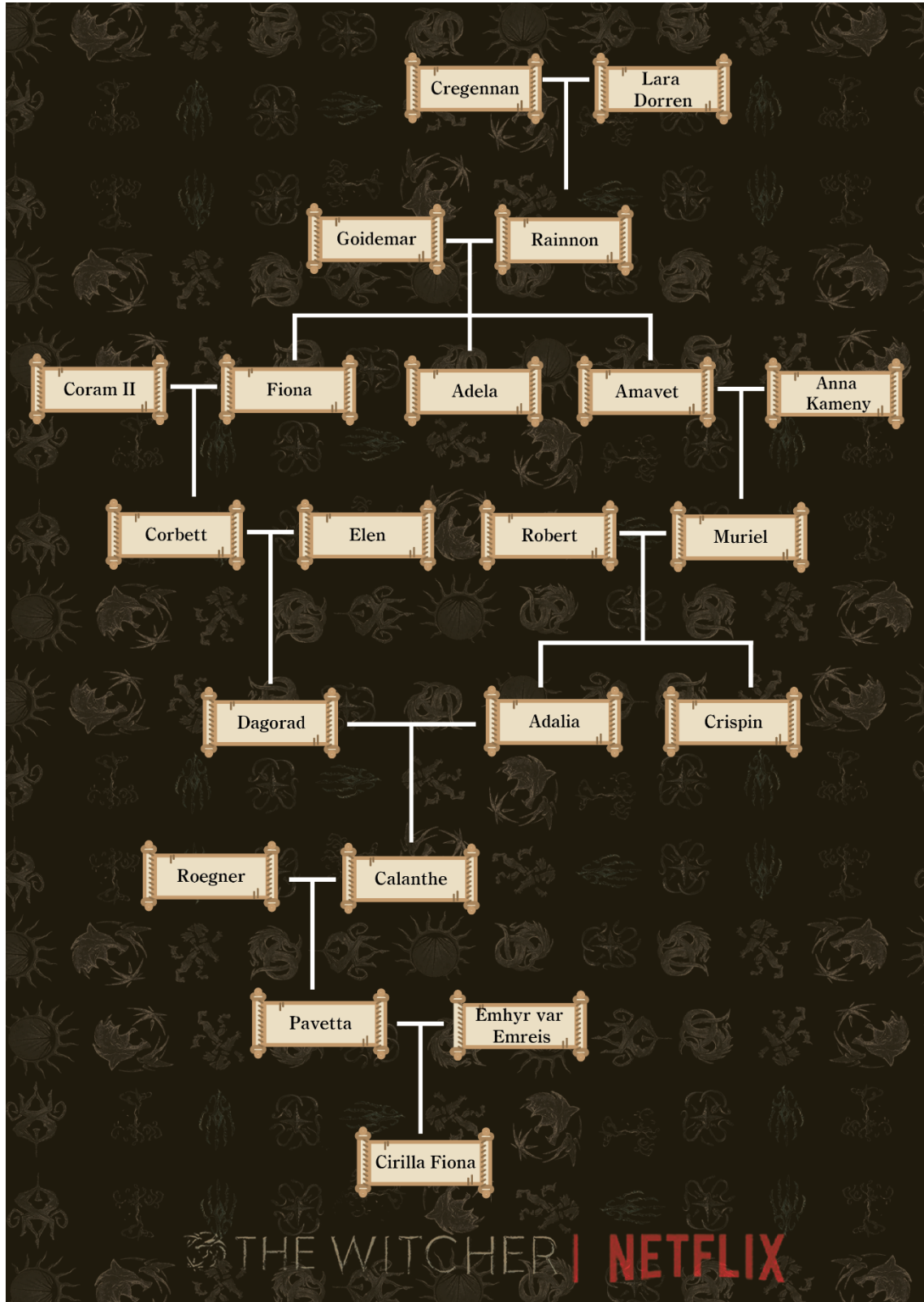
- Şener, İ. ve Keleş, A. (2020). Video Oyunlarında Oyuncunun Hikayeye Etkileri ve Anlatı Odaklılık: Andrzej Sapkowski'nin Witcher Roman Serisinin İnteraktif Bir Video Oyununa Dönüşümü. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (18), 362-377.
- Tanyıldızı N, İ. ve Kaya Ş. (2017). Türk Televizyon Dizilerinde Yaşanan Roman Uyarlaması Sorunları (Kahperengi Romanı-Merhamet Dizisi Örneği). *İnönü Üniversitesi Kültür Sanat Dergisi*, 3(1), 19-39.
- Tarkovski, A. (2008). *Mühürlenmiş Zaman* (3. Baskı), (Çev: F. Ant). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tassi, P. (2019). "Netflix's 'The Witcher' is the Best Live-Action Video Game Adaptation Ever, and It's Not Even Close". <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2019/12/25/netflixs-the-witcher-is-the-best-live-action-video-game-adaptation-ever-and-its-not-even-close/?sh=259f768c1cb8> (Erişim Tarihi: 19.07.2023).
- Telif Hakları Genel Müdürlüğü. (b.t). "Telif Hakkı Nedir?". T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. <https://www.telifhaklari.gov.tr/Telif-Hakki-Nedir> (Erişim Tarihi: 11.11.2022).
- Tuğan, N. H. (2020). Süper Kahraman Filmleri ve Transmedya Hikaye Anlatıcılığı: Avengers (Yenilmezler) Serisi Örneği. İçinde; *İletişim Bilimi Araştırmaları I* (Ed: Karataş. E), ss. 533-586. İstanbul: HiperYayın.
- Türk Dil Kurumu, (1988). *Türkçe Sözlük (II. Cilt)*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Türk Dil Kurumu, (2005). *Türkçe Sözlük* (10. Baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Uğur, U. (2019). Sinemada Orijinal, Taklit, Tekrar Metin: Potemkin Zırhlısı. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(3), 529-537.
- Van Dijk, J. A. G. M. (2006). *The Network Society Social Aspects of New Media*. London: SAGE Publications Ltd.
- Wikipedia. (2017). "Kategori:Mitolojik Filmler". https://tr.wikipedia.org/wiki/Kategori:Mitolojik_filmler (Erişim Tarihi: 07.12.2022).
- Witcher.fandom. (2022). "Andrzej Sapkowski". https://witcher.fandom.com/wiki/Andrzej_Sapkowski (Erişim Tarihi: 23. 04. 2023).
- Witcher.fandom. (2023). "Child of the Elder Blood". https://witcher.fandom.com/wiki/Child_of_the_Elder_Blood (Erişim Tarihi: 27. 06. 2023).
- Wolf, W. (2002). Intermediality Revisited: Reflections on Word and Music Relations in The Context of a General Typology of Intermediality. In *Word and Music Studies* (Ed: W. Bernhart., M. Halliwell., L. Kramer., S. P. Schert & W. Wolf), pp. 13-34. Amsterdam: Brill.
- Wolf, W. (2007). Description as a Transmedial Mode of Representation General Features and Possibilities of Realization in Painting, Fiction and Music. In *Description in Literature and Other Media* (Ed: W. Wolf & W. Bernhart), pp. 1-87. Amsterdam, Newyork: Rodopi.
- Wrenn, E. (2009). "Avatar: How James Cameron's 3D Film Could Change the Face of Cinema Forever". <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-1208038/Avatar-How-James-Camerons-3D-film-change-face-cinema-forever.html> (Erişim Tarihi: 14.11.2022).
- Wurth, B. K. (2006). Multimediality, Intermediality and Medially Complex Digital Poetry. *RiLUnE* (5), 1– 18. http://www.rilune.org/images/mono5/3_brillenbourg.pdf, (Erişim Tarihi: 11.05.2022).
- Yazıcı, M. (2010). *Çeviribilim Temel Kavram ve Kuramları* (2. Baskı). İstanbul: Multilingual.

- Yılmaz, G. E. (2019). Batman Başlıyor'da Romantik Suçluluk, Radikal Kötülük ve Modern Kahramanlığın Refleksif İnşası. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 29-61.
- Yoloğlu, N. (2019). Yakınsama (Convergence) ve Çapraz Medya (Crossmedia) Stratejisinin Medya Sektöründe Yansımaları. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 7(3), 1449-1464.
- Yurderi, M. (2014). *Romandan Uyarlanan Televizyon Dizilerinde Değişen Değer Temsili*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Zorlu, Y. (2016). Türkiye'de bir Popüler Kültür Aracı Olarak Televizyon. *Erciyes İletişim Dergisi Akademia*, 4(3), 84-98.

EKLER DİZİNİ

Ek 1: Cirilla Karakterinin Soyağacı (Elder Blood/Kadim Kan)	182
Ek 2: Yaratık Sözlüğü	183
Ek 3: Yararlanılan Video Oyunlar, Diziler, Filmler, Piyesler ve Edebi Eserler	185

Ek 1: Cirilla Karakterinin Soyağacı (Elder Blood/Kadim Kan)



Kaynak: Ek 1, Sapkowski'nin, 2018; 2019; 2020a; 2020b; 2020c; 2020ç; 2021 eserleri ve witcher.fandom, 2023 verileri derlenerek oluşturulmuştur.

Ek 2: Yaratık Sözlüğü

İsimler/Türler	Tanımlar
Aeschna	On ayaklı, yosun kaplı ve dev kısaçları olan bir canavar.
Alp	Bir vampir türü.
Amphisboena	Her iki ucunda bir başı olan dev su yılanı.
Banshee	Saovine geceleri çılgınlık atıp ölecek insanları uyarın dişi bir hayalet.
Barbegazi	İnsan sesini taklit edebilen, kılı kayalara benzeyen bir canavar.
Basilisk	Genellikle mağaralarda yaşayan, zehirli, ejderimsi bir canavar.
Bruxa	Güzel bir kadın görünümündeki bir vampir türü. Erkekleri büyüleyerek kanlarını içer.
Chernobog	Monolitte oluşan çatlakla kıtaya farklı bir diyardan gelen, sarı gözlü, pençeli, kanatlı yaratık.
Cinnis	Hava elementinin cini.
Çatakkuyruk	Çatal kuyruklu, ufak yapılı, ejderimsi bir canavar.
Dao	Toprak elementinin cini.
Dauklar	Haklarında çok şey bilinmeyen antik bir insan medeniyeti.
Doppler	İncelediği insanların, kıyafetleri ve ekipmanları dâhil, fiziksel görünümüne bürünen bir tür.
Drakonis	Genellikle dön hacaklı ve iki kanatlı, sürüngenvari canavar türlerinin genel adı. Ejderimsi.
Druid	Orman ve doğa rahipleri.
Dryad	Orman perileri. Hepsini dişidirler ve okçuluk becerileriyle tanınırlar.
Endrega	Dev bir kertenkeleye benzeyen örümceğimsi bir canavar.
Fogler	Bataklıklarda, ormanlarda ve dağlarda yaşayan, uzun kulaklı ve parmaklı insanımsı canavar.
Golem	Taşan veya ahşaptan yapılma, büyüyle canlandırılmış bir yaratık.
Graveir	Gulyabanilerden daha iri, ilik kemiren yaşayan ölü bir canavar.
Griffon	Vücudu, ayakları ve kuyruğu aslana; başı, pençeleri ve kanatlarıysa kartala benzer canavar.
Gulgul	Canlı insanları olgunlaşmamış olarak kabul eden ölü yiyci.
Hamadryad	Vahşi bir dryad türü.
Harpia	Fırtınaların ve ölümün sembolü sayılan, kadın vücutlu, kanatlı ifrit.
Havfru	Su altında yaşayan zeki, insansı bir ırk.
Hirikka	Mantikor ve çatakkuyruk benzeri, nesli tükenmek üzere olan bir canavar.
Homunkulus	Minyatür, yapay insan.
İfrit	Ateş elementinin cini.
İlyocoris	Genellikle bataklıklarda yaşayan, zehirli, kabuklu deniz hayvanlarına benzeyen bir canavar.
İmp	Küçük şeytan. Bir şekil değiştiren.
Kafagöz	Çok sayıda ayakları olan, böcek familyasından zehirli bir yaratık.
Kelpi	Yunus, at veya kadın şekline bürünebilen bir deniz canavarı.
Kikimora	Böceğimsi bir canavar.
Kilmulis	Kambur, boyunsuz, maymunumsu bir canavar.
Kimera	Genellikle çöllerde yaşayan, dev, böceğimsi bir canavar.
Korred	Ağız yapısı insana benzediği için konuşabilen, daha çok yer altında yaşayan bir canavar.
Kraken	Bir gemiyi parçalayabilecek güçte ve büyüklükte, ahtapotumsu, devasa bir deniz canavarı.
Lamya	Vücutlarının üstü güzel kadınlara, altı yılan benzeyen bir canavar.
Leshy/Leshen	Ağaçsı, ormanda yaşayan, ormanın gücünü kullanan, ölümcül yaratık.
Mantikor	Aslan başlı, yarası kanatlı ve akrep kuyruklu bir canavar.
Marid	Su elementinin cini.
Mecopteran	El kemiklerinin iktidarsızlığa şifa olduğu söylenisi yüzünden avlanan zararsız yaratıklar.
Mula	Diğer vampir türlerine nazaran daha insansı bir vampir türü.
Nekrofaj	Savaş alanlarında ve mezarlıklarda ölü bedenlerin kalıntılarıyla beslenen yaratıklar.
Ornitodrakon	Ejderha ve kuş karışımı bir canavar.
Pryskirnik	Devasa bir örümcek benzeri bir canavar.
Rok	Ejderha büyüklüğünde, yırtıcı kuşlar.
Rusalka	Nehir kenarlarında yaşayan bir peri türü.
Selkiemore	Planktonla beslenen, suda yaşayan, geniş ağızlı ve böceğimsi bir canavar.
Silf	Hava Perileri.
Silvan	Keçi boynuzlu, kılı bacaklı, kuyruklu ve ayaklarında toynaklar bulunan, insanımsı canavar.
Skoffin	Tavuk yumurtasından çıkan, canlılardan nefret eden, bakışlarıyla taşla dönüştüren canavar.
Skrekk	Dev bir sıçan.
Solpuga	Bir hayli zehirli bir salgı tüküren, örümceğimsi bir canavar.
Spriggan	Ormanlarda yaşayan insansı bir canavar.
Striga	Lanetle canavara dönüştürülmüş kadın. Yaşayan her canlıya karşı nefretle doludur.
Sukkubus	Erkeklerin rüyalarına girip onları ayartan ve baştan çıkartan bir canavar.
Taktak	Madencilere musallat olan bir dağ cini türü.
Testereagız	Pullu, ağaçsı, yosunla kaplı gövdesi ve on ayağı olan, çenesi testereye benzeyen su canavarı.
Titrek	İnsan boyutlarında, uçabilen, sürüngenimsi bir canavar.
Trol	Büyük boylu, zeki, köprü altlarında yaşayan insanımsı bir canavar.

Ek 2: (Devam) Yaratık Sözlüğü

İsimler/Türler	Tanımlar
Uçanyılan	Gri renkli, uçabilen, iri, sürüngenimsi bir canavar türü. Kimi zaman ejderhalara benzetilirler.
Vahşi Av	Ciri'nin peşinde olan, gökyüzünde dört nala koşan bir grup hayalet süvari.
Viy	Kırkayakların cinsinden ancak onlardan kat kat daha büyük, sihirle yaratılmış bir canavar.
Vodnik	Suda boğulmuş ve nehre atılmış haydutların dönüşmesiyle oluşan canavarlar.
Vypper	Genellikle bataklıklarda yaşayan dev, yılanımsı bir canavar.
Witcher	Uzun bir eğitim, fiziksel ve zihinsel bir şartlandırma sonucu ortaya çıkan canavar avcıları.
Wozgorlar	Haklarında çok şey bilinmeyen antik ve sofistike bir insan medeniyeti.
Wyvern	İki ayaklı ve iki kanatlı, ejderimsi canavar.
Yaga	Yaşlı, çirkin kadınlara benzeyen ve insan eti yemekten hoşlanan bir yaşayan ölü türü.
Zeugl	Genellikle lağımlarda yaşayan, dokunaçlı, pis kokulu, biçimsiz bir canavar.

Kaynak: Ek 2, video oyunlar kapsam dışında tutularak, Sapkowski'nin, 2018; 2019; 2020a; 2020b; 2020c; 2020ç; 2021 eserleri derlenerek ve “*The Witcher*”, 2019 dizisi incelenerek oluşturulmuştur.

Ek 3: Yararlanılan Video Oyunlar, Diziler, Filmler, Piyesler ve Edebi Eserler⁴⁵

1) Video Oyunlar

- “Myth: The Fallen Lords” (1997). Bungie. (Geliştirici).
- “Diablo” (1997). Blizzard North. (Geliştirici).
- “Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II”. (1997). LucasArts. (Geliştirici).
- “The Longest Journey”. (1999). Funcom. (Geliştirici).
- “Warcraft III: Reign of Chaos”. (2002). Blizzard Entertainment. (Geliştirici).
- “Neverwinter Nights” (2002). BioWare. (Geliştirici).
- “Star Wars: Knights of the Old Republic”. (2003). BioWare. (Geliştirici).
- “Tom Clancy’s Splinter Cell: Chaos Theory”. (2004). Ubisoft. (Geliştirici).
- “World of Warcraft” (2004). Blizzard Entertainment. (Geliştirici).
- “Rome: Total War”. (2004). Creative Assembly. (Geliştirici).
- “The Elder Scrolls IV: Oblivion”. (2006). Bethesda Game Studios. (Geliştirici).
- “Rocky Balboa” (2007). Ubisoft. (Geliştirici).
- “The Witcher” (2007). CD Projekt RED. (Geliştirici).
- “World of Warcraft: The Burning Crusade”. (2007). Blizzard Entertainment. (Geliştirici).
- “Naruto: Ultimate Ninja Storm”. (2008). CyberConnect2. (Geliştirici).
- “World of Warcraft: Wrath of the Lich King”. (2008). Blizzard Entertainment. (Geliştirici).
- “Batman: Arkham Asylum”. (2009). Rocksteady Studios. (Geliştirici).
- “The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena”. (2009). Starbreeze Studios. (Geliştirici).
- “Dragon Age: Origins” (2009). BioWare. (Geliştirici).
- “Metro 2033”. (2010). 4A Games. (Geliştirici).
- “World of Warcraft: Cataclysm”. (2010). Blizzard Entertainment. (Geliştirici).
- “Prison Break: The Conspiracy” (2010). ZootFly. (Geliştirici).
- “Batman: Arkham City”. (2011). Rocksteady Studios. (Geliştirici).
- “The Witcher 2: Assassins of Kings”. (2011). CD Project RED. (Geliştirici).
- “The Elder Scrolls V: Skyrim”. (2011). Bethesda Game Studios. (Geliştirici).
- “Metro: Last Light”. (2013). 4A Games. (Geliştirici).
- “Injustice: Gods Among Us” (2013). NetherRealm Studios. (Geliştirici).
- “Dark Souls II” (2014). FromSoftware. (Geliştirici).
- “The Witcher 3: Wild Hunt”. (2015). CD Project RED. (Geliştirici).
- “Metal Gear Solid V: The Phantom Pain”. (2015). Kojima Productions, Konami Digital Entertainment. (Geliştirici).
- “Okami Hd”. (2017). Clover Studios. (Geliştirici).
- “Divinity: Original Sin II” (2017). Larian Studios. (Geliştirici).
- “Assassin’s Creed: Origins”. (2017). Ubisoft. (Geliştirici).
- “Assassin’s Creed: Odyssey”. (2018). Ubisoft. (Geliştirici).
- “Marvel’s Spider-Man” (2018). Insomniac Games. (Geliştirici).
- “God of War” (2018). Santa Monica Studio. (Geliştirici).
- “Metro Exodus”. (2019). 4A Games. (Geliştirici).
- “Marvel’s Avengers” (2020). Crystal Dynamics. (Geliştirici).
- “Hades” (2020). Supergiant Games. (Geliştirici).
- “Peaky Blinders: Mastermind”. (2020). FuturLab. (Geliştirici).

⁴⁵ Tez çalışması genelinde hem çeşitli araştırmacılar tarafından yapılan alıntılar içerisinde yer alan hem de örnek olarak verilen çeşitli eserler, Ek 3’e dahil edilmiştir. Alıntılar içerisinde yer alıp teyit edilemediğinde kaynağına erişilemeyen/karşılığı bulunamayan eserler ise Ek 3’e dahil edilmemiştir.

- “*Final Fantasy XIV: Endwalker*” (2021). Square Enix. (Geliştirici).
- “*Sherlock Holmes: Chapter One*” (2021). Frogwares. (Geliştirici).
- “*Elden Ring*”. (2022). FromSoftware. (Geliştirici).

2) Diziler

- “*Little Woman*”. (1950). Brown, P. (Yapımcı).
- “*The Warden*”. (1951). Wallis, C. (Yönetmen). Logan, C. (Yapımcı).
- “*Pride and Prejudice*”. (1952). Logan, C. (Yönetme & Yapımcı).
- “*Jane Eyre*”. (1956). Logan, C. (Yönetme & Yapımcı).
- “*Pride and Prejudice*”. (1958). Burnham, B. (Yönetme & Yapımcı).
- “*Nicholas Nickleby*”. (1958). D’Anza, D. (Yönetmen). RAI Radiotelevisione Italiana (Yapımcı).
- “*Great Expectations*” (1959). Cummins, P, D. (Yönetmen). Brooking, D. (Yapımcı).
- “*Bonanza*”. (1959). Dortort, D. (Yönetmen). Hamilton, F. (Yapımcı).
- “*The Small House at Allington*”. (1960). Deans, M ve Trollope, A. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Barnaby Rudge*”. (1960). Barry, M. (Yönetmen). Allen, D. (Yapımcı).
- “*Oliver Twist*”. (1962). Tayler, E. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Martin Chuzzlewit*”. (1964). Craft, J. (Yönetmen). Logan, C. (Yapımcı).
- “*Bewitched/Tatlı Cadi*” (1964). Saks, S. (Yönetmen). Arnold, D. (Yapımcı).
- “*A Tale of Two Cities*”. (1965). Craft, J. (Yönetmen). Logan, C. (Yapımcı).
- “*For Whom the Bell Tolls*”. (1965). Tucker, R. (Yönetmen). BBC (Yapımcı).
- “*The Wednesday Thriller*”. (1965). Hayles, B. (Yönetmen). BBC (Yapımcı).
- “*Mogul*”, (1965). Elliot, J. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Sherlock Holmes*”. (1965). Goddard, D ve Sterling, W. (Yapımcı & Yönetmen).
- “*Mission: Impossible*” (1966). Geller, B. (Yönetmen). Desilu Productions (Yapımcı).
- “*The Forsyte Saga*” (1967). Giles, D. (Yönetmen). Wilson, D. (Yapımcı).
- “*Vanity Fair*” (1967). Giles, D. (Yönetmen). Conroy, D. (Yapımcı).
- “*McMillan & Wife*” (1971). Stern, L, B. (Yönetmen). Talent Associates-Norton Simon (Yapımcı).
- “*The Persuaders!/Kaygısızlar*” (1971). Baker , R, S. (Yönetmen). Moore, R. (Yapımcı).
- “*The Pallisers*” (1974). David, H. ve Wilson, R. (Yönetmen). Lisemore, M. (Yapımcı).
- “*Baretta*” (1975). Cannell, S, J. (Yönetmen). Roy Huggins-Public Arts Productions (Yapımcı).
- “*Aşk-ı Memnu*” (1975). Refiğ, H. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “*Clayhanger*” (1976) Davies, J. ve Reid, D. (Yönetmen). Associated Television (Yapımcı).
- “*Dallas*” (1978) Jacobs, D. (Yönetmen). Capice, P. ve Rich, L. (Yapımcı).
- “*Pride And Prejudice*” (1980). Coke, C. (Yönetmen). Powell, J. (Yapımcı).
- “*Falcon Crest/Şahin Tepesi*” (1981). Hamner, J, E. (Yönetmen). Harding, M. R. (Yapımcı).
- “*Sense and Sensibility*”. (1981). Bennet, R. (Yönetmen). Letts, B. (Yapımcı).
- “*Mansfield Park*” (1983). Giles, D. (Yönetmen). Willingale, B. (Yapımcı).
- “*Küçük Ağa*” (1984). Çakmaklı, Y. (Yönetmen). Bektaş, İ. (Yapımcı).
- “*Kartallar Yüksek Uçar*” (1984). Karakaş, H. (Yönetmen). Başar, İ. (Yapımcı).
- “*Aliş ile Zeynep*”. (1984). Çakmaklı, Y. (Yönetmen). Bektaş, İ. (Yapımcı).
- “*Yalnızlar*”. (1984). Ünlüoğlu, H. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “*My Brother Jonathan*”. (1985). Garner, A. (Yönetmen). BBC. (Yapımcı).
- “*Dokuzuncu Hariciye Koşuşu*”. (1986). Diriklik, S. (Yönetmen). Okur, V. (Yapımcı).
- “*Pazartesi Oyunları*”. (1986). Ünlüoğlu, H. (Yönetmen). Ramazan Bakkal. (Yapımcı).

- “Çalikuşu”. (1986). Seden, O, F. (Yönetmen). Seden, O, F. (Yapımcı).
- “El kızı”. (1989). Küpeli, Ü. (Yönetmen). Özer, N. (Yapımcı).
- “Can Şenliği”. (1989). Yönder, T. (Yönetmen). Öner, Ç. (Yapımcı).
- “Samanyolu”. (1989). Tibet, K. (Yönetmen). Çatay, K. (Yapımcı).
- “Akşam Güneşi”. (1989). Atadeniz, Y. (Yönetmen). Tor, Z. (Yapımcı).
- “Hanımın Çiftliği”. (1990). Küpeli, Ü. (Yönetmen). Keskiner, A. (Yapımcı).
- “Başka Olur Ağaların Düğünü”. (1990). Arslan, F. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “Duygu Çemberi”. (1990). Tibet, K. (Yönetmen). Yağmurdereli, O. (Yapımcı).
- “Küçük Dünya”. (1990). Sınay, O. (Yönetmen). Doğan, M, Ş. (Yapımcı).
- “İnsansızlar”. (1990). Seden, O, F. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “Suyun Öte Yanı”. (1991). Giritlioğlu, T. (Yönetmen). Babacan, M. (Yapımcı).
- “Deniz Gurbetçileri”. (1991). Önal, A. (Yönetmen). Özgül, C. (Yapımcı).
- “İssızlığın Ortası”. (1991). Uysaler, O. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “Kopuk Dünyalar”. (1992). Arslan, F. (Yönetmen). Ergün, T. (Yapımcı).
- “Fatih-Harbiye”. (1992). Akyalçın, H. (Yönetmen). Akyalçın, H. (Yapımcı).
- “Yağmur Beklerken”. (1992). Yönder, T. (Yönetmen). Özcan, B. (Yapımcı).
- “Öykülerle Yaşayanlar”. (1994). Eratalay, T. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “Pride And Prejudice”. (1995). Langton, S. (Yönetmen). Birtwistle, S. (Yapımcı).
- “Solgun Bir Sarı Gül”. (1996). Obay, C, E. (Yönetmen). Göz, M. (Yapımcı).
- “Tersine Akan Nehir”. (1996). Arslan, F. (Yönetmen). Ergün, T. (Yapımcı).
- “Vanity Fair”. (1998). Munden, M. (Yönetmen). Mcneill, G. (Yapımcı).
- “Yazılar Filmatik”. (1998). Savaşal, A. (Yönetmen). TRT. (Yapımcı).
- “Cumhuriyet”. (1998). Öztan, Z. (Yönetmen). Yaka, S. (Yapımcı).
- “Kurtlar Sofrası”. (1999). İlhan, B. (Yönetmen). Şen, M. (Yapımcı).
- “Gormenghast”. (2000). Wilson, A. (Yönetmen). Tothill, P. (Yapımcı).
- “Evimizin İnsanları”. (2000). Yönder, T. (Yönetmen). Yönder, M. (Yapımcı).
- “Madame Bovary”. (2000). Fywell, T. (Yönetmen). Redston, T. (Yapımcı).
- “Anna Karenina”. (2000). Blair, D. (Yönetmen). Bird, M. (Yapımcı).
- “Doctor Zhivago”. (2000). Campiotti, G. (Yönetmen). Pivcevic, A. (Yapımcı).
- “The Way We Live Now”. (2001). Yates, D. (Yönetmen). Stafford-Clark, N. (Yapımcı).
- “Crime and Punishment”. (2002). Jarrold, J. (Yönetmen). Snodin, D. (Yapımcı).
- “White Teeth”. (2002). Jarrold, J. (Yönetmen). Brown, N. (Yapımcı).
- “Peaky Blinders”. (2013). Bathurst, O. ve Harper T. (Yönetmen), Heppel, G.B. H (Yapımcı).
- “The Man in the High Castle”. (2015). Spotnitz, F. (Yönetmen). Cedar, M. (Yapımcı).
- “Sıfır Bir-Bir Zamanlar Adana”. (2016). Taşkın, K. B. (Yönetmen). Deniz D. (Yapımcı).
- “Masum”. (2017). Yüce, S. (Yönetmen). D Productions (Yapımcı).
- “Dark”. (2017). Odar, B.B. (Yönetmen), Friese, J. (Yapımcı).
- “Fi”. (2017). Baykal, M. (Yönetmen). Çatay, K. (Yapımcı).
- “Anne with an E”. (2017). Walley-Beckett, M. (Yönetmen). Murdoch, S. (Yapımcı).
- “Şahsiyet”. (2018). Saylak, O. (Yönetmen). Çatay, K. (Yapımcı).
- “Hakan: Muhafız”. (2018). Aral, U. (Yönetmen). Güvenatam, O. (Yapımcı).
- “You”. (2018). Berlanti, G. ve Gamble, S. (Yönetmen). Lindbum, R. (Yapımcı).
- “Altered Carbon”. (2018). Nelson, B. (Yönetmen). Middleton, J. (Yapımcı).
- “Atiye”. (2019). Açıktan, O. (Yönetmen). Güvenatam, O. (Yapımcı).
- “Good Omens”. (2019). Mackinnon, D. (Yönetmen). Gaiman, N. (Yapımcı).
- “Snowpiercer”. (2020). Derrickson, S., Joon-ho B. (Yönetmen), Park, J. (Yapımcı).
- “Gibi”. (2021). Sinir, Ö. ve Uzun, O. (Yönetmen), Yiğit, F. (Yapımcı).
- “Şeref Bey”. (2021). Ünlü, O. (Yönetmen). Most Production. (Yapımcı).
- “The Witcher: Blood Origin”. (2022). Brown, J. (Yönetmen), De Barra, D. (Yapımcı).

- “*LOTR: The Rings of Power*”. (2022). Payne, J. D. (Yönetmen). McKay, P. (Yapımcı).
- “*Şahmaran*”. (2023). Turagay, U. (Yönetmen), Savcı, T. (Yapımcı).

3) Filmler

- “*The Dreyfus Affair*”. (1899). Méliès, G. (Yönetmen). Star Film Company (Yapımcı).
- “*Cinderella*”. (1899). Méliès, G. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*The Coronation of Edward VII*”. (1902). Méliès, G. (Yönetmen). Urban, C. (Yapımcı).
- “*A Trip to the Moon*”. (1902). Méliès, G. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Uncle Tom’s Cabin*”. (1903). Porter, E. S. (Yönetmen). Edison Manufacturing Company (Yapımcı).
- “*The Count of Monte Cristo*”. (1913). Porter, E. S. (Yönetmen). Zukor, A. (Yapımcı).
- “*The Prisoner of Zenda*”. (1913). Porter, E. S. (Yönetmen). Zukor, A. (Yapımcı).
- “*The Birth of a Nation*”. (1915). Griffith, D. W. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Mürebbiye*”. (1919). Fehim, A. (Yönetmen). Uzkınay, F. (Yapımcı).
- “*The Last of the Mohicans*” (1920). Mann, M. (Yönetmen). Lowry, H. (Yapımcı).
- “*Greed*”. (1924). Stroheim, V. E. (Yönetmen). Lehr, A. (Yapımcı).
- “*Ben Hur*”. (1925). Niblo, F. (Yönetmen). Mathis, J. (Yapımcı).
- “*The Scarlet Letter*”. (1926). Seastrom, V. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Sorrell And Son*”. (1927). Brenon, H. (Yönetmen). Schenk, J. (Yapımcı).
- “*Nana*”. (1926). Renoir, J. (Yönetmen). Braunberger, P. (Yapımcı).
- “*Thérèse Raquin*”. (1928). Feyder, J. (Yönetmen). Deutsche Film Union (Yapımcı).
- “*La Passion de Jeanne d’Arc*” (1928) Dreyer, C. T. (Yönetmen). Janus Films (Yapımcı).
- “*The Testament of Dr. Mabuse*”. (1933). Lang, F. (Yönetmen). Nebenzal, S. (Yapımcı).
- “*Triumph des Willens*” (1935). Riefenstahl, L. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*A Day in the Country*”. (1946). Renoir J. (Yönetmen), Braunberger P. (Yapımcı).
- “*Lady in the Lake*”. (1946). Montgomery, R. (Yönetmen), Haight G. (Yapımcı).
- “*The Idiot*”. (1946). Lampin, G. (Yönetmen). Gordine, S. (Yapımcı).
- “*Rope*”. (1948). Hitchcock, A. (Yapımcı & Yönetmen).
- “*High Noon*”. (1952). Zinnemann, F. (Yönetmen). Kramer, S. (Yapımcı).
- “*Rebel Without a Cause*”. (1955). Ray, N. (Yönetmen). Warner Bros. Pictures (Yapımcı).
- “*Des Teufels General*” (1946). Käutner, H. (Yönetmen). Koppel, W. (Yapımcı).
- “*Intruder in the Dust*”. (1949). Brown, C. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*From Here to Eternity*” (1953). Zinnemann, F. (Yönetmen). Adler, B. (Yapımcı).
- “*Der Hauptmann von Köpenick*” (1956). Käutner, H. (Yönetmen). Trebitsch, G. (Yapımcı).
- “*The Naked and the Dead*”. (1958). Walsh, R. (Yönetmen). Gregory, P. (Yapımcı).
- “*Ben-Hur*”. (1959). Wyler, W. (Yönetmen), Zimbalist, S. (Yapımcı).
- “*Exodus*” (1960). Preminger, O. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Örümcek Adam*” (1966). Okçugil, C. (Yönetmen). Çaydamar, M. (Yapımcı).
- “*Sinekli Bakkal*” (1967). Dinler, M. (Yönetmen). Seden, O. F. (Yapımcı).
- “*The Godfather*”. (1972). Coppola, F. F. (Yönetmen), Ruddy, S. A. (Yapımcı).
- “*Deliverance*”. (1972). Boorman, J. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*The Exorcist*”. (1973). Friedkin, W. (Yönetmen). Blatty, P. W. (Yapımcı).
- “*One Flew Over the Cuckoo’s Nest*”. (1975). Forman, M. (Yönetmen). Douglas, M. (Yapımcı).
- “*The Godfather II*”. (1974). Coppola, F. F. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz*” (1974). Orbey, E. (Yönetmen). Gürsoy, H. (Yapımcı).
- “*Who’ll Stop the Rain?*”. (1978). Reisz, K. (Yönetmen). Jaffe, H. (Yapımcı).
- “*Die Blechtrommel*”. (1979). Schlöndorff, V. (Yönetmen). Seitz, F. (Yapımcı).

- “*The Shining*” (1980). Kubrick, S. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Rumble Fish*”. (1983). Coppola, F. F. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*The Color Purple*”. (1985). Spielberg, S. (Yönetmen). Kennedy K. (Yapımcı).
- “*Kurşun Ata Ata Biter*”. (1983). Elçi, Ü. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Halkalı Köle*”. (1986). Efekan, Ü. (Yönetmen). Şenol, H. (Yapımcı).
- “*Kadının Adı Yok*”. (1988). Yılmaz, A. (Yönetmen). Ergun, C. (Yapımcı).
- “*Ölü Bir Deniz*”. (1989). Yılmaz, A. (Yönetmen). Ergun, C. (Yapımcı).
- “*Uçurtmayı Vurmasınlar*”. (1989). Başaran, T. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Gizli Yüz*”. (1991). Kavur, Ö. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*Persuasion*”. (1995). Michell, R. (Yönetmen). Fiona Finlay. (Yapımcı).
- “*Moll Flanders*”. (1996). Densham, P. (Yönetmen). Watson, J. (Yapımcı).
- “*Titanic*”. (1997). Cameron, J. (Yönetmen). Cameron, J & Landau, J. (Yapımcı).
- “*Jurassic Park*”. (1999). Spielberg, S. (Yönetmen). Kennedy, K. (Yapımcı).
- “*Salkım Hanımın Taneleri*”. (1999). Giritlioğlu, T. (Yönetmen). Özgül, C. (Yapımcı).
- “*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*”. (2001). Jackson, P. (Yönetmen). Jackson, P., Osborne, B. M., Sanders, T. & Walsh, F. (Yapımcı).
- “*The Lord of the Rings: The Two Towers*”. (2002). Jackson, P. (Yönetmen). Jackson, P., Osborne, B. M., & Walsh, F. (Yapımcı).
- “*The Lord of the Rings: The Return of the King*”. (2003). Jackson, P. (Yönetmen). Jackson, P., Osborne, B. M., & Walsh, F. (Yapımcı).
- “*Güz Sancısı*”. (1992). Giritlioğlu, T. (Yönetmen). Atay, B. (Yapımcı).
- “*Harry Potter Series*”. (2000 – 2011). Columbus, C., Cuaron, A., Newell, M ve Yates, D (Yönetmen). Columbus, C., Rowling, J. K ve Heyman, D. (Yapımcı).
- “*Gölgesizler*” (2008). Ünal, Ü. (Yönetmen). Erçetin, C. (Yapımcı).
- “*Avatar*” (2009). Cameron J. (Yönetmen), Cameron J. ve Landau J. (Yapımcı).
- “*Uzun Hikâye*”. (2012). Sınav, O. (Yönetmen & Yapımcı).
- “*The Hobbit: An Unexpected Journey*”. (2012). Jackson, P. (Yönetmen). Jackson, P., Emmerich, T., & Walsh, F., Boyens P. (Yapımcı).
- “*The Hobbit: The Desolation Of Smaug*”. (2013). Jackson, P. (Yönetmen). Jackson, P., Boyens P. (Yapımcı).
- “*The Battle of the Five Armies*”. (2014). Jackson, P. (Yönetmen). Jackson, P., Walsh, F., Cunningham C. (Yapımcı).
- “*Doctor Sleep*”. (2019). Flanagan, M. (Yönetmen). Macy, T. (Yapımcı).

4) Piyesler

- “*Hamburgische Dramaturgie*”. (1767). Lessing E. G. (Yazar).
- “*The Man With a Flower in His*” (1923). Pirandello, L. (Yazar).
- “*Journey’s End*”. (1928). Sherriff, R. C. (Yazar).
- “*Der Hauptmann von Köpenick*”. (1931). Zuckmayer, C. (Yazar).
- “*Des Teufels General*” (1946). Zuckmayer, C. (Yazar).
- “*Çalıkuşu*”. (1962). Cumalı, N. (Yazar).
- “*Faust*”. (1829). Goethe. (Yazar).
- “*Sarıpınar 1914*”. (1967). Özakman, T. (Yazar).

5) Edebi Eserler

- “*Le Novelle*”. (1554). Bandello, M. (Yazar).
- “*Barnaby Rudge*”. (1780). Dickens, C. (Yazar).
- “*Pride and Prejudice*”. (1813). Austen, J. (Yazar).
- “*Oliver Twist*”. (1838). Dickens, C. (Yazar).
- “*Martin Chuzzlewit*”. (1842). Dickens, C. (Yazar).

- “*Vanity Fair*” (1848) Thackeray, W, M. (Yazar).
- “*The Warden*”. (1855). Trollope, A. (Yazar).
- “*A Tale of Two Cities*”. (1859). Dickens, C. (Yazar).
- “*Great Expectations*”. (1860). Dickens, C. (Yazar).
- “*De la Terre à la Lune*”. (1865). Jules Verne. (Yazar).
- “*Thérèse Raquin*”. (1867). Zola, E. (Yazar).
- “*The Way We Live Now*”. (1875). Trollope, A. (Yazar).
- “*Nana*”. (1880). Zola, E. (Yazar).
- “*Little Woman*”. (1896). Alcott, L, M. (Yazar).
- “*Mürebbiye*”. (1897). Gürpınar, H. R. (Yazar).
- “*The Clansman*”. (1905). Dixon, T. (Yazar).
- “*The Forsyte Saga Novel Series*” (1906-1921). Galsworthy, J. (Yazar).
- “*The Pastoral Symphony*”. (1919). Gide, A. (Yazar).
- “*Çalılıkı*” (1922). Güntekin N. R. (Yazar).
- “*The Clayhanger Family Series*”. (1925). Bennett, A. (Yazar).
- “*Sorrell and Son*”. (1925). Deeping, W. (Yazar).
- “*My Brother Jonathan*”. (1928). Young, B, F. (Yazar).
- “*Dokuzuncu Hariciye Koğuşu*”. (1930). Safa, P. (Yazar).
- “*The Stranger*”. (1942). Camus, A. (Yazar).
- “*Değirmen*”. (1944). Güntekin N. R. (Yazar).
- “*The Naked and the Dead*”. (1948). Mailer, N. (Yazar).
- “*Intruder in the Dust*”. (1948). Faulkner, W. (Yazar).
- “*Gormenghast*” (1950). Peake, M. (Yazar).
- “*Exodus*”. (1958). Uris, L. (Yazar).
- “*Die Blechtrommel*”. (1959). Grass, G. (Yazar).
- “*Küçük Ağa*”. (1963). Buğra, T. (Yazar).
- “*The Godfather*”. (1969). Puzo, M. (Yazar).
- “*Rumble Fish*”. (1975). Hinton, S, E. (Yazar).
- “*The Shining*” (1977). King, S. (Yazar).
- “*The Color Purple*”. (1982). Walker, A. (Yazar).
- “*Halkalı Köle*”. (1980). Yıldız, B. (Yazar).
- “*Ölü Bir Deniz*”. (1983). Bener, H. E. (Yazar).
- “*Kurşun Ata Ata Biter*”. (1983). Kakinç, T. D. (Yazar).
- “*Uçurtmayı Vurmasınlar*”. (1986). Çiçekoğlu, F. (Yazar).
- “*Kadının Adı Yok*”. (1987). Asena, D. (Yazar).
- “*Salkım Hanımın Taneleri*”. (1989). Asena, D. (Yazar).
- “*Kara Kitap*”. (1990). Pamuk, O. (Yazar).
- “*Güz Sancısı*”. (1992). Karakoyunlu, Y. (Yazar).
- “*Piano Piano Bacaksız*”. (1993). Demirel, K. (Yazar).
- “*Gölgesizler*” (1993). Toptaş, H. A. (Yazar).
- “*Uzun Hikâye*”. (2000). Kutlu, M. (Yazar).
- “*White Teeth*” (2000). Smith, Z. (Yazar).
- “*Karakalem; ve Bir Delikanlının Tuhaf Hikâyesi*”. (2016). Gökdel, İ. (Yazar).