

Konferans Bildirisi

# Metinlerarasılıktan Transmedya Hikaye Anlatıcılığına: Harry Potter\*

 Beste Elveren Arı (Arş. Gör.)  
Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi  
beste.elveren@ege.edu.tr

 İlknur Gürses Köse (Doç. Dr.)  
Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi  
ilknur.gurses@ege.edu.tr

Başvuru Tarihi: 20.06.2021

Yayına Kabul Tarihi: 25.10.2021

Yayınlanma Tarihi: 28.10.2021

<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.954195>

## Öz

Postmodernizm ile birlikte çeşitlenen anlatı yapıları, teknolojinin gelişmesiyle farklı mecralara yayılma olanağı bulmuştur. Transmedya genel olarak büyük bir hikâye yapısına sahip olan anlatıların parçalanarak farklı medyalar üzerinden yayınlanmasını ifade etmektedir. Transmedya hikâye anlatıcılığı, postmodern bir anlatım yöntemi olan metinlerarasılık ve medya içeriklerinin medya araçları arasındaki dolaşımını ifade eden medyalararasılık kavramlarından beslenmektedir. Hayran ve katılımcı kültür odaklı bir yapıya sahip olan transmedya, medyalar arası dolaşımda yayılcı bir politika izlemektedir. Harry Potter'ın, fantastik türde çocuk romanı olarak başlayan yolculuğu, anlatının çoğullanarak ve izlek değiştirmesi ile birlikte tiyatro, hayran yapımı kısa film, uzun metraj film, mobil oyun, video oyunu şeklinde devam etmektedir. Bu haliyle Harry Potter anlatısı diğer tüm medyalar ve mecralarda yeniden yazılmakta ve metinlerarası ilişkileri pekiştirmektedir. Bu bağlamda, çalışmada Harry Potter evrenine ait olan medya ürünlerinin öncül metinler ile olan ilişkisi; metinlerarası ilişkiler, medya dolaşımı açısından medyalararası ilişkiler ve hikâyenin medyalar arasında çoğullanarak yeniden yazılması bakımından transmedya hikâye anlatıcılığı kapsamında incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Medya, Metinlerarasılık, Medyalararasılık, Transmedya Hikâye Anlatıcılığı, Harry Potter.

\* Bu çalışma Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne 2021 yılında sunulan "Fantastik Sinemada Medyalararasılık: Harry Potter'ın Transmedyal Yolculuğu" başlıklı Yüksek Lisans tezinden türetilmiştir.

Conference Paper

# From Intertextuality to Transmedia Storytelling: Harry Potter

Beste Elveren Arı (Res. Asst.)



Ege University Faculty of Communication  
beste.elveren@ege.edu.tr

İlknur Gürses Köse (Assoc. Prof. Dr.)



Ege University Faculty of Communication  
ilknur.gurses@ege.edu.tr

Date Received: 20.06.2021

Date Accepted: 25.10.2021

Date Published: 28.10.2021

<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.954195>

## Abstract

The narrative structures, which have diversified with postmodernism, have found the opportunity to spread to different channels with the development of technology. Transmedia refers to the disintegration of narratives, which generally have a large story structure, and their publication over different media. Transmedia storytelling is fed by the concepts of intertextuality, which is a postmodern narrative method, and intermedia, which expresses the circulation of media contents between media tools. Transmedia, which has a fan and participatory culture-oriented structure, follows an expansionist policy in media circulation.

The journey of Harry Potter, which started as a fantasy novel, continues in the form of theater, fan-made short film, feature film, mobile game, video game with the multiplexing of the narrative and changing the theme. In this state, the Harry Potter narrative is rewritten in all other media and channels and reinforces intertextual relations. In this context, the relationship between media products belonging to the Harry Potter universe and the premise texts; Intertextual relations will be examined within the scope of transmedia storytelling in terms of intermedia relations in terms of media circulation and rewriting the story by multiplexing between media.

**Keywords:** Media, Intertextuality, Intermediality, Transmedia Storytelling, Harry Potter.

## Giriş

20. Yüzyılın ikinci yarısında etkisini hissettiren postmodernizm, kültürel üretim, tüketim ve anlamlandırma pratiklerini etkisi altına aldığı gibi anlatı pratiklerini de değiştirmiştir. Keskin çizgiler ile çizilen anlatı kurallarının sınırları silikleşerek, başka metinlerden bağımsız bir sanat eserinin yaratılamayacağı vurgulanmaktadır. Günümüzde, teknolojinin gelişmesi ile birlikte web 2.0 altyapısının oluşması ve bireylerin istedikleri zaman ve istedikleri yerden her türlü medya platformuna ulaşabilmeleri anlatı yapılarını da etkilemektedir. Süreç içerisinde gelişen sosyal medya, film-dizi izleme platformları, bloglar, video oyun, interaktif gerçeklik ürünleri günlük hayatın içinde çok fazla yer edinmesi ve edebiyat, sinema, oyun sektörlerinin sunum ve tüketim alanlarında yeni yönelimler oluşturmasını beraberinde getirmektedir.

Çalışma kapsamında postmodernizm ve teknoloji ile birlikte değişen anlatı yapıları ile kuramsal bir çerçeve çizilerek, fantastik bir medya ürünü olan Harry Potter evrenine ait kitaplar, filmler, oyunlar ve hayran yapımı ürünler, metinlerarasılık, medyalararasılık ve transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında çözümlenecektir.

Metinlerarasılık, daha önceden varolan bir metnin değiştirilerek ve/ veya dönüştürülerek yeniden üretimi olarak tanımlanmaktadır. Postmodernizm ile birlikte, postmodern ilkeler doğrultusunda tanımlanan bu yeni anlatım biçimini ilk defa Julia Kristeva kullanmıştır. Bahktin'in söyleşimcilik kuramından etkilenen Kristeva, metinlerarasılık kuramını "kendi göstergebilimsel yazın kuramının odağına yerleştirir" (Aktulum, 1999, s. 41).

Antik Yunan filozoflarından Cicero'nun, 'Gök kubbe altında söylenmemiş söz yoktur' cümlesini referans alarak, her yazınsal metnin şimdiye kadar yazılmış öncül metinlerle bir ilişkisi olduğunu, her metnin açık ya da kapalı bir şekilde öncül metinlerden etkilendiği söylenebilmektedir (Aktulum, 1999, s. 18). Halit Karatay kavramı, "metinlerarasılık, okuma-anlam oluşturma sürecinde okurun zihninde başka metinlerin canlanması olarak" tanımlamaktadır (2010, s. 159). Karatay'ın demek istediği her yazarın bilinçli ya da bilinçsiz olarak kendinden önce yazılmış, söylenmiş söz ve metinlerden etkilendiği ve ürettiği yeni metinde bunu belli ettiğidir. "Her anlatı bir kültürün içinde yer alır, bu nedenle, yalnız yaşadığımız dünyanın dil dışı gerçeklerine değil, aynı zamanda kendisinden önceki yazılı ve sözlü öteki metinlere de göndermede bulunabilir" (Kıran & Z., 2003, s. 303). Bu bağlamda değerlendirildiğinde her metnin kendinden önce ve sonraki metinlerle bir alışveriş döngüsünde olduğu söylenebilmektedir. Umberto Eco Açık Yapıt (The Open Work, 2000) isimli eserinde hiçbir metnin ya da yapıtın özgün veya arı olamayacağını mutlaka kendisinden önceki metin ve yapıtların etkisi ile üretilmiş olduğunu ve kendisinden sonraki metinleri de etkileme özelliğine sahip olduğunu vurgulamaktadır. Eco aynı eserinde bir yapıtı algılayan kişinin o yapıtı anlamlandırabilmesi için "önceki deneyimlerden edinilmiş ve sanat yapıtı tarafından doğrudan sunulan niteliklerle kaynaşmış olarak kök salan anlamlara ve değerlere bağlı olduğunu" belirtmektedir (2000, s. 100). Aksi takdirde yazarın ilişki kurduğu öncül metin üzerinden ilişki kurulan yeni metin okuyucu tarafından yazarın kendi salt düşünceleri olarak anlaşılacak ve metinlerarası ilişkiler göz ardı edilecektir (Bulut, 2018, s. 8). Okuyucunun metinlerarası ilişkiyi farkedebilmesi için yeterli donanım, kültürel ve entelektüel bilgi ve birikime sahip olması gerekmektedir. Okuyucu metinlerarası ilişkiyi fark ettiği zaman edilgen konumdan etkin bir konuma geçerek metin üzerinde eleştirel bakış açısı ile yorum yapma hakkına sahip olur.

Kristeva metinlerarasılık için, “herhangi bir metin, alıntılardan oluşan bir mozaik olarak inşa edilmiştir; herhangi bir metin bir başkasının içinde emilimi ve dönüşümüdür” demektedir (1986, s. 37). Kristeva’nın bu açıklamasına göre yazarlar, metinlerinden önceki metinleri alıntılarla ve bağlam olarak değiştirerek yeni bir metin oluştururlar ve tüm metinler birbirleri arasında sonsuz bir döngüde etkileşim halindedir. Kristeva’ya göre bir metnin metinlerarası olabilmesi için alıntılarla veya taklitlerle dolu olması değil, onu öncülleyen metnin bozulup, zaman ve uzam bağlamında yeniden anlamlandırılması gerekmektedir. Özetle metinlerarasılık, bir metnin başka bir metne alıntı aktarılmasından ibaret olmamakla birlikte, bir yeniden yazma işlemi olarak metinlerin iç içe geçerek yepyeni bir anlam katmanı oluşturması olarak görülmektedir.

### **Medyalararasılık ve Medyalararası İlişkiler**

Medyalararasılık “farklı medyaların içerik ve estetik anlamda birleşmesini ve birbirini karşılıklı olarak etkilemesini” (Gökşenli, 2009, s. 28) ifade etmektedir. Benzer ya da farklı sanatların, medya araçları ile harmanlanarak bir melezeni, belirli başka bir medyada birleştirilmesi anlamına gelen terim yirminci yüzyıldan itibaren bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde kullanılmaktadır (Glaser, 2009, s. 13). Orijinalinin bir medya üzerinden üretildiği ürün ya da sanattan, esinlenilerek ve başka bir medya aracı kullanılarak yürütülen yeniden yaratım süreci ve ortaya çıkan yeni ürün medyalararasılık kavramının en basit şekilde tanımlanmasıdır. Irina O. Rajewsky, medyalararasılığın üç türü olduğunu söylemektedir. Bunlar; ‘medya değişimi’, ‘medya kombinasyonu’ ve ‘medyalararasılık ilişkileri’ olarak kabul görmektedir (2005, s. 43-65). Medya değişimi, orijinalinin belli bir medya aracılığı ile ortaya konmuş eserin başka bir medyaya aktarılmasını ifade etmektedir (2005, s. 47). Bu medyalararası türe en yaygın örnek, edebiyat alanında yer alan eserlerin sinema filmine ve/ veya televizyon dizisine uyarlanmasıdır. Her medyanın kendi anlatım dilinin farklı olması nedeniyle uyarılma yapılırken içeriğin anlamı ya da yapısı değişmektedir. “Hedef medyadaki yapıta bu içerik yeniden işlenirken çıkış medyasının kendine özgü anlatım olanakları ve estetiği taklit edilmez, bunlara öykünülmez, yalnızca içerik devralınır” (Kayaoğlu, 2015).

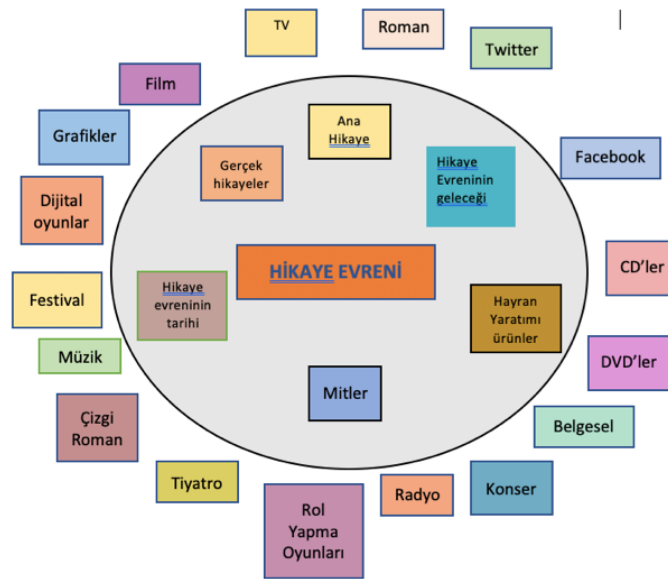
Medyalararasılığın bir diğer türü de en az iki medyanın bir araya getirilerek bir ilişki içine girmesi ve böylelikle yeni bir yapıt oluşturulmasını ifade eden medya kombinasyondur (Rajewsky, 2005). Bu türde iki medya kendi özelliklerini koruyarak yeni bir yapıt ortaya koymaktadır. İki veya daha fazla medya, kendi anlatım tekniklerinin ayrı ayrı algılanabilir şekilde yeni yapıta katmaktadır. Medya kombinasyonuna örnek olarak opera sanatı verilebilmektedir; müzik ve tiyatral anlatım bakımından birden fazla medyayı içinde barındıran sanat dalı, birden fazla duyu organına hitap etmektedir.

Medyalararasılık araştırmaları bağlamında kabul gören üçüncü tür ise medyalararası ilişkilerdir (Rajewsky, 2005). Medyalararası ilişkiler, herhangi bir medyanın teknik, estetik özelliklerinin, anlatım biçimlerinin, verdiği mesajın başka bir medyada taklit ya da konu edilmesi bağlamında yeniden üretilmesini ve orijinal medya ile yeniden üretilen medya arasındaki ilişkiyi ifade etmektedir (Kayaoğlu, 2015). Bu medyalararası türe örnek olarak radyo tiyatrosu gösterilebilir. Radyo programcıları, tiyatronun anlatım tarzını ve bu alanda verilmiş eserleri hedef medyaya yani radyoya uyarlayarak bu alanda bir yeniden üretim eser ortaya çıkartmışlardır. Radyo ve tiyatro arasındaki bu durum, izleyicide de dinleyicide de yeni anlam katmanları açarak medyalararası ilişkiler bağlamında değerlendirilmektedir.

## Transmedya Hikâye Anlatıcılığı

Medyalararasılık kavramının, multimedya, plurimedya, çapraz medya gibi bir alt türü olan transmedya kavramı özünde, büyük anlatı yapılarının parçalanarak farklı medyalar üzerinden anlatılmasıdır.

Transmedya kavramı olarak 2003-2006 yılları arasında iletişim kuramcısı Henry Jenkins tarafından kullanılmış bir terimdir. Jenkins, *Cesur Yeni Dünya: Teknolojiler ve Hayran Kültürü* (Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, 2016), isimli kitabında transmedya hikâye anlatıcılığını şöyle tanımlar: “Bir transmedya hikayesi, her biri bütüne farklı ve değerli bir katkıda bulunan yeni metinlerle çeşitli platformlarda ortaya çıkar. Transmedya hikâye anlatıcılığının ideal biçiminde her bir yayın aracı en iyi yaptığı şeyi yapar; böylece bir filmde tanıtılır, televizyon, roman ve çizgi romanlarla genişletilir; dünyası oyun oynayarak keşfedilebilir veya eğlence parkı cazibesi olarak deneyimlenebilir” (2016, s. 144-145). Bu bağlamda transmedya hikâyeciliğinin, geleneksel medya anlatıları gibi tek bir ortam ile yetinmediği, birçok medya platformu kullanarak bir hikaye evreni oluşturduğu söylenebilmektedir. Sinema, televizyon, roman, sosyal medya, blog, web sayfaları, video klipler, hayran üretimi eserler, lisanslı ürünler, çizgi romanlar, eğlence parkları vb. medya araçları, yapboz parçası olarak düşünüldüğünde yapbozun tamamı transmedya anlatısı ile kurulmuş anlatı evrenini ortaya çıkartmaktadır. Transmedya aynı içeriğin farklı medya ortamlarında yeniden üretilmesinden farklı olarak her bir medya aracı için ana hikâyeye bağlı yeni içerik üretmekle anlatı evrenini genişletmeyi amaçlamaktadır (Sezen, 2016). Her medya ortamının kendisine ait bir anlatım dili, görsel, işitsel ve/veya yazılı kodlarının olması tartışılmaz bir gerçektir. Bu durumda transmedya anlatılarında her mecraanın kendi anlatım dilini ana hikâyeye eklediği söylenebilmekle birlikte transmedya anlatıcılığının özde parçacıklı bir yapı sergileyip genelde devasa anlatı evrenleri yarattığı görülmektedir. Transmedya anlatıları her bir medya için anlamlı ve tutarlı olmak ile birlikte diğer mecralarda üretilmiş eserlerin algılanmasını zenginleştirmektedir (Zimmermann, 2014, s. 24).



Şekil 1.1. Transmedya Hikâye Anlatıcılığı (Vance, 2011).

Yukarıdaki Şekil 1.1, transmedya hikâye anlatıcılığının görselleştirilmiş halidir. Büyük dairenin ortasında kalan kutucuklar hikâyeye oluşturulurken yararlanılabilecek anlatı

türlerinden bir kısmını göstermektedir. Dairenin dışında kalan kutucuklar ise hikâye anlatı türlerine göre parçalandıktan sonra dolaşıma çıkabileceği medya ortamlarını göstermektedir. Örneğin ana hikayesini bir filmde izlediğimiz bir anlatının geçtiği zaman çizgisinden önceki bir zaman dilimini televizyon dizisi olarak piyasaya sunulması ve sonrasında ana hikâyede yan rol olarak gördüğümüz bir karakter hakkında bir kitap çıkartılması, ana hikâyeden sonrasının anlatıldığı bir bilgisayar oyunu, fan yapımı hikayenin paralel bir işleyişle sürdüğü bir blog öyküsü, transmedya anlatısının oluşmasını sağlamaktadır. Transmedya hikâye anlatıcılığı sinema anlatılarında hikâye evreninin genişletilmesinde kullanıldığı kadar birçok markanın reklam stratejilerinde ürünün kullanımının yaygınlaşması ve tanınırlığının artması amacıyla kullanılmaktadır.

Scolari (2009, s. 598), transmedya hikâye evreninin genişlemesini dört kategoriye ayırmaktadır. Bunlar; ara mikro hikâyeler, paralel hikâyeler, periferik hikâye, kullanıcı güdümlü içerik platformları'dır. Ara mikro hikâyeler, ana hikâyenin seyrini değiştirebilecek bir değişikliğe sebebiyet vermemekle birlikte sezon arası ya da seri filmler arası dönemde hikayedeki küçük boşlukları doldurarak ana hikâyeyi zenginleştirmektedir. Paralel hikâyeler stratejisinin temel mantığı makro yani ana hikâye ile aynı zaman diliminde geçmekle birlikte yine ana hikâye ile arasında sıkı bağlar olmasıdır. Periferik hikâyeler, makro hikâyenin etrafında gelişmekle birlikte diğerlerine göre ana hikâye ile aralarındaki bağ daha zayıftır. Kullanıcı güdümlü içerik platformları ise genellikle hayranların kullandığı ve hikâye evreninin yorumlanması gibi içeriklere yer veren, blog, form, sosyal ağlar gibi telif hakkı sahiplerinin kontrolü dışında kalan mecralar.

Kavramın literatüre geçmesine ve gelişmesine büyük katkı sağlayan Henry Jenkins transmedya anlatılarına özgü yedi temel ilke sıralamaktadır. Bunlardan ilki yayılabilirlik ve derinleştirilebilirlik kavramıdır. Yayılabilirlik kavramı içeriğin, medya kullanıcıları tarafından sosyal mecralar aracılığı ile dolaşıma girmesini ifade etmektedir. İçeriğin daha fazla kişiye ulaşması bağlamında önemli bir ilke olan yayılabilirlik, doğrudan hayran odaklıdır (Jenkins H. , 2009). Derinleşme ise hayranların, hikâyenin yüzeyde yatan anlamının ötesine geçerek hikâyenin derinliklerine inip daha fazla bilgi edinmeyi ifade etmektedir. Jenkins'in sıraladığı ikinci ilke ise, devamlılık, tutarlılık ve *çeşitlenmedir*. Devamlılık, farklı medyalarda hikâyenin her bir parçasının medyanın özelliklerine uygun bir şekilde geliştirilmesidir. Hikâye evreni ne kadar büyük ve ne kadar çeşitlenmiş olursa olsun transmedya hikaye anlatıcıları tarafından tutarlı bir şekilde sürdürülmek zorundadır. Aksi takdirde içeriği tüketen medya kullanıcısının hikâyeyi takip edebilmek için serf ettiği emek boşa gitmiş olacaktır (Sezen, 2016). *Çeşitlenme* kavramı ise yapımcılar tarafından ana metne dahil edilmemeleri hatta ana hikayenin bütünlüğünü bozabileceği endişesi ile tehdit olarak algılanan hayran kurgularına tekabül etmektedir. Medya tüketicisinin çeşitlenme mantığını kavranması sonucunda ise ana hikâyenin farklı versiyonlarını değerlendirme, alternatifler arasında yeni perspektifler açacak yapılar olarak görülmektedir. Üçüncü ilke kuşatılmışlık ve kurgusal dünyadan gündelik hayatın içine çekmedir. Bu iki kavram transmedya hikâye dünyası ile gündelik hayatımız arasındaki ilişkiyi anlamlandırmak için kavramsallaştırılmıştır. Kuşatılmışlık, medya kullanıcılarının kurgusal dünyalara becerisini ifade etmektedir. Kullanıcı dijital oyunlar, arttırılmış gerçeklik, tema park gibi medyalar aracılığı ile kurgusal dünyanın içine girebilmektedir. Kuşatılmışlık ilkesi ile birlikte hikâyenin geçtiği mekanları ziyaret etme fırsatı bulan kullanıcılar evren ile etkileşime geçme fırsatı bulurken, mekanların bulunduğu bölgelerde turizm artışı yaşanmaktadır (Ford, 2006, s. 2-3). Kurgusal dünyadan gündelik hayatın içine çekme kavramı ise, hayranların kurgusal dünyada kullanılan bir nesneyi, gündelik



hayatında kullanmaya başlamasına tekabül etmektedir. Bu kavram için en basit örnek; Yüzüklerin Efendisi filminde Aragorn'un yüzüğünü satın almak ya da Harry Potter'ın okul üniformasını giymektir (Pratten, 2011, s. 8). Dördüncü ilke yeni bir dünya kurma ilkesidir. Daha önce transmedya hikâyeciliğinin en önemli özelliğinin dünya/ evren yaratma olduğundan bahsetmiştik. Buna ek olarak, hikâye evreninin genişliği ile hikayenin çeşitli mecralara dağılmasının paralel olarak ilerlediğini söylemekte fayda vardır. Beşinci ilke diziselliktir. Geleneksel medya araçlarından televizyonun bir program türü olan 'serial' yani dizilerin anlatım kodlarından biri her bölüm sonunda sordurtulan 'peki şimdi ne olacak' sorusudur. Transmedya hikâye anlatıcılığında ise yaratılan evrende merak, şüphe oluşturan ve öğrenilmek istenilen boşlukların farklı medya kanalları kullanılarak cevaplanması gerekmektedir. Dizisellik, medya kullanıcısı / hikâye evreni hayranı / hikaye evreni takipçisini hikayeye bağlamak için kullanılmaktadır (Koçyiğit, 2018). Jenkins'in bahsettiği bir diğer ilke ise *öznellik*. Anlatı evrenindeki keşfedilmemiş, gösterilmemiş, ele alınmamış noktaların farklı mecralar kullanılarak aktarılması anlamına gelen öznellik aynı zamanda ikincil karakterlerin merkeze konumlanacağı yeni hikâyeler yaratılması ve hayranlar için yeni deneyim olanaklarının sunulmasına olanak sağlamaktadır. Kahramanın hikâyesinin anlatıldığından farklı bir medya platformunda, destekleyici ya da ikincil karakterlerin bakış açısıyla anlatılan hikâye bu ilkeye örnek olarak gösterilebilmektedir (Pratten, 2011). Son olarak yedinci ilke ise performanstır. Performans, hayranların hikâye evrenine katkıda bulunma yetenekleridir. Hayran grupları kendi içeriklerini yapımın onlar için tasarladığı mecralar üzerinden ya da tamamen kendi uğraşları doğrultusunda üretimlerde bulunabilmekte ve yapım ile koordineli çalışabilmektedir.

Hayran kültürü transmedya hikâye anlatıcılığının genişleyebilmesi için önem arz etmektedir. Jenkins Fan, Bloggers and Gamers (2006) isimli kitabında 'hayran olmak' (hayranlık) kavramını, bir programın düzenli izleyicisi olmak olmadığını belirterek bu izleme eylemini bir çeşit kültürel etkinliğe çevirerek, medya içeriği hakkında duygu ve düşüncelerini diğer hayran arkadaşları ile paylaşmak, ortak ilgi alanları dahilinde diğer hayranlarla topluluk oluşturmak ya da var olan topluluğa dahil olmak şeklinde açıklar (2006, s. 41). Bu bağlamda düşünüldüğünde hayran kültürünün, geleneksel tek bir medya türünden çıkmış ürünün takibini yapmak olmadığı, hayranlığın çeşitli medya mecralarındaki içerik takibinin yanı sıra, başkalarıyla fikir alışverişi yapılarak, konuşularak bir yeniden üretim olduğu anlaşılmaktadır. Hayranlar resmi kültür ürünü kadar üretkenlik değeri içeren kurgu metinler üreterek, dijital medyada dolaşıma sokmaktadır. Resmi ürün ile hayran yaratımı ürün arasındaki en önemli fark, hayran ürünlerinin ekonomik beklentiler dahilinde yazılmamış olmasıdır (Jenkins H. , 1992, s. 39). Bu üretim şekline örnek olarak hayranların sosyal ağlarda yazdığı ana hikâyenin alternatifi ya da devamı şeklindeki kısa öyküler, karakterlerle ilgili photoshop çalışmaları, grafikler, kısa filmler gösterilebilmektedir. Böylece hayran toplulukları medya içeriğini pasif bir şekilde tüketmek yerine kısmen kendilerine ait olan anlamları özgürce şekillendirebilmektedir (Smutradontri & Gadavanji, 2020).

Carlos Scolari ise hayran kavramını, üretici rolüne değinmeden transmedya bağlamında içerikleri tüketme biçimlerine göre üç grupta incelemektedir. Bunlardan ilki tek metin tüketicileridir. Hikâye evrenindeki tek bir metni tek bir medya üzerinden tüketmiş olan medya kullanıcılarıdır. Her medyada var olan hikâye tek başına da anlamlı olabildiğinden tüketiciler hikâyenin hepsini anlamakta güçlük çekse de bir kısmını anlamaktadır. İkinci tür kullanıcılar ise tek kanal tüketicileridir. Bu grupta olan tüketiciler örneğin bir hikâyenin sadece televizyonda ya da çizgi romanda olan parçalarına hakim olmaktadır.

Üçüncü grupta ise transmedya tüketicileri yer alır. Bu tüketiciler, farklı medyalarda, farklı hikâyeleri, farklı dillerde sunulan içerikleri takip etme çabası içindedir (2009, s. 597).

### **Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi**

Harry Potter kurgusal evreni, yedi kitap, on film, on video oyunu, üç hayran yapımı film, üç mobil oyun, sekiz video oyunu, bir tiyatro oyunu, dünyanın çeşitli yerlerinde bulunan dört tema park, gösterimi dünya çapında süren cineconcert etkinlikleri araştırmamızın örneklemine oluşturmaktadır. Veriler, hikayenin anlamını kuran, majör anlatılar ve hikayenin anlamına etki etmeyen minör anlatılar olarak iki kategoriye ayrılmıştır. Majör anlatılar, evrenin ana hikâyesini oluşturan, yedi kitap, on film ve tiyatro oyunudur. Evreni destekleyen ve hayranların hikâyeye dahil olmasını sağlayan minör anlatılar ise, hayran yapımı kısa filmler, mobil oyunlar, cineconcert ve tema parklardır. Amaca yönelik örneklem ile elde edilmiş veriler, betimsel analiz yöntemi ile daha önce belirlenen kuramsal çerçeve olan metinlerarasılık, medyalararasılık ve transmedya bağlamında incelenecektir. Verilerin, öncül metinler ile olan ilişkisi metinlerarasılık başlığı altında; hikâyenin, medya mecraları bağlamında dolaşımı medyalararasılık başlığı altında; hikâyenin parçalanarak medya mecralarına dağılımı ise transmedya başlığı altında analiz edilecektir.

Majör ve minör metinler ise anlam ve bağlam düzeyinde metinlerarasılığa özgü 'Ortak Birliktelik' ve 'Türev İlişkiler' yöntemleri bağlamında analiz edilecektir. Metinlerarasılık teorisinin kendisi olduğu kadar yöntemin de kendisidir. Diğer bir ifade ile metinlerarasılık ile ilgili tüm tanımlamalar beraberinde analiz edilmiş göstergelerarası bağlantıları da işaret eder. Bu haliyle bir nitel analiz yöntemi olarak metinlerarasılığın içerik analizi şemsiye teriminin altında yer aldığına vurgu yapmak gerekmektedir.

Metinlerarasılığı yöntem olarak kullanan yazarlar bunu iki şekilde yapabilmektedir. Bunlardan birincisi kolektif bilinçten gelen metinleri kendi metinlerinde metinlerarası ilişki bağlamında kullanmalarındır. İnsan doğduğu ilk andan itibaren sözlü, okumayı öğrendiği andan itibaren ise yazılı metinlere maruz kalmaktadır. Kolektif bilinçaltında biriken bu metinler, yazma sürecinde istemsiz bir şekilde yazılan metin içinde dönüştürülerek kullanılmaktadır. İkincisi ise "bilinçli ve amaca yönelik oluşturulmuş" metinlerarası ilişkilerdir (Bulut, 2018). Bu ilişkiler ortak birliktelik ilişkileri bağlamında, alıntı ve gönderge, gizli alıntı/aşırma, anırtırma olarak üçe ayrılmaktadır. Türev ilişkileri bağlamında ise parodi/yanılsama, alaycı gülünç dönüştürüm, *öykünme/pastiş* olarak üçe ayrılmaktadır. Ortak birliktelik ilişkileri iki ya da daha fazla metin arasında kurulan ilişkiye verilen isimdir. Ortak birliktelik ilişkisi başlığı altındaki ilk ilişki biçimi, "genellikle ileri sürülen bir görüşü açıklamak ya da desteklemek için bir yazardan, ünlü bir kişiden alınan parça" (Aktulum, 1999, s. 94) anlamına gelen alıntı ve göndergedir. Metinlerarası ilişkiler içinde en belirgin olanı alıntıdır. Yazar bilinçli olarak kendi düşüncesini desteklemek amacı ile kendi metninde, kendisinden önce aynı şekilde düşünmüş olan diğer yazarların metinlerinden bir parça kullanır. Yazar bunu yaparken kullandığı parçayı tırnak işareti içinde yazmak zorunluluğundadır. Yazar yaptığı alıntılar ile hem metnin bütünlüğünü korur hem de metne çok yönlülük katarak metnin biçimsel olarak tekdüzelikten kurtarır ve metnin içeriğini başka kaynaklar ile pekiştirir (Çetin, 2011, s. 210-211). En çok kullanılan açık metinlerarası yöntemlerden biri olan alıntının tam tersi olarak karşımıza gizli alıntı bir diğer deyişle aşırma çıkmaktadır. Gizli alıntı en basit tanımı ile bir yazarın düşüncelerini, sözcelerini başka bir yazarın kendi düşüncesiymiş gibi yazması ya da dillendirmesidir. Alıntı yapılırken tırnak işareti ya da metnin yazarının adının geçirilmemesi gizli alıntıya neden olmaktadır (Aktulum, 1999). Gizli alıntının okuyucu tarafından anlaşılması oldukça zor olup, okuyucunun bilgi, birikim ve kültür



seviyesine bağlı olarak değişmektedir. Alıntılanan metnin daha önce okunmamış veya duyulmamış olması ise okuyucu için metinlerarası ilişkiyi ortaya çıkarmasını imkansız hale getirmektedir. Ciddi bir akademik suç olan intihal kavramı da bu metinlerarası ilişki biçiminin bilimsel akademik eserlerde yasaklı olarak kabul edilmesine neden olmaktadır. İntihal başkasına ait bir fikri kaynak gösterilmeden yazılması işlemidir. Başkasına ait bir fikir farklı cümleler ile ifade edilse bile kaynak gösterilmesi zorunludur. Aksi taktirde yazar sahtekarlık ya da hırsızlıkla suçlanabilmektedir. Sıklıkla kullanılan bir diğer metinlerarası biçim ise anıştırma bir diğer deyişle anımsamaktadır. Anıştırma, metin içinde bilinen bir olayı, bir atasözünü ya da bir kimseyi, adını söylemeden anımsatma, sezdirme ya da düşündürme işlemidir (Vardar B. , 2009, s. 18). Gürsel Aytaç ise anıştırma ile ilgili olarak “konunun yabancı olmayan birine ima yoluyla, yani üstü kapalı olarak anlatma, sezdirme” (Aytaç, 2005, s. 325) şeklinde bir tanım yapmaktadır. Gizli alıntıda olduğu gibi bu anıştırma biçiminde de okuyucunun anımsatılmaya çalışılan metni bilmesi önemlidir. Aksi taktirde ana anlam haricinde verilmek istenen yan anlam anlaşılacaktır. Charles Nodier, anıştırmayı şu şekilde tanımlayarak, alıntı arasındaki farka dikkat çeker: “Anıştırma bir düşünceyi söylemine olağanüstü bir incelikle katmaktadır, öyle ki bu yönüyle anıştırma, herkes için bildik olan yazarın adına yaslanma gereksinimi duymaması bakımından, alıntıdan ayrılır; ayrıca alıntılacağı özellik, yetke düşüncesini fazla öne çıkartmaz; alıntı gibi okurun belleğine seslenir” (1828’den Aktaran: Aktulum, 1999, s. 109). Aktulum (1999, s. 110) ise anıştırmanın kullanım alanının genişliğine dikkat çekerek “bir metinde, bir resme, bir müzik parçasına, ortak bir duyguya, bilime, siyasete, dine, kısacası yazınsal metin alanında yer almayan her şeye anıştırma yapılabilir” demektedir. Anıştırma yazarlar tarafından bazen metne zenginlik katması amacıyla uygulanabildiği gibi bazen de zorunluluktan kullanılmaktadır. Yazarların yaşadıkları ülkelerde, hükümetlerce uygulanan sansürlere karşılık, yazar metninde sansürlenmiş olay, kişi ya da olguya anıştırma yöntemini kullanarak değinebilmekte ve okuyucuya sansürlü metni hatırlatabilmektedir. Metinlerarasılıkta türev ilişki biçimlerinin ortak amacı, yeni bir metin üretme veya öncül metni dönüştürerek yeni bir anlam yaratma amacı gütmektedir. Türev ilişkisi bağlamında ilk metinlerarası biçim yansılama yani parodidir. Parodi, genellikle soylu veya ciddi metinler olarak adlandırılan destan, efsane ya da dini metinlerin dönüştürülerek alay etme amacı ile gülünç kılınmasıdır. “Parodiler, bir kural olarak, bünyelerine aldıkları metinlere iki zıt biçimde yaklaşır. İlk ve daha yaygın olan yaklaşım, parodinin metinlerarasılık yoluyla içselleştirdiği metni/ yazarı/karakteri alaya aldığı ve muhtemelen komik özellikleri belirgin olan bir alt türü gösterir. İkinci bir yaklaşımsa, parodinin ele aldığı ‘konu’yu eleştirmekten ya da alaya almaktan çok, parodistin ‘hedef metne’ yönelik hayranlığını ifade ettiği bir başka alt türü gösterir” (Cebeci, 2008, s. 94). Aktulum’a göre (1999, s. 119), etkili yansılama şekli biçimsel olarak yansılan metne en yakın olan, yani özgün (öncül) metni akla getiren, ancak anlam bakımından ayrılan yansımalarıdır. “Bu biçimsel yakınlık, içerik ve anlam düzeyinde uzaklık ilişkisine dönüşmektedir. İki metin arasında kurulan parodik ilişki, ilk metnin anlam ve yan anlamlarını değiştirmelidir” (Gürses, 2013, s. 148). Özetle iki metin biçimsel olarak birbirine en yakın seviyedeysen, anlam ve içerik olarak birbirine en uzak hatta karşıt durumda olmalıdır. Parodinin sıklıkla karıştırıldığı bir diğer metinlerarası ilişki biçimi ise pastiş yani *öykünmedir*. Pastiş, parodinin aksine bir eserin biçimini taklit eder. Aktulum, pastiş biçimi için şunları söyler; “Öykünme, bir yazarın dil ve anlatım özellikleri, sözleri taklit edilerek gerçekleşir. Bir yazar bir başka yazarın biçimini kendi biçimiymiş gibi benimseyerek, okurun üzerinde oluşturmak istediği etkiye göre kendi metnine sokarak ya da özgün metnin içeriğini kendi metnine uyarlayarak yeni bir metin

ortaya çıkartır” (1999, s. 133). Özgün bir metnin biçimsel özelliklerinin yanı sıra içeriğinin ve/veya izleğinin de taklit edilerek yeni anlamlar içeren yeni bir metin oluşturulması da pastiş olarak adlandırılmaktadır. Bir diğer metinlerarasılıkta türev ilişkisi ise alaycı (gülünç) dönüştürümdür. Alaycı dönüştürüm (travestissement burlesque), bir eserin konusunun ve içeriğinin değiştirilip gülünç veya eğlendirici yeni bir eser üretmek anlamına gelmektedir (Aktulum, 1999, s. 126). Yazarın genelde amacı eserin temsil ettiği anlamı yermek ve bunu yaparken eğlendirmektir. Ciddi ve soylu sayılan eserlerin bilindik ve sıradan bir anlama dönüştürülerek yeniden yazılması olarak tanımlanmaktadır. Parodi ve alaycı dönüştürüm sıklıkla birbiriyle karıştırılmasının yanı sıra ayırt edici en önemli ayırt edici özelliği parodide metinlerarası ilişkinin konu bağlamında gerçekleşmesidir (Fidanoğlu, 2018, s. 22).

### **Harry Potter Evreninin Yeniden Üretim Bağlamında Analizi**

Sanatın tüm dallarında olduğu gibi sinema sanatı da kendisinden önceki metinler ile arasında birçok metinlerarası ilişki kurmuştur. Harry Potter evreninin metinlerarası ilişkiler bağlamında çözümlerken başvurabileceğimiz öncül metinlerden en önemlisi Antik Yunan mitolojisidir. Yunan Mitolojisi, resimden, müziğe, tiyatrodan, romana birçok sanat dalının esinlendiği ya da metinlerarası ilişkiler kurduğu hikâyeler ve/veya karakterler barındırmaktadır. J.K. Rowling de diğer sanatçılar gibi karakterlerini ve hikâyelerini yaratırken Antik Yunan Mitolojisi’ni temel almıştır.

Harry Potter evrenindeki bir canlı olan Fluffy de Antik Yunan Mitolojisi’nde yer alan bir canlıdan esinlenilerek yaratılmıştır. Yarı tanrı olan Herakles ölümsüzlüğe ulaşabilmek için kral Eurystheus’un bütün isteklerini yerine getirmek zorundadır. Kral Eurystheus, Herakles’in birbirinden zor ve imkansız olan on iki görev yerine getirmesini ister. Bunlardan sonuncusu Kerberos’un Ölüler Ülkesi’nden çıkartılmasıdır. Kerberos, üç başlı olarak tasvir edilen Hades’in köpeği, cehennem bekçisidir. Canlıların Ölüler Ülkesi’ne girmesine ve içeride bulunan ölülerin dışarı çıkmasına izin vermemek için Ölüler Ülkesinin kapısında beklemektedir. Herakles, görevini yerine getirebilmek için Hades’e giderek köpeği ister. Hades, herhangi bir silah kullanmamak şartıyla buna izin verir. Herakles, kollarının arasına sıkıştırdığı Kerberos’u Eurystheus’a götürür (Cömert, 2010, s. 112-113). Bunun üzerine Eurystheus çok korkar ve Herakles’ten onu aldığı yere geri götürmesini ister. Daha sonraları ise Orpheus, köpeği müziği ile büyüler (Grimal, 2012, s. 364). Harry Potter evreninin ilk hikâyesi Felsefe Taşı’nda Hagrid’in Dumbledore’a Felsefe Taşı’nı koruması için verdiği üç başlı köpek Fluffy, Antik Yunan Mitolojisi’ndeki Kerberos’dan esinlenilerek yaratılmıştır. Fluffy mitteki gibi Felsefe Taşı’nın içinde bulunduğu odanın kapısında bekçilik yapmakta ve ziyaretçilerin içeri girmesine izin vermemekte ve yine mitteki gibi müzik ile sakinleştirilebilmektedir. Burada pastiş yöntemi ile kurulan metinlerarası ilişki sadece filmin diğer metinlerden beslenmesini sağlamamaktadır; aksine mitik örüntünün içinde barınan ve her defasında inşa edilen stereotipleri de yeniden üretmektedir. Bu sebeple Harry Potter serisinde en sık kullanılan metinlerarası yöntemlerden biri parodi yerine pastıştır. Parodi yöntem olarak ana metnin yan anlamlarını dönüştürmeyi hedefler; sinik ve kinik bir eleştiriyi barındırır. Pastiş ise öykünmeyi ve hayranlıkla dolu takdiri içselleştirir.

Harry Potter evreninin ikinci hikâyesi Harry Potter ve Sırlar Odası, metinlerarası ilişkiler bağlamında Antik Yunan Mitolojisi’ndeki Perseus ve Medusa mitinden izler taşımaktadır. Perseus, Danae ve Zeus’un oğludur. Bir gün kral Polydektes bütün dostlarını ve Perseus’u yemeğe davet eder. Davet sırasında kral, evlenmek üzere olduğunu ve arkadaşlarına, kendisine ne hediye edeceklerini sorar. Sıra Perseus’a geldiğinde Perseus ‘Gorgon

Medusa'nın başı' şeklinde cevap verir. Medusa yılan saçlı ve gözlerine bakını taşıtıran bir varlıktır. Bu görevde Perseus'a Hermes ve Athena yardımcı olur. Hermes, Medusa'yı nasıl bulması gerektiğini söyleyerek ona kanatlı ayakkabılar ve bir kılıç verir. Athena ise Perseus'a gözlerine bakınca taşıtmaması için ayna gibi parlayan bir kalkan verir. Medusa'nın yanına varan Perseus kalkan yardımıyla Medusa'ya yaklaşarak kılıçla kafasını keser (Grimal, 2012, s. 616,617; Hamilton, 2006, s. 101-106). Harry Potter ve Sırlar Odası hikâyesinde, Sırlar Odasında yaşayan ve yansımasını görenleri taşıtıran bir yaratık olan Basiliks, mitteki Medusa karakterinden bir alıntıdır. Harry Potter hikâyesinde Harry'e yardımcı olan karakterlerden ilki Hermione Granger'dır. Granger taşıtmış olarak revirde yatarken elinde bulunan ayna ve avcunun içindeki Basilik hakkında bilgi veren kağıt ile Perseus mitindeki Tanrıça Athena'nın hikâyedeki karşılığıdır. Hermione de Athena'nın Perseus'a ayna gibi parlayan bir kalkan vermesi gibi Basiliks'in hareketlerini görebilmesi için ayna kullanabileceği ipucunu Harry'e vermiştir. Harry Potter hikâyesi ve Perseus miti ile ilgili bir diğer alıntı ise Medusa'yı hediye edilen bir kılıç ile kafasından öldüren Perseus ve Basiliks'i yardım için gönderilen bir kılıç ile kafasından öldüren Harry karakteridir. J.K. Rowling, bahsedilen Antik Yunan Miti'ni kendi evreninde bir hikâyeye uyarlamış olayları ve karakterleri benzeştirerek gönderge ve pastiş yöntemlerini kullanarak metinlerarası ilişki kurmuştur.

### Arketiplerin Metinlerarası Yeniden Üretimi

Arketipler kolektif ve kültürel bilinçdışımızın karakutularıdır. Topluma ve kültüre içkin birçok enstrüman arketipler aracılığıyla simgeleştirilerek kolektif olarak hatırlanıp bireysel olarak aktarılır. Jung'un literatüre kazandırdığı hali ile arketipler nesiller boyu edindiğimiz belirli olgu ya da kişilere özgü ham, rafine ve kültürel genetiğimizi özetleyen psişik bilgi ve deneyim parçacıkları/yapılarıdır. Arketipler personamızın alet çantasıdır. Personamız bazen anne arketipine ihtiyaç duyar bazen de yaralı çocuk arketipi ile patolojik yanlarını tanır. Her halukarda arketipler çağlar boyu aktarılan dinamik bilinçdışı olgulardır. Harry Potter evreninde de birçok karakter birçok farklı arketipin aktive edilmesine diğer bir ifade ile yeniden üretilmesine aracılık eder.

Hikâye evreni genel olarak cadılık, büyücülük, sihir, iksir gibi olguları içermektedir. İnsanlık tarihinin bir kısmında, masallara, efsanelere konu olmuş bu kavramların gerçekliğine inanmışlardır. İnsanlar bilmedikleri ya da anlayamadıkları şeylerin doğaüstü olduğuna inanmışlardır. Şifalı bitkiler kullanarak hastaları tedavi eden insanlar ve özellikle kadınlar cadı ya da büyücü olarak etiketlenerek cezalandırılmışlardır (Akın, 2001). Geceleri toplanarak ayin yaptıkları düşünülen cadılar, uç uç kremi sürerek evlerin bacaları aracılığıyla süpürgesine binip uçtuğu düşünölmekteydi. Ortaçağ'da varolan bir diğer düşünce ise "cadıların veya büyücülerin gizemli bir süreç sonucunda hayvana dönüşebileceği inancı, geç Ortaçağ'ın modern cadı kavramını oluşturan temel unsurlardan biridir" (Akın, 2001, s. 163).

*Cadı Arketipi:* Harry Potter evreninde bir ulaşım aracı olan süpürge, üzerine binilerek kullanılmakadır. Evrendeki büyücü ve cadılar süpürgeyi kullanarak istediklere yere hızlı bir şekilde gitmektedir. Ayrıca evrene ait kurgu bir spor dalı olan Quidditch'de süpürgeler aracılığıyla havada oynanmaktadır. Harry Potter ve Sırlar Odası filminde, Harry, Weasley Ailesi ile birlikte uç uç tozu kullanarak, baca aracılığıyla Diagon Yolu'na gitmiştir. Cadı arketipine ait bir ulaşım aracı olan uç uç kremi, uç uç tozu olarak değiştirilerek evrene dahil edilmiştir.

Her ne kadar Harry Potter evrenini J.K. Rowling yaratmış olsa da, yönetmen ve sahne tasarımı görevlerini üstlenen sanat yönetmenleri de görsel açıdan, gerçek hayatta yaşamış olan tarihi kişilerden esinlenmiş ve bunu tasarladıkları sahnelere taşımışlardır. Bunlardan bir tanesi İngiliz Kraliyet tarihinde önemli bir yere sahip olan Anne Boleyn'dir. Anne Boleyn, Kral VIII. Henry'nin eşi, I. Elizabeth'in annesidir. Kral VIII. Henry, Anne Boleyn uğruna Katolik kilisesi ilk eşi Catherine'den boşanmasına izin vermediği için Anglikan Kilisesini kurup, kendisini kilisenin başı ilan ederek Anne ile evlenmiş ve ilk evliliğini geçersiz kılmıştır. Krallarının mezhep değiştirmesine sinirlenen halk Anne'nin VIII. Henry'e büyü yaptığını düşünmüş ve kendisini cadı olarak etiketlemiştir. Harry Potter filmlerinde koridorlarda genellikle hareket eden nadir olarak sabit duran ünlü cadı ve büyücülere ait portreler bulunmaktadır. Harry Potter ve Felsefe Taşı filminde Harry, Ron ve Hermione yön değiştiren merdivenleri kullanırken arka fonda Anne Boleyn'in portresi görülmektedir. Sahneyi kuran sanat ekibi, tarihte Anne Boleyn'in halk tarafından cadı olarak görülmesini kullanarak, portresini kurgusal evrene yerleştirmiştir. Kurgusal evrenin gerçek hayatla kesiştirildiği bu durumda metinlerarası ilişkiler bağlamında İngiliz tarihi ve efsaneleri kullanılmaktadır.

*Simyacı Arketipi:* Harry Potter evreninin yaratıcısı J.K. Rowling de filmin sanat ekibi gibi gerçek tarihi kişileri hikâyelerine yerleştirmiştir. Bunlardan bir tanesi Fransız simyacı Nicholas Flamel'dir. Nicholas Flamel, 1330- 1418 yılları arasında yaşamış ünlü bir simyacıdır. Paris'te bulunan Fransız Ulusal Kütüphanesi'nde kendi el yazısı ile yazılmış eserler bulunmaktadır. Bilim tarihinde Flamel ile ilgili birçok söylenti bulunmaktadır. Bu söylentilere göre Flamel, Abraham isimli bir Yahudi'den bir kitap almış ve bu kitabın sırlarını 21 yıl içinde çözmüştür. Bu kitapta ölümsüzlük sunan ve nesnelere altına çeviren Felsefe Taşı'nın tarifi bulunmaktadır. Bu söylentilere, Nicholas Flamel'in bir anda zengin olması ve düşük gelirli için hastahane, konut gibi yapılar inşaa ettirmiş olmasına neden olmuştur. 1418 yılındaki ölümünden sonra Nicholas Flamel'in bir kiliseye gömüldüğü ve birkaç yıl sonra mezarı açıldığında mezarının boş olduğu söylenmektedir. Bu söylentiler doğrultusunda o dönem yaşayan halk Flamel'in gerçekten de ölümsüzlük iksirini bulduğunu ve hala yaşadığını düşünmüştür (Johnson, 2018). J.K. Rowling, kurduğu evrenin ilk hikâyesinde, Nicholas Flamel'i, günümüzde hala söylentilere neden olan efsanelerini gerçekleştirmiş ölümsüz bir simyacı ve büyücü olarak Harry Potter evrenine yerleştirmiştir. Harry Potter ve Felsefe Taşı filminde adı sık sık geçse de göremediğimiz Nicholas Flamel, Fantastik Canavarlar: Grindelwald'un Suçları filminde izleyicilerin karşısına çıkmıştır. Dumbledore, Newt'e Nicholas Flamel'in adresini verir ve Fransa'da yaşayan yakın bir arkadaşı olduğunu söylemektedir. J.K. Rowling, Harry Potter evreninde efsanelerini kullandığı Nicholas Flamel hakkında [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com) adlı sitesinde kurgu bir biyografi yazmıştır. Bu biyografiye göre Flamel, Fransa'da bulunan Beauxbatons Büyü Akademisi'ne gitmiştir. Okul yıllarında simyaya büyük ilgi duyan Flamel, kariyerine devam ederken Felsefe Taşı'nı yaratmıştır. Yaşam İksiri adında bir ölümsüzlük iksiri üreten Felsefe Taşı, Flamel ve eşinin ömürlerini 20. Yüzyıla kadar yaşamalarını sağlayacak kadar uzatmıştır. Taşın dünya için büyük bir tehdit oluşturduğunu farkedenden Nicholas Flamel, taşı yok ederek 690 yaşında vefat etmiştir (Team, 2020).

### **Harry Potter Evreninin Medyalararasılık Bağlamında Analizi**

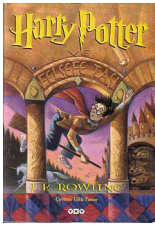

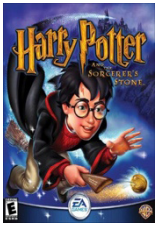
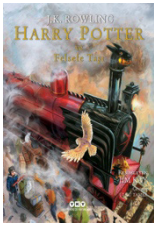

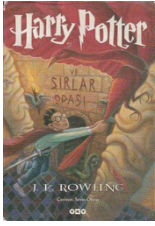

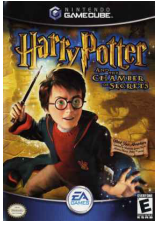
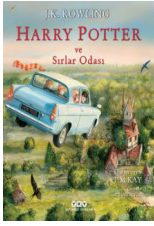

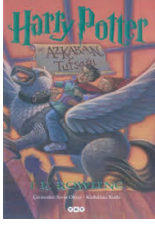


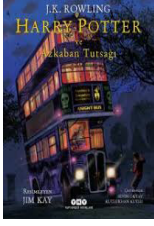

Harry Potter evrenini oluşturan çok sayıda medya ürünü kendi aralarında etkileşime girmekte ve medyalararası ilişki oluşturmaktadır. Kitaptan filme uyarlanırken büyük ölçüde başarı ile aktarılmış olan Harry Potter evreninde bulunan video oyunları ise hikâyede kitaplar ile karakter ve mekan görüntüleri filmler ile büyük ölçüde benzerlik



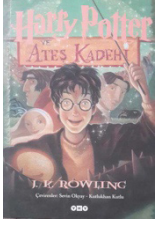




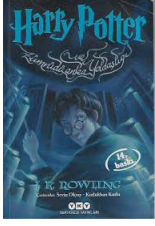



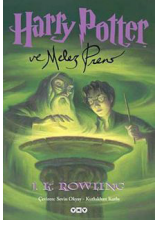



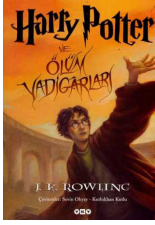



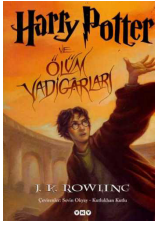






göstermektedir. EA Games ve Warner Bros Interactive ortaklığında çıkartılan video oyunları da kitaplar ve filmler ile aynı ismi taşımaktadır. Oyun PlayStation, Xbox, Pc gibi medya ortamlarında oynanabilmektedir. Film ile paralel bir hikâyeye sahip olan oyunda grafikler ve oynayış şekli yıllara göre gelişmiş olsa da oyuncular tarafından beğenilmemiştir. Transmedya bağlamında Harry Potter evreninin genişlemesini sağlayan Fantastik Canavarlar Nelerdir ve Nerede Bulunurlar? serisi ise ilk olarak sinema filmi olarak piyasaya sürülmüş sonrasında ise filmin orijinal senaryosu kitaplaştırılmıştır. Harry Potter evrenine ait olan kitap, film ve video oyunları, belli bir medya aracılığı ile ortaya konmuş eserin içeriğinde bir değişiklik olmadan farklı medyalara aktarılması / uyarlanması olması nedeniyle medyalararasılığın bir türü olan medya değişimi olarak kabul edilmektedir.

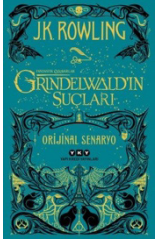


Cineconcert ve Warner Bros Consumer Products iş birliğinde 2016 yılında Harry Potter Film Konserleri adı verilen, filmin gösteriminin ve müzikal performansının aynı zamanda gerçekleştiği bir sahne performansı gerçekleştirmeye başlamıştır. Sinema perdesinde Harry Potter filmlerinin gösterimi sırasında bir senfoni orkestrasının, John Williams, Patrick Doyle, Nicholas Hooper ve Alexandre Desplat tarafından bestelenen filmin müziklerini canlı bir şekilde çalması izleyicilere interaktif bir deneyim sunmaktadır. Sinema ve müzik sanatlarını bir araya getiren bu medyalararası ilişki medya kombinasyonu olarak değerlendirilmektedir. Hem sinema sanatı hem de müzik sanatı kendi anlatı yapılarını ve kodlarını yeni oluşan medya aracına taşıyarak, sinema ve konser kelimelerinin İngilizce birleşimi olan 'cineconcert' adında yeni bir medya ortamı oluşmasını sağlamaktadır.

**Tablo 1. Harry Potter ve Medyalararası İlişkiler Tablosu**

	<b>Kitap</b>	<b>Film</b>	<b>Video Oyunu</b>	<b>Resimli Baskı</b>	<b>Müzik Albümü</b>
<b>Harry Potter ve Felsefe Taşı</b>					
	<b>1997</b>	<b>2001</b>	<b>2001</b>	<b>2015</b>	<b>2001</b>
<b>Harry Potter ve Sırlar Odası</b>					
	<b>1998</b>	<b>2002</b>	<b>2002</b>	<b>2016</b>	<b>2002</b>
<b>Harry Potter ve Azkaban Tutsağı</b>					
	<b>1999</b>	<b>2004</b>	<b>2004</b>	<b>2017</b>	<b>2004</b>



	<b>Kitap</b>	<b>Film</b>	<b>Video Oyunu</b>	<b>Resimli Baskı</b>	<b>Müzik Albümü</b>
<b>Harry Potter ve Ateş Kadehi</b>					
	<b>2000</b>	<b>2005</b>	<b>2005</b>	<b>2020</b>	<b>2005</b>
<b>Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı</b>				-	
	<b>2003</b>	<b>2007</b>	<b>2007</b>	-	<b>2007</b>
<b>Harry Potter ve Melez Prens</b>				-	
	<b>2005</b>	<b>2009</b>	<b>2009</b>	-	<b>2009</b>
<b>Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 1</b>				-	
	<b>2007</b>	<b>2010</b>	<b>2010</b>	-	<b>2010</b>
<b>Harry Potter ve Ölüm Yadigarları Bölüm 2</b>				-	
	<b>2007</b>	<b>2011</b>	<b>2011</b>	-	<b>2011</b>
<b>Fantastik Canavarlar</b>			-	-	
	<b>2019</b>	<b>2016</b>	-	-	<b>2016</b>

	Kitap	Film	Video Oyunu	Resimli Baskı	Müzik Albümü
Fantastik Canavarlar 2					
	2019	2018	-	-	2018

### Harry Potter Evreninin Transmedya Hikâye Anlatıcılığı Bağlamında Analizi

Harry Potter hikâyelerinin başlangıç medyası olarak kitapları ele aldığımız zaman, bu hikâye çizgisinden yaklaşık 70 yıl öncesini anlatan Fantastik Canavarlar serisi Harry Potter kitapları ile transmedyal bir ilişki içerisine girmektedir. Bunun nedeni Fantastik Canavarlar serisinin başlangıç medyası olarak sinema filmini seçmiş olmasıdır. J.K. Rowling'in yarattığı hikâyeyi temel alan yeni seri, aynı sinematik evrende fakat farklı zaman dilimlerinde geçmektedir. Kitaplarda orijinal hikâye çizgisinde 'Fantastik Canavarlar Nelerdir ve Nerede Bulunurlar?' isimli ders kitabının yazarı olarak tanıdığımız Newt Scamander yeni zaman çizgisinde hikayenin başrolü konumundadır. Yine orijinal hikâye zaman çizgisinde son kitapta tanıdığımız Gellert Grindelwald ise yeni zaman çizgisinde Newt ve diğer büyücüler ile çatışma halinde olan anti-kahraman rolündedir. Yeni zaman çizgisinde, orijinal zaman çizgisinde sadece karşılaşılan fakat çok fazla tanıtılmayan karakterler daha derinlemesine tanıtılmakta bunun yanı sıra orijinal zaman çizgisinden de yakından tanıdığımız karakterlerin geçmişlerine dair bilgiler verilmekte hatta filmlerde gösterilmektedir. J.K. Rowling, 2001 yılında yani Harry Potter evrenine ait ilk filmin çıktığı yıl Hogwarts Kütüphanesi'ne aitmiş gibi tasarlanan iki adet kitap piyasaya sürmüştür. Bunlardan ilki yukarıda bahsettiğimiz 'Fantastik Canavarlar Nelerdir ve Nerede Bulunurlar?' isimli kitaptır. Kurgusal ders kitabı yine kurgusal bir karakter olan büyüoolog Newt Scamander tarafından kaleme alındığının düşünülmesi sağlanmıştır. İçerisinde Harry Potter evreninden tanıdığımız fantastik canavarları tanıtan kitap ayrıca onların coğrafi olarak nerede yaşadıkları, neler yedikleri, nelerden hoşlandıkları ya da hoşlanmadıkları hakkında bilgi vermektedir. Kitabın baskısında yazar kısmında yer alan Newt Scamander ismi ve kapağın üzerindeki etiketten Harry Potter'a aitmiş gibi duran kitap, Rowling'in yarattığı evrenin gerçekliğini arttırmak için kullandığı tasarımlardan bir tanesidir. Bu özellikleri dahilinde kitap Harry Potter evrenine katkıda bulunmakla birlikte yeni bir hikâye çizgisinin yaratılmasında aracı konumdadır.

2001 yılında piyasaya sürülen ve Hogwarts Kütüphanesi'ne ait bir kitap tasarımında olan bir diğer kitap ise kurgusal yazar Kennilworthy Whisp'in yazdığı izlenimine sahip 'Çağlar Boyu Quidditch' kitabıdır. Harry Potter evrenine ait bir spor türü olan Quidditch'in tarihi, kuralları, nasıl oynandığı, oynanırken kullanılan süpürgeler, Dünya çapındaki takımlar ve stratejiler hakkında bilgi veren kitap ayrıca yazarı hakkında kurgusal bir tarihçe vermektedir. Kitabın ilk sayfasında Hogwarts kütüphanecisi Irma Pince'in yazdığı bir not ve kitabı ödünç alanların listesi bulunmaktadır. Kuralları ve tarihçesi J.K. Rowling tarafından kurgulanan Quidditch sporu Harry Potter hayranları ve spor sevenler tarafından sevilince ilk önce 2005 tarihinde Amerika Birleşik Devletleri'nin Vermont eyaletinde, bir grup üniversite öğrencisi tarafından oynanmaya başlanmıştır. Kurgusal evrende süpürgeler üzerinde uçarak oynanan oyun, gerçek hayatta bacakların

arasına uzun saplı süpürge ya da sopa yerleştirilerek yürüyerek ya da koşarak oynanmaktadır. Günümüzde 20'den fazla ülkede 400'den fazla takım ile oynanan oyun 2010 yılında Uluslararası Quidditch Topluluğu'nun (IQA) kurulması ile resmi olarak tanınmaya başlanmıştır.

Orijinal Harry Potter serisinden 19 yıl sonrasını anlatan Harry Potter ve Lanetli Çocuk tiyatro oyunu, hem Harry Potter zaman çizgisini genişletmesi açısından hem de yayılımını farklı bir medya aracı olan tiyatro aracılığı ile kurması bakımından Harry Potter evreni ile transmedyal bir ilişki kurmaktadır. Okula başladığında 11 yaşında bir çocuk olan Harry'nin yetişkin olduktan sonraki hayatı, işi, çocukları, arkadaşlık ilişkileri tiyatro oyununda gösterilmektedir. Tiyatro oyunun hikâyesi yedi kitap, sekiz filmlik Harry Potter hikâyesi bittikten sonra, hayranların akıllarında kalan 'peki sonrasında ne oldu?' sorusunu yanıtlayarak hayranlara yeni bir hikaye sunmaktadır. Orijinal zaman çizgisinin sonu Harry'nin çocuklarını Hogwarts'a göndermesi ile bitmektedir. Tiyatro oyununun hikâyesi ise tam o noktada başlamaktadır. Tiyatro oyunun J.K. Rowling tarafından kaleme alınmamış olması transmedyal ilişkiler bağlamında önemli bir noktadır. Oyunun hikâyesinde Rowling sadece onay mercii olarak yer almış hikayenin Harry Potter evreni ile örtüşmesini sağlamıştır.

J.K. Rowling, Harry Potter evrenini inşaa etmesi sürecinde [www.pottermore.com](http://www.pottermore.com) adresli bir internet sitesi kurmuş ve kitaplar ve filmlerde yer veremediği Harry Potter evrenine ait hikâyeleri bu internet sitesinden paylaşmaya başlamıştır. Hogwarts Hayaletleri, Potter Ailesi, Hızır Otobüs, Büyük Göl vb. birçok kurgu hikâye ya da tarihçelerin bulunduğu site daha da genişletilerek hayranların üye olabildikleri bir platforma dönüşmüştür. Platform üzerindeki testleri ve soruları yanıtlayarak hayranların kendi Hogwarts binasını, patronus büyüsündeki hayvanını seçmesine olanak sağlamaktadır. Bu sayede hayran, kendisini Harry Potter evrenine ait bir büyücüymüş gibi hissetmekte ve hikâye evrenine katılmaktadır. Harry Potter hikâye evreni, Fantastik Canavarlar film serisinin başlaması ve iyice genişlemesi ile site revizyona girerek ismini değiştirmiş ve [www.wizardingworld.com](http://www.wizardingworld.com) adresi ile hizmet vermeye başlamıştır. Rowling kısa hikâyelerine kitaplar ve filmler ile doldurulamayan boşlukları doldurmak amacıyla bu yeni konseptte de bu sefer sadece Harry Potter serisinde karşılaşılan mekanlara, karakterlere, büyülere ait bilgi vermenin yanı sıra Dünya çapındaki büyücülük dünyası ile ilgili kısa hikâyeler yazmaya başlamıştır. Örneğin Amerika Büyücülük Tarihi ve dünyanın çeşitli yerlerinde bulunan büyücülük okulları ile ilgili hikâyeler de yenilenen sitede yer almaktadır. Rowling, yarattığı evrendeki boşlukları doldurmak ve hayranları büyücülük evrenine daha fazla bağlanmalarını sağlamak amacıyla yeni bir kitap, film ya da tiyatro oyununun yanı sıra internet üzerinden blog yazmayı tercih etmiştir. Bu yeni medya aracı geniş evrenin hikâyelerinin parçalanarak sunulmasına katkıda bulunmaktadır.

Henry Jenkins tarafından transmedya hikâye anlatıcılığı bağlamında belirlenen yedi ilke olan yayılabilirlik- derinleştirilebilirlik, derinleşme, devamlılık-tutarlılık- çeşitlenme, kuşatılmışlık-kurgusal dünyadan gündelik hayatın içine çekme, yeni bir dünya kurma, dizisellik, öznellik ve performans kapsamında Harry Potter evrenine baktığımızda;

*Yayılabilirlik ve derinleştirilebilirlik:* Potterhead adı verilen Harry Potter hayranları, birçok medya ortamı aracılığıyla evreni etkileşime sokmaktadır. Sosyal medya üzerinden evrene ait, videoları, fotoğrafları, hikâyeleri ya da yaşadıkları deneyimleri paylaşan hayran topluluğu, evrenin yayılabilirliğini arttırmaktadır. Hayranlar hikâye evreninde yüzeysel olarak anlatılan olaylar ya da karakterler hakkındaki bilgileri, [wizardingworld](http://wizardingworld.com).



com adresinde yer alan J.K. Rowling'in Büyücülük Dünyası ile ilgili verdiği kısa bilgileri okumaktadır. Kitaplarda ve filmlerde yer almayan, evrenin yaratıcısı J.K. Rowling tarafından yazılmış bilgileri ve hikâyeleri farklı bir medya aracılığıyla öğrenen hayranlar, evrende derinleşebilmektedir.

*Devamlılık, tutarlılık ve çeşitlenme:* Harry Potter hikâye evreni, resmi olarak kitaplardan, filmlerden ve tiyatro oyunundan oluşmaktadır. Her bir medya mecrası kendisine özel anlatım tekniklerini hikâye evrenine dahil etmektedir. Henüz anlatılma imkanı bulamamış muhtemel bir çok hikâyeyi bünyesinde bulunduran evren, medyalar arasındaki dağılımı konusunda bir tutarsızlık yaşamamaktadır. Fantastik Canavarlar film serisi ana hikâyenin öncesini, Lanetli Çocuk tiyatro oyunu ise ana hikâyenin sonrasını anlatmaktadır. Çeşitlenme kavramı ise hayran kurgularına tekabül etmektedir. Minör anlatılar kategorisinde olan hayran yapımı kısa filmlerin aksine hikâye evrenine alternatifler ya da yeni perspektifler açabilen hayran kurgusu hikâyeler de mevcuttur. Bunlardan bir tanesi, Safina Mazhar tarafından yazılmış ve fandom.net adresinde yayınlanmış olan Karanlık Prens isimli seridir. Seri genel olarak Lord Voldemort'un Harry Potter'ın onu gelecekte öldürecek kişi olduğu kehanetini duyduktan sonra, Voldemort'un Harry'i kaçırıp kendi oğlumuş gibi büyüttüğü alternatif bir hikâyeyi anlatmaktadır.

*Kuşatılmışlık ve kurgusal dünyadan gündelik hayatın içine çekme:* Evrenin gündelik dünya ile ilişkisine odaklanan bu iki kavram Harry Potter evreninde önemli bir yere sahiptir. Minör anlatılar başlığı altında olan mobil oyunlar hayranların istedikleri yer ve zamanda evrene dahil olabilmelerini sağlayarak kuşatılmışlık ilkesinin yerine getirilmesini sağlamaktadır. Kurgusal dünyadan gündelik dünyaya çekme ilkesi ise evrende kullanılan nesnelere günlük hayatta kullanılması anlamına gelmektedir. Örneğin, Harry ya da arkadaşlarının kıyafetleri, okul formaları ya da aksesuarlarıdır. Kostümlü partilerde, cadılar bayramında ya da hayran buluşmalarında, hayranlar bu kıyafetleri giyerek nesnelere kurgusal dünyadan gündelik hayatın içine çekmektedir.

*Yeni bir dünya kurma:* Hem fantastik sinema hem de bir transmedya hikâye anlatıcılığı örneği olan Harry Potter evreni, J.K. Rowling tarafından kurulmuştur. Hikâyenin büyük çoğunluğunun geçtiği Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu, Londra'da bulunmasına rağmen, okula gidebilmek için çeşitli sihirli araçlara ya da geçitlere ihtiyaç vardır. Evrende varolan büyücülere ait mekanlar, Hogwarts Şatosu, Hogsmade köyü, Kavuk genel olarak Orta Çağ mimarisine aitmiş gibi görülmektedir. Rowling Harry Potter evreni için yeni bir kültür, gelenek ve görenekler, yeni bir dil, kurgusal büyülü sözler ve söz kalıpları geliştirmiştir. Genellikle öncül metinlerden alıntı olsa da evrende ayrıca yeni ırklar da görmek mümkündür. Muggle, saf kan, melez, kofti, elf, cin cüce, dev, kurtadam, troll örnekleri evrende var olan ırklardan bazılarıdır.

*Dizisellik:* Merak olgusu evrenin genişlemesine ve dizisellik kazanmasına neden olan şeylerden biridir. İlk anlatılan hikâyenin öncesinde daha büyük ve geniş çaplı hikayelerin var olduğu izleyenlere ya da okurlara anlatılmaz fakat hissettirilir. Bu his hayranda merak duygusuna neden olmaktadır. Harry Potter evreninde kısaca bahsedilen fakat derinlemesine anlatılmayan Grindelwald ve Dumbledore arasındaki ilişki, Fantastik Canavarlar serisinin yaratılmasına neden olmuştur. En önemli merak ise serinin bitiminden sonra Harry ve arkadaşlarına ne olduğu sorusuyken, 2016 yılında yazılan tiyatro oyunu bu soruların cevabı niteliğindedir.

*Öznellik:* Anlatı evreninde keşfedilmemiş, gösterilmemiş ya da derinlemesine ele alınmamış noktaların farklı mecralar kullanılarak anlatılması anlamına gelen

özellik, Harry Potter evreninde wizardingworld.com adlı internet adresi aracılığıyla tamamlanmaktadır. Evrendeki ailelerin, nesnelere, mekanların, karakterlerin; geçmişleri tarihleri ya da hikâyenin zaman çizelgesinde sonlarının ne olduğu konularında, detaylı, kurgusal hikâyeler bizzat J.K. Rowling tarafından evrene dahil edilmektedir. Rowling'in ayrıca twitter gibi sosyal medya platformlarından yaptığı evrene dair açıklamalar, hayranların, evrene ait bilgi dağarcığını genişletmekte ve onlara yeni perspektifler kazandırmaktadır.

*Performans:* Hayranların hikâye evrenine kendi uğraşları ile katkıda bulunma ya da yapım ile koordineli çalışabilmesi anlamına gelen performans ilkesi, minör anlatılar başlığı altında ele alınan hayran yapımı filmlere tekabül etmektedir. Hayranların kendi kurdukları ekip ile, Rowling'in yazdığı evreni temel alarak oluşturdukları senaryo ile çektikleri filmler diğer hayranlar tarafından izlenmekte ve etkileşime sokulmaktadır. Örneğin; Mösyä Taha lakaplı, Türkiye'de yaşayan ve Harry Potter koleksiyoneri olan sosyal medya fenomeni Taha Şahin, hediyelik eşya, kırtasiye, kutu oyunları üzerine projeler üreten Mabbels markası ile iş birliği geliştirerek bir Harry Potter ajandası tasarlamıştır. Wizarding World lisansı ile çıkan ürün, Harry Potter evrenine ait olan lisanslı ilk ajandadır.

**Tablo 2. Analiz Tablosu**

Filmin Adı	Metinlerarası İlişki	Parodi	Pastiş	Alıntılama/ Gönderge	Medyalararası İlişki	Transmedyal İlişki
Harry Potter ve Felsefe Taşı	Var	-	Anne Boleyn'in Portresinin sahneye yerleştirilmesi Kerberos-Fluffy ilişkisi	Nicholas Flamel	Video Oyun: medya değişimi Film Müzikleri: medya değişimi Cineconcert: medya kombinasyonu	Fantastik Canavarlar: Grindelwald'un Suçları filminde Nicholas Flamel'in görülmesi Quidditch Oyununun kurallarının kitaplaştırılması ve gerçek hayatta da oynanması
Harry Potter ve Sırlar Odası	Var	-	Medusa-Perseus Miti	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	-
Harry Potter ve Azkaban Tutsağı	Var	-	Kurtadam Miti	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	Harry Potter ve Lanetli Çocuk tiyatro oyununda zaman döndürücü kullanılması
Harry Potter ve Ateş Kadehi	Var	-	Çin Mitolojisinde yer alan ejderha imgesi	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	Harry Potter ve Lanetli Çocuk tiyatro oyununda zaman döndürücü ile filmin geçtiği zaman çizgisine dönülmesi



Filmin Adı	Metinlerarası İlişki	Parodi	Pastiş	Alıntı/Alıntı/Gönderge	Medyalararası İlişki	Transmedyal İlişki
Harry Potter ve Zümrüdüanka Yoldaşlığı	Var	-	Centaur (at adamlar): Antik Yunan Mitolojisindeki bağlamından koparılmadan hikayeye yerleştirilmiştir.	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	-
Harry Potter ve Melez Prens		-	-	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	-
Harry Potter ve Ölüm Yadigarları: Part 1 ve Part 2	-	-	-	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	Hikayede geçen üç büyücü masalının hayranlar tarafından yeniden üretilerek kısa film haline gelmesi Ozan Beedle'in hikayelerinin kitap olarak basılması ve piyasaya sürülmesi Hikayenin sonundan başlayan bir tiyatro filminin olması
Fantastik Canavarlar Nelerdir ve Nerede Bulunurlar?	-	-	-	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	Yeni hikayenin, orijinal kurgusal evrenden önceki zaman dilimini anlatması Hikayenin başrolünün, orijinal hikayedeki kurgusal bir yazar olması
Fantastik Canavarlar: Grindelwald'un Suçları	-	-	Nicholas Flamel	-	Video Oyun: Medya değişimi Film Müzikleri: Medya değişimi Cineconcert: Medya kombinasyonu	Dumbledore'un ve Grindelwald'un gençliğine yer verilmesi

## Sonuç

Hiçbir anlatının özgün olamayacağını savunan metinlerarasılık; yazarların, öncül yazılan metinlerden, açık alıntı, gizli alıntı, aşırma, anıştırma, pastiş, parodi ve alaycı dönüştürüm yöntemlerini kullanarak yeni metinler ürettiklerini iddia etmektedir. Harry Potter evrenine ait metinlerin ilk olarak öncül metinler ile aralarındaki metinlerarası

ilişkilere bakılmıştır. Bu analizden Harry Potter evrenine ait hikayelerin, birçok anlatı gibi Antik Yunan Mitolojisinde yer alan hikayelerden, kahramanlardan ve mitolojik canlılardan alıntı yöntemi ile metinlerarası ilişki içerisinde olduğu saptanmıştır. Bunun nedeni hikayeye ilgi çekebilmek için öncül hikayelerin kullanılarak okuyucunun ya da izleyicinin tanıdık bir hikâye karşısında duyacağı hazı arttırmaktır. Analizin ikinci aşamasında ise Harry Potter evrenine ait olan tüm medya ürünleri (kitap, film, oyun, resimli özel baskı ve müzik albümleri) belirtilerek medya değişimine bağlı olarak medyalararası ilişkiler tespit edilmiştir. Evrene ait bir diğer medya ürünü olan ve filmin gösterimi sırasında, filmin müziklerinin senfoni orkestrası tarafından canlı bir şekilde çalınan cineconcert deneyimi ise film ve müzik medyalarının birleşimi olarak, medya kombinasyonuna denk gelmektedir.

Yedi kitap ve sekiz filmlik ana hikâyenin zaman çizgisinden öncesini anlatan Fantastik Canavarlar serisi ve yine ana hikâyenin zaman çizgisinden 19 yıl sonrasında yaşananları anlatan Harry Potter ve Lanetli Çocuk tiyatro oyunu, majör anlatılar arasındaki transmedyal anlatıyı göstermektedir. Minör anlatılar kapsamında belirlenen, oyunlar, hayran filmleri ve deneyim odaklı olan tema parklar ise, transmedya hikaye anlatıcılığının katılımcı bir yapı sergilemesi özelliğini kapsamakta ve hayranları hikayeye dahil etmektedir. Bu sayede hayranlar, evrenin bir parçası olarak hikayeye olan bağlılığı artmaktadır.

Fantastik sinema türünde yer alan Harry Potter serisi hem kahramanlık hem de dünyada geçen fantastik kategorilerine girmektedir. İngiltere'nin Londra şehrinde geçen hikâyede büyülü dünyaya geçebilmek için gizli geçitlerin, büyülü araçların kullanılmasını gerektirmektedir. Harry Potter, geleneksel anlatı yapısı kullanılarak, başı ve sonu neden sonuç ilişkisi ile birbirine bağlanmış bir anlatı olarak oluşturulmuştur. Yedi hikâyenin yanında bir ana hikâye olarak ilerleyen anlatı içinde her bir hikâye için ayrı serim, düğüm, doruk noktası ve çözüm bölümleri bulunmaktadır. Harry Potter anlatısı her ne kadar geleneksel anlatı yapısı ile anlatılmış bir hikâye olsa da, postmodernizm anlatısına ait bir çok özelliği de içermektedir. Çalışma kapsamında tespit edilen postmodern anlatılar, evrenin medyalar arasındaki yayılımını genişletmiş ve buna bağlı olarak dünya çapında bilinirliği arttırarak ticari kazanç sağlamasına neden olmuştur.

Parçalı, katılımcı ve nostaljik göndermeleri ile postmodern anlatı yapısına sahip olan transmedya hikâye anlatıcılığı, teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile birlikte kavramlaştırılmış bir anlatı yöntemidir. Yapılan çalışmada transmedya hikâye anlatıcılığının en önemli özelliğinin büyük anlatı yapısına sahip hikayelerin parçalanarak farklı medyalar aracılığı ile sunulmak olduğu görülmektedir. Farklı medya mecralarında ana hikayeyi destekleyen içeriklerin hikâye evrenini genişlettiği transmedya anlatıcılığında evren kurma olgusu önem arz etmektedir. Transmedya hikâye anlatımı kullanan hikayeler üslup olarak incelendiğinde genel olarak fantastik ve alt türlerine ait bir anlatım tarzından bahsetmek mümkündür. Bunun nedeni dünya kurma olgunun fantastik evrenlerde daha kolay gerçekleşmesi olarak görülmektedir. Ayrıca, fantastik üsluba sahip olan eserlerin, çok karakter içermesi, birden fazla olay etrafında şekillenmesi, yeni kültür, gelenek ve görenek kurma imkanına sahip olması ve merak olgusunun yüksek olması da transmedya hikâye anlatıcılığının fantastik eserlerde daha fazla görülmesinin nedenlerinden bir kaçıdır. Evrenler tasarlanırken bilinçli bir şekilde boş bırakılan alanlar, katılımcı medya tüketicileri yani hayranlar tarafından doldurulmaktadır. Hayranların, hikayeye katkı sağladığı ya da dahil oldukları alanlar, kısa filmler, alternatif öyküler, oyunlar, lisanlı ürünler ve tema parklardır. Bu kanalların her

biri hikâye evrenini genişletmekte, bilinirliğini arttırmakta, detaylandırmakta ve böylece anlatının devamını sağlamaktadır. Hayranlar medyalara dağılmış olan hikayeleri takip ederken; kitaplar ile hayal güçlerini genişletebilmekte, filmler ile görsel hazlarını tatmin edebilmekte, oyunlar ve arttırılmış gerçeklik ürünleri ile hikâye evrenine dijital olarak dahil olabilmekte, tema parklar sayesinde ise evreni deneyimleyebilmektedir.

Teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile birlikte ortaya çıkan yeni medya tüketicilerinin tüketim alışkanlıkları, geleneksel medya tüketicilerinden farklı olarak ilerlemektedir. Tek bir medya kullanılarak hikayenin yayınlanması, hayranlar tarafından eğlenceli bir eylem olarak görülmemektedir. Hayranlar, beğendikleri anlatının bilinmeyenlerini öğrenmek için çaba sarf etmeyi isteyerek avcı- toplayıcı bir rol üstlenmektedir. Transmedya hikâye anlatıcılığı sayesinde mümkün kılınan bu durumda hayranlar puzzle parçalarını, farklı medya araçları üzerinden toplayarak büyük resmi (hikayeyi) görebilmektedir. Harry Potter kurgusal evreninde metinlerarası yöntemler sayesinde öncül metinler ile kurulan ilişki hayranlar tarafından kolaylıkla tespit edilmektedir. Nitekim bazı isimler, durumlar ve olaylar sıklıkla açık alıntılama ve pastiş yöntemi ile aktarılmaktadır. Bu durumun birinci nedeni metnin bir çocuk hikayesi olarak kurgulanmış olmasıdır. Bu sayede, bir çocuğun entelektüel ve kültürel birikimi ile hikayenin tanıdık gelmesi ve sevilmesi mümkün kılınmıştır. İkinci neden ise metnin, öncül metinler ile ilişkisinin belirli arketipler ve stereotipler aracılığı ile sağlanmasıdır. Hikayede doğru arketiplerin seçilmiş olması, hayranların, hikayenin metnini okuduktan sonra, filmini izlemek istemesine, filmini izledikten sonra oyununu oynamak istemesine, oyununu oynadıktan sonra ise tema parklar aracılığıyla hikayenin geçtiği kurgusal dünyada yaşamak istemesine neden olmaktadır.

Çalışma, postmodernizm ile birlikte anlatı yöntemleri arasındaki sınırlılıkların kalktığını, geleneksel anlatı olarak çözümlenen birçok hikayenin, teknoloji ile birlikte medyalarda dağılımı, parçalılık göstermesi, metinlerarasılık, medyalararasılık ve transmedya hikâye anlatıcılığı ile birlikte nasıl süreçlerden geçerek postmodernleştiği kanıtlanmaktadır. Ayrıca çalışma, literatürde genellikle küresel olarak yayımlı bir politika izlemesi ya da reklam stratejileri açısından incelenen transmedya hikâye anlatıcılığını, anlatı kuramı üzerinden anlamlandırmaktadır.

### **Kaynakça**

- Akın, H. (2001). *Ortaçağ Avrupası'nda Cadılar ve Cadı Avı*. Ankara: Dost Yayınları.
- Aktulum, K. (1999). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınları.
- Aytaç, G. (2005). *Edebiyat ve Medya*. Ankara: Hece Yayınları.
- Bulut, F. (2018). 'Metinlerarasılık' Kavramının Kuramsal Çerçevesi. *Edebi Eleştiri Dergisi*, 1-19.
- Cebeci, O. (2008). *Komik Edebi Türler / Parodi, Satir ve İroni*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cömert, B. (2010). *Mitoloji ve İkonografi*. Ankara: De ki Yayınları.
- Çetin, N. (2011). *Roman Çözümleme Yöntemi*. Ankara: Öncü Yayınları.
- Eco, U. (2000). *Açık Yapıt*. İstanbul: Can Yayınları.
- Ford, S. (2006). *Fanning the Audience's Flames: Ten Ways to Embrace and Cultivate Fan Communities*. MIT Convergence Culture Consortium.

- Gökşenli, E. Y. (2009). Antonio Muñoz Molina'nın El Invierno En Lisboa Adlı Romanında "Medyalararasılık". *İ.Ü. Mediterráneo/ Mediterranean Dergisi*, 28-45.
- Gürses, İ. (2013). Transgresyon Ve Anarşi: Fotoğrafta Aşırılığın Estetiği. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Glaser, S. A. (2009). Dynamics of Intermedial Inquiry. S. A. Glaser içinde, *Media inter Media Essays in Honor of Claus Clüver* (s. 11-31). Amsterdam: Editions Rodopi B.V.
- Hamilton, E. (2006). *Mitologya*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Grimal, P. (2012). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. H. Jenkins içinde, *Fan, Bloggers and Gamers* (s. 37-60). New York: NYU Press.
- Jenkins, H. (2007, 3 21). *Transmedia Storytelling 101*. 6 23, 2020 tarihinde henryjenkins.org: [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) adresinden alındı
- Jenkins, H. (2009, 12 12). *Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling*. 06 22, 2020 tarihinde Henryjenkins.org: [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html) adresinden alındı
- Jenkins, H. (2016). *Cesur Yeni Dünya - Teknolojiler ve Hayran Kültürü*. (N. Yeğengil, Çev.) İstanbul: İletişim.
- Johnson, D. (2018, 03 22). *Fantastic Alchemist: The 600- Year Legacy of Nicholas Flamel*. 12 2020, 17 tarihinde The Leaky-Cauldron: <http://www.the-leaky-cauldron.org/2018/03/22/fantastic-alchemist-the-600-year-legacy-of-nicholas-flamel/> adresinden alındı
- Kıran, A., & Z., K. (2003). *Yazınsal Okuma Süreçleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Karatay, H. (2010). Türkçe Dersi Öğretim Araçlarında Yapılandırmacılık: Metinlerarasılık. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 155-178.
- Kayaoğlu, E. (2015). Edebiyat Biliminde Yeni Bir Yaklaşım Olarak Medyalararasılık. *V. Uluslararası Karşılaştırmalı Edebiyat Bilimi Kongresi - Vth. Intertanional Comparative Literature Conference*. Mersin Üniversitesi.
- Kristeva, J. (1986). Word, Dialogue and Novel. T. Moi içinde, *The Kristeva Reader* (s. 34-61). Oxford: Basic Blackwell.
- Koçyiğit, M. (2018). Dijital Çağın İletişim Sanatı: Transmedya Hikayeciliği ve Dijital Halkla İlişkiler. E. Aktan içinde, *Transmedya Hikayeciliği* (s. 217- 254). Konya: Literatürk Academia.
- Rajewsky, I. (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*, 43-64.

- Vance, B. (2011). Transmedya Storytelling, 01.12.2020 tarihinde <https://www.kozlen.com/2011/03/13/transmedia-storytelling/>, adresinden alındı.
- Vardar, B. (2002). Açıklamalı Dilbilim Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Multilingual Yayınevi.
- Pratten, R. (2011). Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners. Seattle: CreateSpace.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3, 586-606.
- Sezen, D. (2016). Transmedya Anlatıları. İstanbul Üniversitesi Radyo, Televizyon, Sinema Programı. Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi Ders Notları. 20 Haziran 2020 tarihinde [http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/radyotelevizyonsinema\\_ue/transmedyaanlatilari.pdf](http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/radyotelevizyonsinema_ue/transmedyaanlatilari.pdf) adresinden alındı.
- Smutradontri, P., & Gadavanji, S. (2020). Fandom and identity construction: an analysis of Thai fans' engagement with Twitter. *Humanities & Social Sciences Communications*, 1-13.
- Team, T. W. (2020, 07 6). *The real Nicolas Flamel and the Philosopher's Stone*. 12 17, 2020 tarihinde Wizing World: <https://www.wizingworld.com/features/the-real-nicolas-flamel-and-the-philosophers-stone> adresinden alındı
- Zimmermann, P. (2014). Transmedya Hikayeciliği. *Transmedya Hikayeciliği* (s. 19-25). Konya: Çizgi Kitabevi.



## From Intertextuality to Transmedia Storytelling: Harry Potter

Beste Elveren Arı (Res. Asst.)

İlknur Gürses Köse (Assoc. Prof. Dr.)

### Extended Abstract

Transmedia storytelling, which expresses the dissemination of stories in narratives with a large story universe through different media, is fed by the concepts of intertextuality and intermedia. Intertextuality comes from the understanding that no text can be original and that each text interacts with the texts written before it. On the other hand, intermediateness means the adaptation of a work that was originally presented in one media to a different media. Transmedia storytelling aims to expand the narrative universe by producing new content related to the main story for each media tool, unlike telling the same story in different media. Viewers have to visit every media like hunter-gatherer in order to reach the whole story. Otherwise, it is inevitable that the story will be incomplete.

Henry Jenkins, who made the concept pass into the literature, gathered the principles he deems necessary for a narrative to be considered transmedia under 7 titles.

The first of these is the concept of Spreadability and Drillability. The concept of dissemination means that the content is circulated by media users through social media. Spreadability, which is an important principle in the context of reaching more people, is directly fan-oriented (Jenkins, 2009). On the other hand, deepening means that fans go beyond the surface meaning of the story and go deeper into the story and learn more.

The second principle that Jenkins lists, Continuity, and Multiplicity, is the development of each part of the story in different media in accordance with the characteristics of the media. No matter how big and how diversified the story universe is, it has to be sustained by transmedia storytellers consistently. Otherwise, the effort of the media user who consumes the content to follow the story will be wasted (Sezen, 2016). The concept of diversification corresponds to fanfictions that are perceived as a threat by the producers because they are not included in the main text and even because they are worried that it may break the integrity of the main story. As a result of the media consumer's understanding of the diversification logic, evaluating different versions of the main story is seen as a structure that will open new perspectives between alternatives. The third principle is Immersion and Extraction. These two concepts are conceptualized to make sense of the relationship between the transmedia story world and our daily life. Encirclement refers to the ability of media users to fictional worlds. The user can enter the fictional world through media such as digital games, augmented reality, theme parks. With the principle of siege, users who have the opportunity to visit the places where the story takes place have the opportunity to interact with the universe, while there is an increase in tourism in the regions where the places are located (Ford, 2006, p. 2-3). The concept of extraction corresponds to the fact that fans start using an object used in the fictional world in their daily life.

The fourth principle is the principle of building a new world. We mentioned earlier that the most important feature of transmedia storytelling is world/universe creation. In addition, it is worth mentioning that the wideness of the story universe and the distribution of the story in various channels proceed in parallel.

The fifth principle is seriality. One of the narrative codes of serials, 'serial', which is a program type of television, which is one of the traditional media tools, is the question 'so what will happen now', which is asked at the end of each episode.

Another principle Jenkins mentions is subjectivity. Subjectivity, which means conveying the unexplored, undiscovered, and unexplored points in the narrative universe by using different channels, also enables the creation of new stories in which the secondary characters will be positioned at the center and the offering of new experience opportunities for the fans. The story told from the perspective of the supporting or secondary characters in a different media platform than the story of the hero can be shown as an example of this principle. Finally, the seventh principle is performance. Performance is the ability of fans to contribute to the story universe. Fan groups can produce their own content through the channels the production has designed for them or in line with their own interests and work in coordination with the production.

The sample chosen in the context of the study is the Harry Potter universe. The universe of Harry Potter, seven books, ten films, ten video games, three fan-made films, three mobile games, eight video games, one theater play, four theme parks in various parts of the world, and cineconcert events that are screened around the world constitute the sample of our research. The data were divided into two categories as major narratives that establish the meaning of the story and minor narratives that do not affect the meaning of the story. Major narratives are seven books, ten movies and theater plays that form the main story of the universe. Minor narratives that support the universe and engage fans are fan-made short films, mobile games, cineconcerts, and theme parks.

The relationship of the data with the antecedent texts was analyzed under the title of intertextuality, the circulation of the story in the context of media channels under the title of intermedia, and the fragmentation of the story and its distribution to the media channels were analyzed under the title of transmedia. As a result, within the scope of the study, it is seen that the Harry Potter story is in intertextual relationship with the texts written before it. Another result is that the adventure of the Harry Potter story, which started as a children's novel, is in inter-media relationship with its adaptation to different media such as motion pictures and digital games. Finally, it is seen that the Harry Potter story, which is compatible with all seven principles determined in the context of transmedia storytelling, became transmedia shortly after it started.

**Keywords:** Media, Intertextuality, Intermediality, Transmedia Storytelling, Harry Potter.

Bu makale **intihal tespit yazılımlarıyla** taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

This article has been scanned by **plagiarism detection softwares**. No plagiarism detected.

Bu çalışmada "**Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi**" kapsamında uyulması belirtilen kurallara uyulmuştur.

In this study, the rules stated in the "**Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive**" were followed.

Yazarların çalışmadaki katkı oranları; birinci yazar %75, ikinci yazar %25.

Contribution rates of the authors in the study; first author 75%, second author 25%.

Çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile **çakar çatışması** bulunmamaktadır.

There is no **conflict of interest** with any institution or person within the scope of the study.