

# KİTAP UYARLAMASI FİLMLERDE MEKÂN TASVİRLERİNİN TASAR ÖGELERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

EVALUATION OF SPACE DESCRIPTIONS IN BOOK ADAPTATION MOVIES IN TERMS OF DESIGN ELEMENTS

Gül Şebnem TUTAL\*, Demet AYKAL\*\*

## ÖZET

Mimarlık, edebiyat ve sinema alanlarında ayrı ayrı birçok çalışma yapılmış olsa da üç disiplinin beraber ele alındığı çalışma sayısı oldukça azdır. Kitap uyarlaması filmlerin okur ve izleyici üzerinde aşamalı bir etki yarattığı düşünüldüğünde bu kavramın kendiliğinden bir çalışma alanı yarattığı görülmüştür. Bu çalışmada mimarlık, edebiyat ve sinemanın ortak etkileşim alanında bulunan mekân kavramı kitap uyarlaması filmler üzerinden incelenmiştir. Eserler seçilirken amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Seçilen eserler dram türündeki Muhteşem Gatsby, gerilim türündeki Da Vinci Şifresi, fantastik türdeki Harry Potter Melez Prenses ve bilim kurgu türündeki Dune: Çöl Gezegeni'dir. Kitaplarda detaylı tasvirleri olan; doğal, yapay ve karma mekanlar aranmıştır. Yazarın tasvirde kullandığı ışık, renk, biçim, doku öğeleri tespit edilip yönetmenin bu öğeleri filme nasıl aktardığı karşılaştırmalı analiz yöntemiyle belirlenip tablolaştırılmıştır. Elde edilen veriler film türlerine, mekân türlerine ve öge kullanımına göre analiz edilip grafik halinde sunulmuştur. İncelenen mekanlar tasar öğelerinin kullanımı üzerinden değerlendirildiğinde, yazar ve yönetmenin mekân anlatımında en çok paralellik gösterdiği eserin Da Vinci Şifresi olduğu görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Mekân, Edebi Uyarlamalar, Sinemada Mimarlık, Edebiyatta Mimarlık

## ABSTRACT

Although many studies have been conducted separately on architecture, literature and cinema there are very few studies in which the three disciplines are discussed together. In this study, the concept of space, which is in the common interaction area of architecture, literature and cinema, is analyzed through book adaptation movies. The works were selected by purposive sampling method. The selected works are The Great Gatsby in the drama genre, The Da Vinci Code in the thriller genre, Harry Potter Half-Blood Prince in the fantasy genre and Dune in the genre of science fiction. The books were searched for natural, artificial and mixed locations with detailed descriptions. The elements of light, color, form and texture used by the author in the description were identified and how the director transferred these elements to the movie was determined and tabulated by comparative analysis method. The data obtained were analyzed separately according to movie genres, location types and the use of elements and presented graphically. When the analyzed spaces were evaluated in terms of the use of elements, it was seen that "The Da Vinci Code" was the work in which the author and director showed the most parallelism in the narration of space.

**Keywords:** Space, Literary Adaptations, Architecture in Cinema, Architecture in Literature

Geliş Tarihi/Received: 26 Ocak 2024  
Kabul Tarihi/Accepted: 20 Haziran 2024

Araştırma Makalesi/Research Article

\*  
Mimarlık Bölümü,  
Dicle Üniversitesi,  
Diyarbakır / Türkiye

Department of Architecture,  
Dicle University,  
Diyarbakır / Turkey

ORCID: 0000-0002-1871-287X

sebnemtatal@gmail.com

\*\*  
Mimarlık Bölümü,  
Dicle Üniversitesi,  
Diyarbakır / Türkiye

Department of Architecture,  
Dicle University,  
Diyarbakır / Turkey

ORCID: 0000-0003-2424-0407

demetaykal@gmail.com

## 1. GİRİŞ

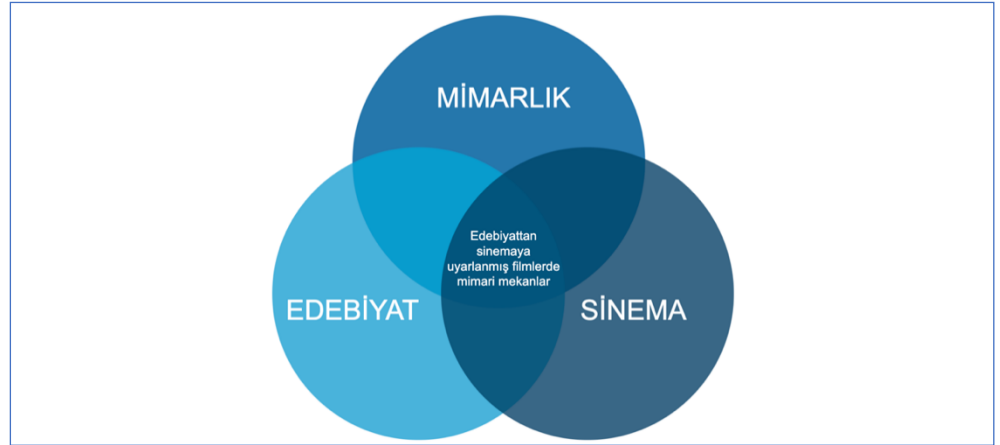
Edebiyat ve sinema on dokuzuncu yüzyılda sinemanın icadıyla etkileşim içinde olan iki sanat dalıdır. İki sanat dalında da asıl amaç bir hikâye anlatmaktır. Edebiyatta anlatılan hikayelerin sinema için barındırdığı potansiyelin keşfedilmesiyle edebiyattan sinemaya aktarılan yapımlar ortaya çıkmıştır. Bu yapımlara "uyarlama" denilmektedir. Uyarlamalar edebiyat ve sinema arasında bir köprü işlevi görmektedir (Atay, 2022, s.134).

Sinemada yalnızca edebiyattan değil birçok sanat dalından faydalanılır. Bunlardan biri de mimarlıktır. Görselliğe dayalı olan iki disiplinde de çeşitli yöntemlerle tasarımlar ortaya koyulur. Mimarlar ve yönetmenler bu noktada birbirlerine benzemektedirler. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında mimarlar diğer branşlarla eskiye oranla daha fazla ilişki kurmak zorunda kalmışlardır. Kurgusal mekanlar tasarımcının hayal gücüyle de ilişkili olan sanat değeri yüksek özgün mekanlardır. Sinemanın temelini oluşturan bu mekanlar ile mimarlık karşılıklı etkileşim içindedir (Özdoğan & Kavut, 2022, s.69). Günümüzde mimari kuram ve

mimari uygulama, dünyanın içinde bulunduğu politik, ekonomik, toplumsal ortamdan; matematik, fizik gibi pozitif bilimlerden; ruhbilim, toplumbilim gibi doğrudan insana yönelik çalışma alanları, ergonomi, göstergebilim, anlambilim ve dilbilim gibi yeni dallardan yararlanmaktadır (Tümer, 1982, s.12). Bu doğrultuda mimarlığın disiplinlerarası ekip çalışması gerektirdiği kabul edilmiştir.

Mimarlık hem edebiyatla hem de sinemayla çift yönlü etkileşim içindedir. Bu üç sanat dalının yolları “mekân” kavramı ile kesişmektedir. Mekân edebiyat, sinema ve mimarlık gibi sanat dalları için vazgeçilmez bir öge olmaktadır. Mimarlar tasarım yaparken mekân içinde farklı özellikleri ön planda tutma eğilimi gösterebilmektedir. Bu da mimarların tasarım dilinin farklılaşmasına olanak sağlamaktadır. Aynı durum yazarlar ve yönetmenler için de geçerlidir. Her yazar yarattığı mekânı farklı üslupla betimleyebilir, her yönetmen betimlenen mekânı kendi üslubuyla ekrana yansıtma eğilimi gösterebilir. Çoğu zaman uyarlama filmlerin -örneğin The Shining (Stanley Kubrick, 1980) filmi- yazarda hayal kırıklığı yaratmasının sebebinin de bu olduğu düşünülmektedir. Kendi zihninde yarattığı dünyanın, yönetmenin gözünden görselleştirildiği hali yazarı tatmin etmemektedir (Tükel, 2010, s. 26).

Birbirine esin kaynağı olan mimarlık, edebiyat ve sinemanın etkileşimini inceleyebilmek bu konuda yazarın ve yönetmenin mekânsal yaklaşımı arasındaki ilişkiyi değerlendirebilmek için uyarlamalar önemli bir kaynaktır. Betimlemesi yapılan mekânın bir başkasının bakış açısına göre görselleştirilmesiyle ortaya çıkan eser, üç sanat dalı için de “mekân algısı” bağlamında bilgi potansiyeli taşımaktadır (Şekil 1).



Şekil 1. Edebiyat, sinema ve mimarlık etkileşim şeması (Tükel, 2010, s. 1)'den düzenlenmiştir.

Mimari mekanları edebi metinlerden beyaz perdeye uyarlama sürecinde ana disiplinler mimarlık, edebiyat ve sinema olsa da sosyoloji, tarih, psikoloji gibi diğer disiplinlerde de ortaklaşa çalışma gereklidir (Tükel, 2010, s.1). Disiplinlerarası çalışma alanı olan mekân, kitap uyarlaması filmler üzerinden değerlendirildiğinde ilgili olduğu tüm bilim dallarından beslenirken elde edilen sonuçlarla bu bilim dallarını beslemektedir.

Kitaplardan uyarlanan filmlerde kullanılan mekanların değerlendirilmesinde, edebiyat, sinema ve mimarlık disiplinleri merkeze alınmalıdır. Mimarlık-sinema ve mimarlık-edebiyat etkileşimi üzerine çeşitli çalışmalar yapılmış olsa da mekân olgusuyla ilgilenen bu üç disiplinin beraber ele alındığı çalışma sayısı oldukça azdır. Üç disiplinin birbiriyle iletişim ve etkileşiminin artması, var olan bilgi potansiyelinin kullanılması ve mimarlığın disiplinlerarası yönünün vurgulanması için bu alanda çalışma yaparak literatüre katkı sağlamak, yapılacak yeni çalışmalar için esin ve bilgi kaynağı olmak önemlidir.

Çalışmada ana amaç yazından görsele aktarılan eserlerin mekân anlatımında ortak olan ve farklılaşan özellikleri disiplinlerarası yönüyle inceleyip karşılaştırmalı analizini yapmaktır. Aynı mekânı edebiyatta yazı dili ile sinemada ise görüntü ve sesle anlatmaya çalışırken, yazarın kurguladığı mekân ile yönetmenin kurguladığı mekânın benzerlik ve farklılıkları araştırılmıştır. İncelenen uyarlamaların seçilen mekanlarında hangi tasar öğelerinin kullanıldığı, bunlardan kaç tanesinin ne ölçüde aktarılabilirdiği, farklı film türlerinde bu aktarımın sağlanma düzeyinin araştırılması amaçlanmıştır.

Çalışmada öncelikle edebiyat, sinema ve mimarlık etkileşiminin anlaşılabilmesi için kavramsal altyapı oluşturulmuştur. Bu disiplinlerin birbiriyle ve mekanla ilişkisi anlatılmıştır. Konuyla ilgili literatür taramasından sonra çalışmanın çerçevesi belirlenmiştir. Çalışmaya

kaynaklık etmesi için kullanılacak eserler amaçlı örneklem yöntemiyle belirlenmiştir. Bu doğrultuda kitaptan beyaz perdeye uyarlanan dram türündeki *The Great Gatsby* (Muhteşem Gatsby, Baz Luhrmann, 2013), gerilim türündeki *The Da Vinci Code* (Da Vinci Şifresi, Ron Howard, 2006), fantastik türdeki *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (Harry Potter Melez Prenses, David Yates, 2009) ve bilim kurgu türündeki *Dune* (*Dune: Çöl Gezegeni*, Denis Villeneuve, 2021) eserleri incelenmek üzere seçilmiştir. Seçilen filmlerde hangi tasar öğelerinin incelendiği, bu öğelerin kitap ve filmde kesiştiği ve ayrıştığı noktaların açıklanması için karşılaştırmalı analiz yöntemi kullanılmıştır. Mekanlar analiz edilirken Altan (1993, s.79)'ın mekân sınıflandırılması kullanılmış, mekanlar doğal, yapay ve karma olmak üzere üç türe ayrılarak incelenmiştir. İncelenen mekanlarda analiz için Göler (2009, s.9)'in mekân algısını değerlendirmede temel olarak kullandığı tasar öğelerinden biçim, renk, doku ve ışık seçilmiştir. Bu doğrultuda seçilen eserler okunarak mekân örnekleri çıkarılmış sonra da izlenerek gerekli görseller elde edilmiştir. Ardından mekânsal karşılaştırmalar yapılarak tüm veriler tablolaştırılmıştır

Mimarlık, sinema ve edebiyat etkileşimini daha geniş ölçekte analiz edip daha sonra birbirleriyle de karşılaştırabilmek için uyarlaması yapılan dört farklı türde eser seçilmiştir. Kitaplarda mekânsal öğelerin öne çıktığı bölümler tespit edilip bu bölümlerde yer alan doğal, yapay ve karma mekanlardan üçer örnek belirlenip bu mekanlar üzerinden kitap-film karşılaştırılması yapılmıştır. Çalışmada mekân analizi için, mekânın tanımlanmasında temel olarak kullanılan tasar öğelerinden “biçim, renk, doku ve ışık” seçilmiştir. Bu doğrultuda seçilen eserler okunarak mekân örnekleri çıkarılmış sonra da izlenerek gerekli görseller elde edilmiştir. Ardından mekânsal karşılaştırmalar yapılarak tüm veriler tablolaştırılmıştır.

## 2. MEKÂNIN FARKLI DİSİPLİNLERDE KULLANIMI

Mekân kavramı TDK'nın sözlüğünde “1. Yer, bulunulan yer. 2. Ev, yurt. 3. Eskimiş, Gök Bilimi, Uzay” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2022). Mekân, insanın davranışlarının sınırlandırıldığı belirli alanlar olarak da nitelendirilebilmektedir. Görme, işitme veya dokunma gibi duyular aracılığıyla kişinin mekâna yaklaşımı şekillenmektedir (Köseoğlu & Durna, 2023, s.50). Mekân sanat dallarının üretim nesnesidir. Edebiyat, sinema ve mimarlık mekân ile doğrudan ilişkisi olan ve mekânın tasarımında birbirinden beslenen disiplinlerdir. Bu disiplinlerin kendi içinde mekanla kurduğu ilişki benzerlik göstermektedir. Üç disiplinde de tasarlanan mekân bileşenleri üretim aşamasında yazar, yönetmen ve mimar tarafından anlamlı bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirilir.

Mekânın aktarıma şekli mekânın anlatıdaki işlevi kadar önemli bir kavramdır. Çünkü insanın mekâna bakış açısı, anlatıcının bakış açısına göre şekillenmektedir. Okuyucu/izleyici anlatıcının gördüğü kadarını görmektedir. Mekân anlatıcının ifadeleriyle canlanmaktadır (Nane, 2021, s.165).

Edebi eserlerdeki mekanların görsel ifadeye dönüşüp sinemaya aktarılmasında mimarlık da rol oynamaktadır. Edebiyat, sinema ve mimarlıkta mekansallığa ihtiyaç vardır. Bu mekanların somutlaştırılmasında tasarımcının bakış açısı ön plana çıkmaktadır. Uyarlama eserlerde aynı mekânın farklı sanat dallarına göre yarattığı bakış açısı farklılıkları ele alınmaktadır. Mekân ele alındığı disiplinlerde değişik şekillerde tanımlanır.

### 2.1. Mimarlıkta Mekân

Mekân kavramı mimarlığın temelini oluşturmaktadır. İnsan ile çevreyi belirli seviyede ayıran ve içerisinde ihtiyaç duyulan eylemleri yapmaya elverişli olan boşluktur. Mimari mekânı tasarlamak, genel olarak doğadan veya peyzajdan insanın algılayabileceği bir bölümü sınırlamaktadır (Hasol, 2019, s.313).

Mimarlıkta mekân vazgeçilmez bir unsurdur. İnsanların algısıyla doğrudan ilişkili olan mekân kavramının tanımlanması için belirli sınırları olmalıdır. Sınırlayıcı öğeler, sınırladıkları bölgeye çeşitli anlamlar yüklemektedir.

Çevrede bulunan mekanların formu ve sınırı oluşturulurken kullanılan öğelere göre mekân; doğal, yapay ve karma olarak ayrılır. Yeryüzü, gökyüzü, orman, ağaç gibi doğal elemanlar kullanılarak sınırlandırılan mekanlar “doğal mekân” olarak nitelendirilir. Kolon, giriş, duvar,

pencere, kapı gibi yapay elemanlar kullanılarak sınırlandırılan mekanlar “yapay mekân, mimari mekân veya şehirselsel mekân” olarak adlandırılır. Bu ögelerin beraber kullanılmasıyla sınırlandırılan mekanlara ise “karma mekân” denilir (Altan, 1993, s.79).

Mekân tüm duyu organlarıyla algılanır ve bu algılar kullanıcının zihninde mekânın tanımlanmasında etkili olur. Mekân algısı kullanıcının mekân içinde veya çevresinde yaşadığı deneyim ve bu deneyimin hafızasında kalması ile ilgilidir. Yaşanan mekân deneyimi hareket ve zaman kavramları doğrultusunda değişir ve gelişir (Özen, 2006).

Mekân algısı çeşitli mimari ögeler tarafından tanımlanırken görsel etki ise tasar ögelerinden biçim, renk, ışık ve doku kavramlarıyla sağlanır (Aslan, Aslan & Atik, 2015, s.141). Mimarlıkta mekân algısını sağlayan bu ögeler mekân anlatımında mimari elemanların kullanıldığı edebi eserlerde ve filmlerde de etkin olarak kullanılır.

## 2.2. Edebiyatta Mekân

Edebiyatta mekân, olay-kişi-zaman-mekân dörtgeninin bir ayağını oluşturmaktadır. Eserde anlatılan olayın meydana gelmesinde ve kişilerin karakter gelişiminde etkili olmaktadır. Anlatılarda mekân kavramı özellikle roman türündeki eserlerde etkili olmaktadır. Hatta kimi zaman mekân olayın önüne geçip romanın asıl unsuru olarak kullanılmaktadır.

Mekân hem gerçek dünyayı hem de kurgusal dünyayı çevresel olarak yansıtabilmektedir. Karakterin içsel sorunları, çevresiyle uyumsuz bir karakter üzerinden okuyucuya aktararak mekân retorığı güçlü bir şekilde oluşturulabilir ya da karakterin içinde bulunduğu durum, yaşanan mekânın retorığıyla güçlü şekilde ifade edilebilir (Şengül, 2010, s.532). Mekân ifade edilirken kullanılan üslup, olay ve mekân arasındaki kurguyu öne çıkaran bir unsur olarak okurun karşısına çıkmaktadır. Bunun haricinde yazar mekânı olayların meydana geldiği çevreyi tanıtmak, karakterin özelliklerini öne çıkartmak, toplumu yansıtmak ve atmosfer yaratmak için kullanabilmektedir.

## 2.3. Sinemada Mekân

Edebiyatta olduğu gibi sinemada da olay, kişi, zaman arasındaki ilişkiler, mekanla bağlantılıdır. Sinemada mekanlar görsel illüzyon yaratmak için elverişlidir. Sinemasal mekânda uzağı yakın, büyüğü küçük gösterip gerçek mekân manipüle edilebilir. Buna paralel olarak sinema mekanlarının içerik zenginliği açısından edebiyata üretilen mekanlarla mimari mekanlar arasında yer aldığı söylenebilir. Sinemada üretilen mekanların edebiyatta üretilen mekanlar kadar sınırsız alanı olmamasına karşın mimari (fiziksel) mekanlar kadar da sınırlayıcı özellikleri yoktur. Görsel medyada kullanılan mekanlar temsil aracı olarak kullanılmaktadır. Bu mekanlar kullanılarak konuyla ilgili önemli bulgular elde edilebilmektedir. Ayrıca sinemasal mekanlar üzerinden filmlerde ele alınan toplumların kültürel ve sosyal yapısı hakkında çıkarımlarda bulunmak mümkün olmaktadır (Fettahoğlu & Erbay, 2022, s.15). Sinemasal mekanların gelişim sürecine bakıldığında dönemin mimari akımlarından ilham alınarak oluşturulan mekanların olduğu görülmektedir (Yalçın & Özdoğlar, 2023, s.222).

Sinema ile mekân kavramlarının ilişkisi irdelendiğinde, sinemayı ve mekânı deneyimleme şekli belirli sınırları olmayan zihinsel mekânda özdeş hale geldiği görülmektedir. Mekân zihinde oluşan görüntüyü, mimarinin deneysel dünyasından izleyicinin zihnine aktarmaktadır. Bu görüntüler obje olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Dolayısıyla sinema ve mekân kavramları birbiriyle bağlantılıdır (Sevin, 2018, s.9). Sinema mekanlarının merkezinde sinemasal özne vardır (Çam, 2016, s.12). Yönetmenin yarattığı dünyadaki öznelere hizmet eden mekanlar oluşturulur. Burada sanal ve kurgusal mekanlar kullanılabildiği gibi gerçek mekanlar da kullanılabilir. Kullanılan mekânda dönemin şartları, güncel sinema akımları ve toplumsal yapıdan izler görülebilir. Mekânın sinemasal temsili bu açılardan da incelenir.

## 3. UYARLAMA FİMLERDE MEKÂN ANALİZİ

Kitap uyarlaması filmlerde mekân kullanımı mimarlık, edebiyat, set tasarımı ve sinematografi de dahil olmak üzere çeşitli sanatsal ve teknik bilimlerin entegrasyonu ile

oluşmuş disiplinlerarası çalışma alanıdır. Mimarlık, bir edebi eserin atmosferini beyaz perdeye aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Yazarın/yönetmenin bakış açısına göre hikâye anlatımında bir etkin olabilmektedir. Birçok uyarlama filmde mimarlık, kitabın dünyasının yönetmenin bakış açısıyla yansıtılması için araç görevi görmüştür. Hikâyenin atmosferinin ve temasının doğru şekilde mekanlara aktarılmasında önemli bir etkide bulunmuştur.

Bir mekânın sinemasal temsili, tasarlanma ve tasvir edilme şekli izleyicinin karakterler ve olaylarla ilgili algısına yön verebilir. Yazar/yönetmen mimarlığı kullanarak hikâyenin görsel ve tematik unsurlarına etki edebilir. Bu bağlamda çalışma kapsamında Da Vinci Şifresi, Harry Potter ve Melez Prens, Muhteşem Gatsby, Dune: Çöl Gezegeni filmleri karşılaştırmalı incelenmiştir.

### 3.1. Da Vinci Şifresi

Da Vinci Şifresi, Dan Brown tarafından yazılan ve ilk olarak 2003 yılında yayımlanan gizem türünde bir romandır. Yayımlandığı günden itibaren büyük yankı uyandıran eser, artan ilginin sonucunda filme ve video oyununa uyarlanmıştır. 2006 yılında vizyona giren film uyarlaması, semboloji profesörü Robert Langdon'ın Avrupa'daki bir dizi tarihi mekânda "kutsal kâse" ile ilgili yaptığı yolculuğu ve bu esnada başından geçenleri anlatmaktadır (Şekil 2).

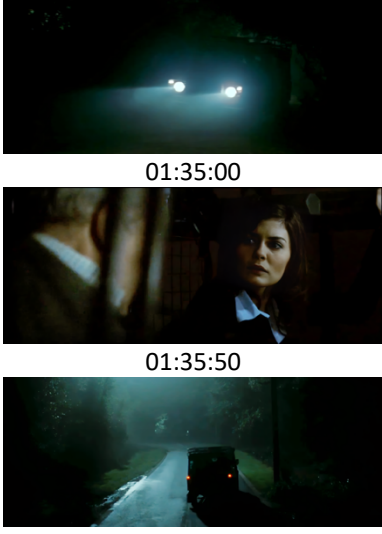
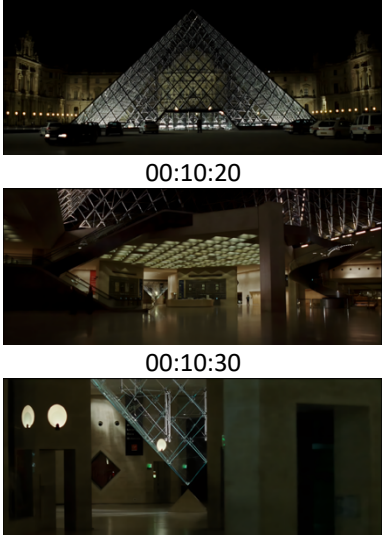
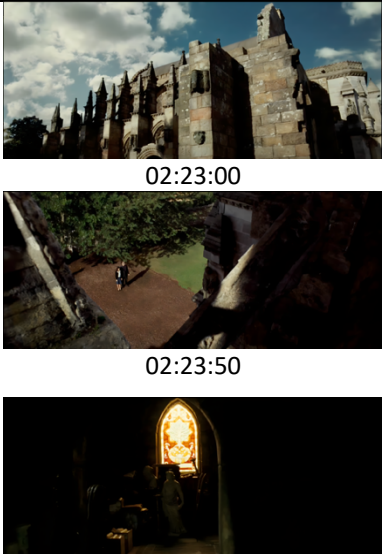
	Kitap Künyesi	Film Künyesi
Kapak/ Afiş		
Yıl	2003	2006
Sayfa/Süre	495 sayfa	159 dakika
Yazar/Yönetmen	Dan Brown	Ron Howard
Yayınevi/Yapımcı	Altın Kitaplar	Ron Howard, Brian Grazer, John Calley

Şekil 2. Da Vinci Şifresi künyesi. Görseller (Kitapyurdu, 2023a) ve (IMDb, 2023a)'dan alınmıştır.

Da Vinci Şifresi'nin dikkat çeken yönlerinden biri kitapta ve filmde kullanılan mekanlardır. Hikâye boyunca Robert ve diğer karakterlerin hikâyenin odak noktasını oluşturan mekanlarda birbirleriyle karşılaşmaları konu edinmiştir. Eserin türü olan gizem duygusu, tarihi mekanların kullanımı ile okuyucuya ve izleyiciye iletilmiştir.

Kitapta kullanılan tüm tarihi mekanlar filmde kullanılmıştır. Başta Paris'teki Louvre Müzesi ve Saint-Sulpice Kilisesi, Roma'daki Opus Dei, İngiltere'deki Mabet Kilisesi, Westminster Manastırı ve Rosslyn Şapeli olmak üzere birçok tarihi yapı hikâyenin önemli bir parçası olarak kullanılmıştır. Gizemleri çözmeye çalışan karakterler için mekanlar çözüm yolunun en önemli parçası olarak okuyucunun/izleyicinin karşısında çıkmıştır.

Film kitaptan uzaklaşmadan uyarlanmıştır. Filmdeki birçok replik kitaptan birebir alınmıştır. Yönetmene fazla alan tanımayan bu durum mekân türlerinin de kitaptaki gibi olmasını sağlamıştır. Çalışmaya örnek olarak seçilen mekanlar tablolastırılarak karşılaştırılmıştır (Brown, 2003/2019) (Tablo 1).

Yazarın Kurguladığı Mekân	Yönetmenin Kurguladığı Mekân	Değerlendirme
<p>Château Villette'nin Arazisi (Doğal Mekân)</p> <p>“Teabing'in uşağı Rémy, efendisinden aldığı emirler üzerine, Château Villette'nin arkasındaki ay ışığının aydınlattığı arazide, aracı oldukça etkileyici bir ustalıklarla idare ediyordu. Farlarını açmadan bir tepeciğin üstünden geçmişti ve şimdi araziden uzaklaşarak uzun bir yokuştan aşağı iniyordu. Uzaktaki orman silüetine doğru gidiyor gibiydi. Araç yalpalayarak üzerinde çimenlerin bittiği patikaya vardığında, önlerindeki ağaçlar ay ışığını kesti. Yolun üstüne yayılan zayıf san ışık demeti, patikanın her iki tarafındaki çalılıkları görünür kılmıştı” (s.314).</p>	 <p>01:35:00</p> <p>01:35:50</p> <p>01:36:00</p>	<p>Kitapta örneğine çok az rastlanan doğal mekân anlatımında; doku (çimen), ışık (ay ışığı, araba farları, karanlık, ışık demeti) ve biçim (uzun yokuş) ögeleri kullanılmıştır. Yönetmen mekânın kitapta anlatıldığı gibi oldukça karanlık şekilde ekrana yansımaları sağlamıştır. Bu karanlık sahnenin kitaptaki anlatımında, renk ögesinin kullanılmamasının sebebinin ışık olmadığı için renklerin görünmemesi olduğu görülmüştür. Bir kaçış sahnesinde olması beklenen gerilim tasar öğelerinin etkin kullanımı ile sağlanmıştır.</p>
<p>Louvre Müzesi (Yapay Mekân)</p> <p>“Langdon, yüzbaşının peşinden giderek, ünlü mermer basamaklardan cam piramidin altındaki avluya indi [...] Louvre'un, yer seviyesinin on sekiz metre aşağısına yapılmış altı bin beş yüz metrekarelik lobisi, uçsuz bucaksız bir mağarayı andırıyordu. Yukarıdaki bal rengi taşlardan yapılmış cepheyle uyumlu olması açısından, sarı mermer döşenmiş yeraltı koridoru, genellikle gün ışığı ve turistlerle canlanıyordu. Ama bu gece tüm alana soğuk ve esrarlı bir hava veren lobi, ıssız ve karanlıktı” (s.29).</p>	 <p>00:10:20</p> <p>00:10:30</p> <p>00:10:36</p>	<p>Yazar mekânı anlatırken; doku (cam piramit, mermer koridor, taş cephe), ışık (lobi karanlığı), biçim (piramit) ve renk (bal rengi ve sarı) ögelerinin tamamını kullanmıştır. Mekânın kitaptaki anlatımına uygun olarak geniş, sarı mermer döşenmiş lobiyi ve gündüzleri doğal aydınlatma sağlayan cam piramidin gece görünümüne filmde yer verilmiştir. Yapının içinde kullanılan renkler ve ışıklar, filmde kitapta anlatıldığı gibi “soğuk ve esrarlı” bir havanın oluşmasını sağlamıştır.</p>
<p>Rosslyn Şapeli (Karma Mekân)</p> <p>“Langdon ile Sophie kiraladıkları arabayı, şapelin kurulduğu kayalıkların dibindeki çimli park alanına çekerlerken, Rosslyn'in sivri kulelerinin gölgeleri uzuyordu. Bu taş şapel yüzyıllar boyunca Kutsal Kâse'nin varlığından söz edilen fısıltılarla yankılanmıştı [...] Günün son ışıkları batı tarafındaki pencereden kırmızımsı bir renkle süzülürken, sütunların işlemeleri alev almış gibi görünüyordu. Sol taraftaki sütun çok basit, dik çizgilerle bezenmişken, sağ taraftaki sütunun süslü, devamlı dönen spiral hatları vardı” (s.470-473).</p>	 <p>02:23:00</p> <p>02:23:50</p> <p>02:25:00</p>	<p>Kitap filme uyarlanırken yönetmen detaylara aynı titizlikle yaklaşarak Rosslyn Şapeli'ni ve çevresini beyaz perdeye aktarmıştır. Bu mekânın anlatımında; doku (çim park alanı, taş şapel), ışık (günün son ışıkları), biçim (sivri kule, spiral hatlar, dik çizgiler) ve renk (kırmızı ışık) olmak üzere dört öge de etkin şekilde kullanılmıştır.</p>

Tablo 1. Da Vinci Şifresi'nin karşılaştırmalı mekânsal analizi. Görseller (Howard, 2006)

Da Vinci Şifresi'nin kitaptan filme uyarlandığı süreçte çoğunlukla gerçek mekanların kullanıldığı, bu mekanların kitaptan filme uyarlanma aşamasında az da olsa değişiklik gösterdiği görülmüştür. Yönetmenin mekânı yansıtma şeklinin yazarın tasvirlerine paralel

olduğu belirlenmiştir. Eserin incelenen bölümlerinde doku, ışık, biçim ve renk kullanımında denge olduğu görülmüştür.

### 3.2. Harry Potter ve Melez Prens

Harry Potter ve Melez Prens, İngiliz yazar J.K.Rowling'ın yedi kitaplık Harry Potter serisinin altıncı kitabıdır. 2005 yılında yayımlanan eser 2009 yılında filme uyarlanmıştır (Şekil 3).


	Kitap Künyesi	Film Künyesi
Kapak/Afiş		
Yıl	2005	2009
Sayfa/Süre	594 sayfa	153 dakika
Yazar/Yönetmen	J.K. Rowling	David Yates
Yayınevi/Yapımcı	YKY	David Heyman, David Barron



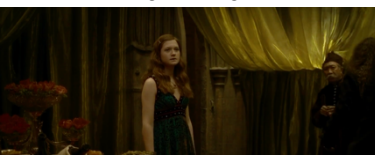



Şekil 3. Harry Potter ve Melez Prens künyesi. Görseller (Simurg, 2023) ve (IMDb, 2023b)'den alınmıştır.

Harry Potter ve Melez Prens, serinin önceki filmlerine göre daha karanlık bir temaya sahiptir. Lord Voldemort'un geçmişine ve Harry Potter'ın Dumbledore ile ilişkisine yoğunlaşan filmde, serinin diğer filmlerine kıyasla mekân çeşitliliği artmıştır.

Ana mekân serinin diğer filmlerindeki gibi Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu olsa da çeşitli doğal, yapay ve karma mekanlar kullanılmıştır. Eserin mekânsal çerçevesi Hogwarts ile sınırlandırılmamıştır. Seride ilk defa görülen Profesör Slughorn'un evi karma mekân, Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu'ndaki odası ise yapay mekân olarak incelenmiştir. Voldemort'un sırrını keşfetmek için gidilen mağara ve çevresi ise doğal mekân kapsamında değerlendirilmiştir. Kitapta detaylıca betimlenen mekanlar karanlık temanın okuyucuya aktarımında bir araç olarak kullanılmıştır (Rowling, 2005) (Tablo 2).

Tablo 2. Harry Potter ve Melez Prens'in karşılaştırmalı mekânsal analizi. Görseller (Yates, 2009)

	Yazarın Kurguladığı Mekân	Yönetmenin Kurguladığı Mekân	Değerlendirme
Mağara (Doğal Mekân)	"Kan sıçramış kaya basitçe kayboldu. Dumbledore, topukları üstünde olan Harry ile kemerli yoldan geçti, geçtiği gibi hızla kendi esasını aydınlattı. Geniş ve kara bir denizin kenarında duruyorlardı, o kadar genişti ki, Harry gölün uzakta kalan kıyısını göremiyordu, mağaradaki tavan o kadar yüksekti ki sonu gözüküyordu. Puslu ve yeşilimsi bir ışık gölün ortası gibi görünen uzakta bir yerde parlıyordu; ışık tamamıyla aşağıdaki suya yansıyor. Kadife gibi karanlığı bozan tek şey yeşilimsi alev ve iki asadan çıkan ışıktı" (s.512-513).	 01:59:45	Yazar mekânı betimlerken; doku (kaya), ışık (karanlık, puslu ışık, alev), biçim (kemerli yol, geniş deniz, yüksek tavan) ve renk (kara, yeşilimsi) öğelerinin tamamını kullanmıştır. Yönetmen bu betimlemeyi uyarlarken doku, ışık ve biçim öğelerini olduğu gibi kullanmıştır. Renk ögesinde ise yeşil renk kullanılmamıştır. Sahnenin karanlık atmosferi kitaptaki gibi yansıtılmıştır.
		 02:00:00	
		 02:00:35	

Slughornun Odası (Yapay Mekân)	<p>“Ya bu şekilde yaptırılmıştı veya sihirli bir hileyle bu hali almıştı, Slughorn'un ofisi normal bir öğretmenin odasından çok daha büyüktü. Tavan ve duvarlar zümrüt yeşili, altın ve koyu kırmızı tonlarında asılmış eşyalarla bezenmişti, bu onlara büyük bir çadırın içindeymiş hissi veriyordu [...] tavanın ortasından sarkan şatafatlı altın bir lamba nedeniyle kırmızıya boyanmış gibiydi; her biri ışığın altında ufak benekler gibiydi. İnce sis görünümü veren dumanın altında derin bir sohbete dalan yetişkin büyücüler vardı” (s.291-292).</p>	 <p>01:10:15</p>  <p>01:12:26</p>  <p>01:12:55</p>	<p>Yazar Slughorn'un Hogwarts'daki odasını anlatırken; doku (altın), ışık (lamba, sis) ve renk (zümrüt yeşili, altın, koyu kırmızı) öğelerini kullanmıştır. Biçim ögesine yer vermemiştir. Yönetmen betimlemedeki gibi altın ve koyu kırmızı renkte eşyalar kullanmıştır. Kullanılan lamba betimlemedeki gibi “altın” değildir etrafa saçtığı renk de kırmızı değildir yönetmen doku ve renk ögesinde değişiklik yapmıştır. Ortam yazarın anlattığı gibi sisli değildir.</p>
Slughorn' un Evi (Karma Mekân)	<p>“Kendi bahçesi içine inşa edilmiş, düzgün, taştan bir eve yaklaşıyorlardı. Harry, Inferi'lerin korkunç düşüncesini sindirmekle başka bir şeye dikkat kesilemeyecek kadar meşguldü ki ön kapiya ulaştıklarında Dumbledore birden durdu ve Harry ona çarptı [...] Harry gözlerini az meyilli ön patikaya dikti ve kalbinin güçten kesildiğini hissetti. Ön kapı menteşelerinden ayrılmıştı. Dumbledore sokağın başına ve sonuna göz gezdirdi. Hala terkedilmiş gözüküyordu. Harry bahçe kapısını açtı, topuklarının üzerinde, hızlı ve sessizce bahçe patikasından yürüdü, asası havada ve hazır bir şekilde ön kapıyı dürttü” (s.65).</p>	 <p>00:05:15</p>  <p>00:05:37</p>  <p>00:05:43</p>	<p>Filmin ilk sahnelerinden birinde olan bu karma mekân kitapta betimlenirken; doku (taş), biçim (meyilli patika) öğeleri kullanılmıştır. Işık ve renk betimlemesi yapılmamıştır. Filmde yönetmen bu sahneyi uyarlarırken doku ögesini kitaptaki gibi kullanmıştır. Biçim ögesinde ise yazardan farklı olarak “meyilli” değil düz patika tercih etmiştir. Kitapta detayları verilmeyen renk ve ışık öğelerini evin dış görünüşünü kendi inisiyatifiyle belirlemiş, oldukça karanlık ve soğuk bir sahne ortaya koymuştur.</p>

Harry Potter ve Melez Prens uyarlamasında yazar ve yönetmenin özellikle ışık ögesi kullanımında aynı bakış açısına sahip olduğu, doku ögesinin kullanımında ise yazarın detaylıca betimlediği noktaların filme uyarlanmadığı belirlenmiştir. Eserin genel temasına uygun olarak kasvetli atmosferin yaratılması için tasar öğeleri kullanılmıştır. Yönetmenin kurguladığı mekânın yazarın tasvir ettiği mekândan kopmadığı görülmüştür.

### 3.3. Muhteşem Gatsby

Muhteşem Gatsby yirminci yüzyılın en iyi romancılarından biri olan F. Scott Fitzgerald'ın 1925 yılında yayımlanmış olan dram türündeki romanıdır. Yayımlandığı dönemden itibaren çok sayıda TV şovuna, tiyatroya ve filmlere uyarlanmıştır (Şekil 4).



	Kitap Künyesi	Film Künyesi
<b>Kapak/ Afis</b>		
<b>Yıl</b>	2012	2013
<b>Sayfa/Süre</b>	218 sayfa	143 dakika
<b>Yazar/Yönetmen</b>	F. Scott Fitzgerald	Baz Luhrmann
<b>Yayınevi/Yapımcı</b>	Mitra Yayınları	Lucy Fisher, Baz Luhrmann, Douglas Wick.

Şekil 4. Muhteşem Gatsby künyesi. Görseller (Kitapyurdu, 2023b) ve (IMDb, 2023c)'den alınmıştır.

Film savaş sonrası New York'a borsacılık için gelen Nick Garraway'in gözünden Jay Gatsby'nin hayatının anlatılmasıyla başlamaktadır. Jay Gatsby ve onun gösterişli evindeki kalabalık partileri hikâyenin önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Filmde kullanılan mekanların önemi ilk sahneden itibaren göze çarpmaktadır. Kitapta ve filmde olayların çoğunun geçtiği bir dizi önemli mekân bulunmaktadır. Bunun en belirgin örneklerinden biri Gatsby Malikânesidir. Dönemin toplumsal ayrışması bu mekanlar ve mekanların bulunduğu yerleşim bölgeleri üzerinden verilmektedir. Gatsby Malikânesinin bulunduğu West Egg, Buchanan Evinin bulunduğu East Egg, görece yoksulların yaşadığı Valley of Ashes ve New York bu toplumsal ayrışmanın yansıtıldığı mekanlarını içermektedir. Kitapta detaylıca betimlenen Gatsby Malikanesi devasa bahçeleri, çeşmeleri, havuzları ve malikanenin ana binası ile tüm sosyetenin odağındadır. Malikaneye girebilmek bile bir statü sembolü haline getirilerek bu mekân eserde ön plana çıkarılmıştır. Hikâyenin diğer önemli karakterleri olan Tom ve Daisy'nin yaşadığı Buchanan Evi, Gatsby Malikânesinin tam karşı kıyısında bulunmaktadır. Gatsby Malikanesi kadar ön plana çıkarılmasa da kitapta tüm detayları ile betimlenmiştir. Eserin her noktasına hâkim olan "aşırılık" teması okuyucuya/izleyiciye mekanlar aracılığıyla aktarılmıştır. Hikayedeki aşırılık, ihtişam ve zenginlik temaları, abartılı partiler ve bir fon görevi gören şatafatlı evler ile sağlanmıştır. Eserin başından sonuna kadar en önemli mekân, ikonik "Gatsby Malikanesi" olmuştur (Fitzgerald, 1925/2012) (Tablo 3).

Tablo 3. Muhteşem Gatsby'nin karşılaştırmalı mekânsal analizi. Görseller (Luhrmann, 2013)

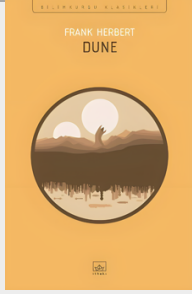
	Yazarın Kurguladığı Mekân	Yönetmenin Kurguladığı Mekân	Değerlendirme
Nick Carraway Bahçesi (Doğal Mekân)	"Gatsby'nin kendi bahçesinden benimki ne doğru yürüdüğünü gördüm [...] Bir an düşündükten sonra, gönülsüzce. "Bu çimlerin kesilmesi gerek" dedi. İkimiz birden bahçeye baktık. Benim bakımsız çimlerimin hemen ardında onun koyu yeşil, bakımlı çimleri başlıyordu. Benimkileri kastettiğinden şüphelendim [...] Ön bahçedeki, kara gövdesi yumrularla dolu, koca yaprakları yağmur damlalarına direnen ağacın altına sığındım. Yağmur hızını artırmış, Gatsby'nin bahçivanının kısacık kestiği çimlerle örtülü bakımsız bahçemde minik göl ve bataklıklar oluşmuştu. Ağacın altından görebildiğim tek yer Gatsby'nin ihtişamlı malikanesiydi" (s.79-80).	 00:51:00	Kitaptaki doğal mekân örneğinin anlatımında yalnızca renk (koyu yeşil, kara gövde) ögesi kullanılmıştır. Kitapta anlatılan mekân filme aktarıldığında iki farklı hava durumunun olduğu sahnede etkin olarak ışık ögesinin kullanıldığı görülmüştür. Her ne kadar yazar okuyucuya bu konuda bir bilgi vermese de yönetmen beyaz perdeye uyarlarken renk ögesini ışık ögesi ile desteklemiştir.
	 00:52:06		
	 00:53:00		

<p>Gatsby Malikanesi (Yapay Mekân)</p>	<p>“Evim güzel görünüyor, değil mi?’ diye sordu, ‘Ön tarafı ne güzel güneş alıyor bak.’ ‘Evet’ dedi gözlerini evin kemerli kapılarında ve köşeli kulelerinde dolaştırırken [...] Üst kata çıktık. Çeşitli dönem tarzlarında döşenmiş, gül ve leylak rengi ipeklerle kaplı, taze çiçeklerle süslenmiş yatak odalarından ve soyunma odalarından, bilardo salonlarından, gömme küvetli banyolardan geçtik [...] En yalın döşenmiş yer, yatak odasıydı. Tuvalet masasının üzerindeki takımlar dışında her şey matlaştırılmış saf altındandı” (s.87-88).</p>	 <p>01:10:00</p>  <p>01:10:15</p>  <p>01:11:00</p>	<p>Yazar kitabın en önemli mekanlarından biri olan Gatsby Malikanesini anlatırken; doku (saf altın, ipek), ışık (güneş), biçim (kemerli kapı, sivri kule), renk (gül ve leylak rengi) olmak üzere tüm öğeleri kullanmıştır. Yapıyı dışından içine doğru anlatan yazar evin ihtişamına uygun olarak birçok farklı tarzı aynı anda içinde barındırdığını belirtmiştir. Filmde de bu betimlemeye uygun hareket edilmiştir fakat yazarın anlatımı bire bir aktarılmamıştır.</p>
<p>Buchanan Evi (Karma Mekân)</p>	<p>“Georgian Kolonyal mimarisi ile inşa edilen, kırmızı-beyaz renklerdeki bu malikane koya hâkim bir yükseklikteydi. Arada tek tük güneş saatlerini, tuğla döşeli yürüyüş yollarını ve genişliğinde parlayan çiçek bahçelerini aşıyor, nihayet eve ulaştığı anda hızını alamamış gibi asmaların örttüğü duvara yaslanıyordu. Ön cepheyi ayıran Fransız tarzı pencerelerin camları güneş ışığında parlıyor [...] Fransız tarzı pencerelerinin olduğu gül renkli, aydınlık bir odaya vardık. Perdeler odayı dolduran esinti ile soluk bayraklar gibi dalgalanıyor, tavana doğru yükseliyor, kıvrılıp bükülerek şarap rengi halının üzerinde denizi ürperten rüzgâr gibi gölgeler oluşturuyorlardı” (s.6-7).</p>	 <p>00:05:00</p>  <p>00:05:15</p>  <p>00:05:35</p>	<p>Buchanan Evi, okura ve yönetmene bir alan bırakmayacak şekilde tüm detaylarıyla betimlenmiş, adeta mekânın resmini çizmiştir. Bu anlatımında; doku (tuğla, cam, asma), ışık (güneş, aydınlık, gölge), biçim (kolonyal mimari, Fransız pencere) ve renk (kırmızı, beyaz, yeşil, gül rengi, şarap rengi) öğeleri kullanılmıştır. Özellikle ışık ve renk öğelerinin yoğunlukta kullanıldığı görülmüştür. Yönetmen yazarın renk kullanımına şarap rengi halı hariç tamamen uymuştur. Perdelerin hareketine kadar her detay ekrana aktarılmıştır.</p>

Muhteşem Gatsby uyarlamasında, özellikle doğal mekân anlatımında yönetmenin yazardan farklı bir bakış açısını filme aktardığı görülmüştür. Konusu itibarıyla çok fazla mekânsal detay içeren eserde yapay ve karma mekanlardaki tasar öğelerinin kullanımında yazarın ve yönetmenin aynı perspektiften baktığı belirlenmiştir. Özellikle karma mekânın anlatımında kullanılan betimleyici dil nedeniyle yönetmene alan tanınmayacak şekilde mekânın sınırları netleştirilmiştir.

### 3.4. Dune

Dune, Frank Herbert tarafından yazılan ve 1965 yılında yayımlanan bilim kurgu türündeki bir romandır. Yayımlandıktan sonra büyük bir okuyucu kitlesine sahip olan roman filme, diziyeye ve video oyununa uyarlanmıştır. İlk olarak 1984 yılında filme uyarlanan Dune son olarak 2021 yılında “Dune: Çöl Gezegeni” adıyla yeniden uyarlanmıştır. Kitabın bu uyarlamada iki film şeklinde olması planlanmıştır. İkinci film 2024 yılında vizyona girecektir (Şekil 5).




	Kitap Künyesi	Film Künyesi
<b>Kapak/Afiş</b>		
<b>Yıl</b>	2015	2021
<b>Sayfa/Süre</b>	712 sayfa	155 dakika
<b>Yazar/Yönetmen</b>	Frank Herbert	Denis Villeneuve
<b>Yayınevi/Yapımcı</b>	İthaki Yayınları	Mary Parent, Cale Boyter, Joe Caracciolo, Jr., Denis Villeneuve







Şekil 5. Dune künyesi. Görseller (Kitapyurdu, 2023c) ve (IMDb, 2023d)'den alınmıştır.

Eser 10191 yılında çöl gezegeni Arrakis'de geçmektedir. Arrakis'i yönetmesi için seçilen Atrides ailesinin yaşadıkları ile başlayan olaylar buradan gelişerek ilerlemektedir. Birçok hanedanın ve farklı yaşam tarzlarının anlatıldığı Dune Evreninde buna paralel olarak çeşitli mekanlar kullanılmıştır.

Eserdeki mekânların mimarisi Dune Evreninin özgünlüğüne uygun şekilde eşsizdir. Kitabın genel temasıyla uyumludur. Bilimkurgu türündeki birçok eserde olduğu gibi Dune'da da mekanlar hikâyenin atmosferini yansıtmak için etkin bir şekilde kullanılmıştır. Konusu gereği fütüristik olması beklenen mekanlarda gelenekselden tamamen uzaklaşmamıştır (Herbert, 1965/2015) (Tablo 4).

Tablo 4. Dune'un karşılaştırmalı mekânsal analizi. Görseller (Villeneuve, 2021)

	Yazarın Kurguladığı Mekân	Yönetmenin Kurguladığı Mekân	Değerlendirme
Palmiye Bahçesi (Doğal Mekân)	"Jessica adamın yanına gidip sol pencereden dışarıya, Yueh'nin baktığı tarafa, soldaki evin önüne baktı. Orada yirmi palmiye ağacı tek sıra halinde uzanıyordu; etrafları temiz ve boştu. Cüppeli insanların yürüdüğü yol ile ağaçlar arasında çit vardı. Kendisiyle dışarıdaki insanlar arasındaki havada hafif titreşimler gören –evin kalkanı çalışıyordu– Jessica sokaktaki kalabalığı incelemeye başladı; Gelip geçen insanlar, palmiye ağaçlarına tuhaf tuhaf bakıyordu! Bakışlarında kıskançlık, bazılarınıninkinde nefret... hatta umut vardı" (s.88-89).	 00:43:25	Eserdeki doğal mekanlardan biri olan palmiye bahçesi anlatımında yazar, yalnızca biçim (tek sıra halinde) ögesini kullanmıştır. Yönetmen sahnede yazarın kullandığı tek ögeyi de kullanmamıştır ve ağaçları tek sıra halinde değil karşılıklı iki sıra halinde kullanmıştır. Anlatıldığı gibi yollar ve ağaçlar arası çitler yoktur. Yönetmen sahneyi filmin temasına uygun olarak yorumlamış, bu doğrultuda doku ve renkler kullanmıştır.
		 00:43:30	
		 00:43:50	

Paulun Odası (Yapay Mekân)	<p>“Paul dikkatini yatağının oymalı başlığına yöneltti... Ahşap başlığa, kahverengi dalgaların üstünde sıçrayan bir balık resmi kazınmıştı; Paul balığın gözüne basarsa odanın süspansörlü lambalarının yanacağını biliyordu. Dalgalardan biri, çevrildiğinde havalandırmayı kontrol ediyordu. Bir başkası da oda sıcaklığını değiştiriyordu [...] Paul yataкта usulca doğrulup oturdu. Solundaki duvara büyük bir kitap dolabı yaslıydı. Bu dolap yana itilince, arkasındaki daha küçük dolap ortaya çıkıyordu; küçük dolabın bir tarafı çekmeceliydi” (s.97).</p>	 <p>00:45:00</p>  <p>00:45:13</p>  <p>00:45:50</p>	<p>Yazar Paul’un odasını betimlerken; doku (ahşap), biçim (balık) ve renk (kahverengi) öğelerini kullanmıştır. Yönetmen betimlenen öğeleri değiştirmeden filme aktarmıştır. Işık kullanımında filmin tamamına uygun olacak şekilde yatay bant pencerelerden gelen loş ışık tercih edilmiştir.</p>
Ekolojik Test İstasyonu (Karma Mekân)	<p>“Giriş arkalarından tekrar kayayla örtülünce, ay ışığı görülmez oldu. İleriden gelen hafif bir yeşil ışık, basamakları ve kaya duvarları aydınlatıyordu; geçit ileride sola dönüyordu [...] Kynes odanın yan duvarındaki kemerli girişi gösterdi. Sadece iki adımlık, kısa koridorun ucunda kalın bir kapı vardı; bu kapı, altın sarısı korkülerle aydınlanan, kare şeklinde bir çalışma odasına açılıyordu. Jessica içeri girerken kapıya dokununca, pasçelik olduğunu fark edip şaşırıldı. Doğal kayadan yapılmış, köri rengi duvarların her biri yaklaşık sekiz metre uzunluğundaydı. Odanın ortasında, sarı kabarcıklarla dolu süt beyazı camla kaplı, alçak bir masa duruyordu” (s.295-297).</p>	 <p>01:45:00</p>  <p>01:46:30</p>  <p>01:46:50</p>	<p>Eserin karma mekanlarından biri olan test istasyonu yazar tarafından tüm detaylarıyla anlatılmıştır. Doku (kaya, pasçelik, metal, cam), ışık (ay ışığı, yeşil ışık), biçim (kemer, kare), renk (yeşil, altın rengi, köri rengi, sarı, süt beyazı), öğeleri kullanılmıştır. Filmde bu öğeler geri planda kalmıştır. Yönetmen doku ve biçim öğesini betimlendiği gibi aktarmıştır. Renk ve ışık kullanımındaki detaylar ve çeşitlilik kitaptakinden daha azdır.</p>

Dune: Çöl Gezegeni uyarlamasına bakıldığında yazarın betimlediği mekân ile yönetmenin kurguladığı mekân arasında ciddi farklılıklar olduğu görülmüştür. Özellikle doğal mekân anlatımının tüm noktalarında ortak bir bakış açısında buluşmadığı belirlenmiştir. Yönetmenin yapay mekânda yazar tarafından betimlenen öğeleri değiştirmeden kullandığı, karma mekânda ise bu öğelerin geri planda kaldığı görülmüştür.

#### 4. BULGULAR

Çalışmada dört farklı eserde yer alan üçer mekân incelenip bulgular elde edilmiştir. İncelenmek üzere seçilen üç mekânın sırasıyla doğal, yapay ve karma özellik göstermesine dikkat edilmiştir. Kitaplardan uyarlanan filmlerdeki mekân algısında etkili olan doku, ışık, renk, biçim olmak üzere dört temel tasar öğesi bu mekanlarda aranmıştır. Elde edilen veriler görselleştirilmiştir. Görsel, mekanlardaki öğe kullanımına ve bu öğelerin kullanıldığı yere göre işaretlenmiştir. Çalışmaya konu olan öğeler yalnızca yazarın betimlemesinde kullanıldıysa ama filme aktarılmadıysa mavi renk, yazar tarafından hiç anlatılmayıp yönetmen inisiyatifiyle sahneye eklendiyse kırmızı renk, yazarın anlattığı şekilde yönetmen tarafından algılanıp filme aktarıldıysa mor renk işaretlenmiştir. Hiçbiri kullanılmamışsa beyaz renk ile gösterilmiştir (Tablo 5).

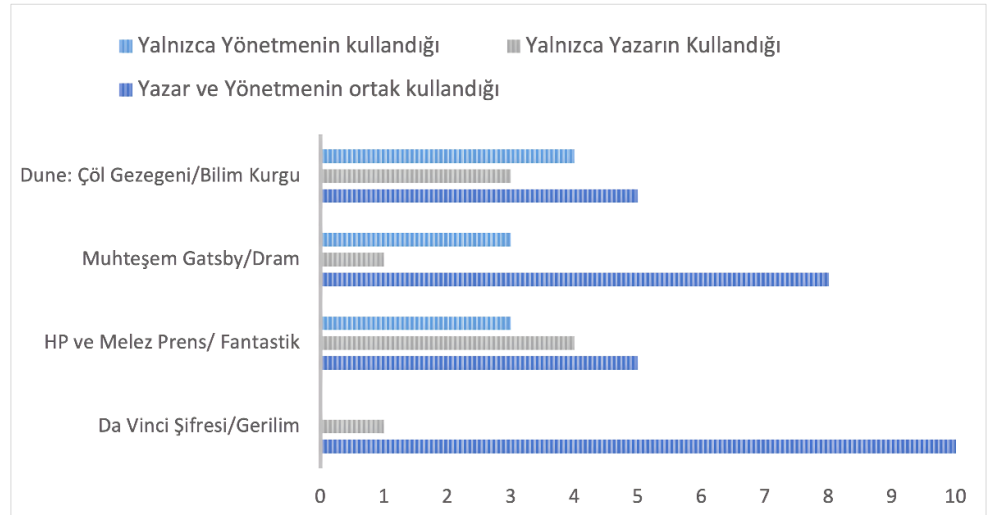
Eser Adı	Mekân Türü	Da Vinci Şifresi			Harry Potter ve Melez Prens			Muhteşem Gatsby			Dune: Çöl Gezegeni		
		Doğal	Yapay	Karma	Doğal	Yapay	Karma	Doğal	Yapay	Karma	Doğal	Yapay	Karma
Doku													
Işık													
Biçim													
Renk													

Tablo 4. Uyarlama eserlerde mekân ve tasar öğelerinin karşılaştırılması

Tasar öğelerinin kullanımına bakıldığında yazar ve yönetmenin mekân anlatımında en çok paralellik gösterdiği eserin Da Vinci Şifresi olduğu görülmüştür. Neredeyse tüm mekanlarda kullanılan tüm öğeler birebir uyarlanmıştır. Doğal mekânın anlatımında hem kitapta hem de filme renk kullanımı olmadığı için işaretleme yapılmamıştır.

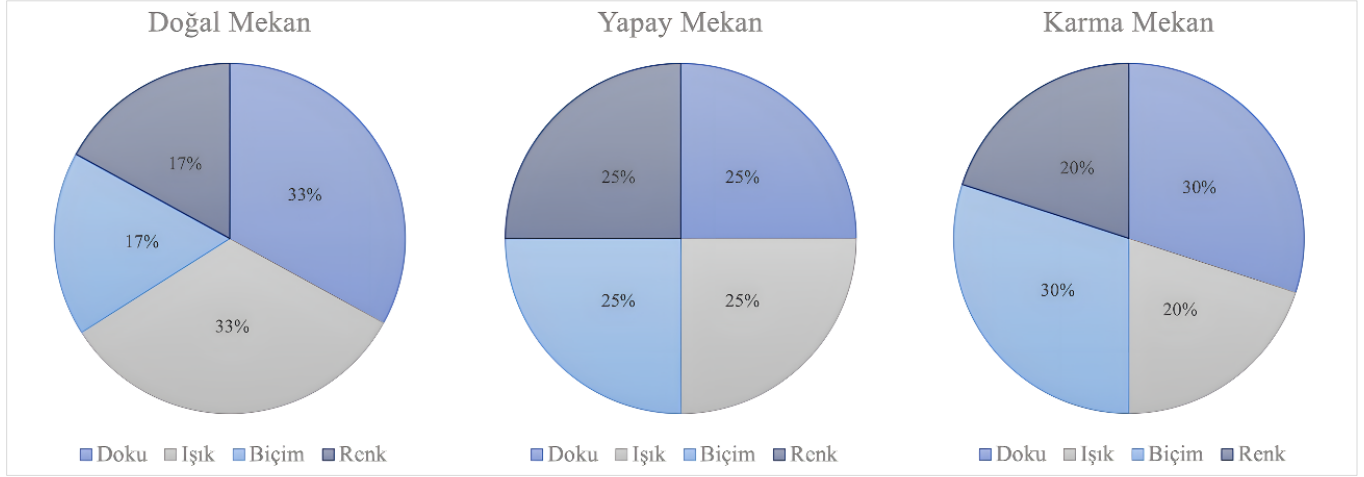
Da Vinci Şifresi'ni Muhteşem Gatsby takip etmektedir. Yazar ve yönetmenin birçok ortak noktada bulunduğu eserde, doğal mekânın anlatımında yönetmenin yazardan bağımsız hareket ettiği görülmüştür.

Yapay ve karma mekân anlatımında yazar ve yönetmen ortak bir dil kullanmıştır. Harry Potter ve Melez Prens ile Dune: Çöl Gezegeni uyarlamalarındaki mekân anlatımında yazar ve yönetmenin birlikte hareket etme eğiliminin benzer olduğu tespit edilmiştir. Harry Potter ve Melez Prens'te yazarın betimlediği ama yönetmenin filme aktarmadığı öğeler öne çıkarken, Dune: Çöl Gezegeni'nde yönetmenin yazardan bağımsız kullandığı öğeler olduğu görülmüştür (Şekil 6).



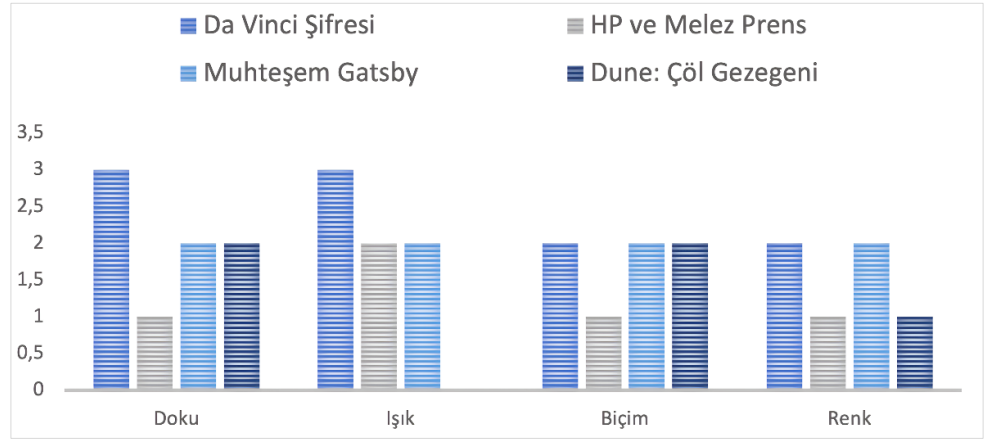
Şekil 6. İncelenen eserlerde tasar öğelerinin kullanımı

Tüm eserlerdeki tasar öğelerinin kullanımının mekân türü üzerinden kullanımına bakıldığında, doğal mekân anlatımlarında en çok doku ve ışık öğesinin doğrudan uyarlanabildiği, yazarın anlatımıyla yönetmenin algısının benzerlik gösterdiği görülmüştür. Yapay mekanlardaki öğe kullanımında bir denge olduğu, tüm tasar öğelerinin eşit oranda uyarlandığı tespit edilmiştir. Karma mekân kullanımında ise oranların diğer mekân türlerinden farklı olduğu, doku ve renk kullanımının daha fazla olduğu görülmüştür. (Şekil 7).



Şekil 7. İncelenen eserlerdeki doğal, yapay ve karma mekanlarda tasar öğelerinin kullanım oranları

Uyarlamalarda yazar ve yönetmenin aynı şekilde algılayıp yazınsal metinden görsele değişiklik göstermeden aktardığı öğeler incelendiğinde; doku ve ışık ögesinin Da Vinci Şifresi'nde, biçim ögesinin Da Vinci Şifresi, Dune: Çöl Gezegeni ve Muhteşem Gatsby'de, renk ögesinin de Muhteşem Gatsby ve Da Vinci Şifresi'nde kullanıldığı görülmüştür (Şekil 8).



Şekil 8. Kitap ve filmde ortak kullanılan öğeler

Çalışmanın geneline bakıldığında mimari öğelerle sınırları belirlenmeyen doğal mekanların, yazınsal metinden görsele aktarıldığında daha çok değişiklik geçirdiği, yazarın anlatımıyla yönetmenin algısı arasında daha çok fark olduğu görülmüştür. Birçok mimari ögenin betimlendiği yapay mekanlarda ise bu durumun daha dengeli olduğu belirlenmiştir. Yazar ve yönetmenin mekân anlatımında en çok birbirine uyduğu tasar ögesinin mimari malzemeyi de temsil eden doku ögesi olduğu görülmüştür. Bu ögeyi sırasıyla ışık, biçim ve renk takip etmiştir. Uyarlamalarda en çok renk kullanımında farklılaşmalar oluşmuştur.

## 5. SONUÇ

Edebi eserlerde betimlenen mekanların sinemasal temsilinin mimari ölçekte incelendiği çalışmada, gerilim, dram, fantastik ve bilim kurgu türündeki dört eser materyal olarak kullanılmıştır. Kitap uyarlaması filmlerdeki mekân anlatımında yazarın ve yönetmenin tasar öğelerini kullanma şekli ve sıklığı, benzerlik ve farklılıkları değerlendirilmiştir.

Kitap uyarlaması filmlerde mekân hikâyesinin atmosferini ve karakterlerin iç dünyasını yansıtan önemli unsurlardan biridir. Kitaptaki betimlemelerin izleyiciye iletilmesi sürecinde kullanılan doku, ışık, biçim ve renk öğelerinin mekânın etkisini güçlendirdiği belirlenmiştir. Yazarın betimlediği edebi mekânın yönetmenin bakış açısıyla sinemaya uyarlandığı süreçte yazar ve yönetmenin aynı perspektiften bakarak ortak anlatımda bulunduğu eserin Da Vinci Şifresi, en az paralellik gösteren eserin Harry Potter ve Melez Prens ile Dune: Çöl Gezegeni olduğu göz önünde bulundurulunca; gerçek mekanların kullanıldığı filmlerde uyarlamaların kitaba daha uygun olduğu, yönetmenin yazarın bakış açısından uzaklaşmadığı görülmüştür. Hayal gücünün sınırsız olduğu ama kendi içinde tutarlı evrenlerden oluşan fantastik ve bilim

kurgu türlerindeki eserlerde, yönetmenin yazarın betimlediği mekanlara kendi bakış açısıyla yeni dokunuşlar yaptığı, kurgusal mekanları yeniden kurguladığı sonucuna varılmıştır.

Çalışmada mekanlar doğal, yapay ve karma olarak sınıflandırılmıştır. Sonuç olarak, tüm eserlerde yapay mekanların uyarlama esnasında daha az değişime uğradığı görülmüştür. Mimari öğelerle çevresi sınırlandırılan yapay mekanlar yönetmenin yazarın betimlemesinden uzaklaşmasının önüne geçtiği, sınırları mimari öğelerle belirlenen mekanların yorumu daha kapalı olduğu görülmüştür. Kitap uyarlaması filmlerdeki mekân temsilleri, ışık, renk, doku, biçim kullanım yoğunluğu bakımından farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlar bu farklılıkların eserin türüne göre değişiklik gösterdiğini destekler nitelikte olmuştur. Gelecekte uyarlama filmlerdeki mimari detaylar ile ilgili daha kapsamlı çalışmalar yapılarak konunun disiplinlerarası yönünün üzerinde durulabileceği belirlenmiştir. Konunun mekân algılama süreci ile ilgili araştırmalar için de bir zemin oluşturduğu görülmüştür. Bu bağlamda mimarlık-edebiyat-sinema ilişkisinin zengin deneyimlere açık olduğu tespit edilmiştir.

#### KAYNAKLAR

- Altan, İ. (1993). Mimarlıkta Mekân Kavramı. Psikoloji Çalışmaları, 19 (0), 75-88.
- Aslan, F., Aslan, E., & Atik, A. (2015). İç Mekânda Algı. İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, 5 (11), 139-151.
- Atay, A. (2022). Sinemada Edebiyat Uyarlamaları: "Dvoynik ve The Double Örneği". İletişim Çalışmaları Dergisi, 8 (2), 131-155.
- Brown, D. (2019). Da Vinci Şifresi (81. baskı). (Çev. P. D. İncek). İstanbul: Altın Kitaplar.
- Çam, A. (2016). Sinemasal Mekânlar ve Sinemasal Mekânların Çözülmesi. sinecine, 7(2), 7-37.
- Fettahoğlu, E., & Erbay, M. (2022). Görsel Medyada Gelecek Öngörüsünün Mekânsal Temsili: Black Mirror Örneği. Akdeniz Sanat, 16 (29), 11-33. <https://doi.org/10.48069/akdenizsanat.998183>
- Fitzgerald, F. S. (2022). Muhteşem Gatsby (18. baskı). (Çev. F. Kahya). İstanbul: Türkiye İş Bankası.
- Göler, S. (2009). Biçim, Renk, Malzeme, Doku ve Işığın Mekân Algısına Etkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Hasol, D. (2019). Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü (16. baskı). İstanbul: Yem.
- Herbert, F. (2021). Dune (19. baskı). (Çev. D. Körpe). İstanbul: İthaki.
- Howard, R. (Yönetmen). (2006). Da Vinci Şifresi [Film]. Columbia Pictures.
- IMDb (2023a). Erişim Adresi: [https://www.imdb.com/title/tt0382625/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_3\\_tt\\_6\\_nm\\_2\\_q\\_da%2520vi](https://www.imdb.com/title/tt0382625/?ref_=nv_sr_srg_3_tt_6_nm_2_q_da%2520vi) . Erişim Tarihi 12.10.2023.
- IMDb (2023b). Erişim Adresi: [https://www.imdb.com/title/tt0417741/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_Harry%2520potter%2520Ove%2520melez](https://www.imdb.com/title/tt0417741/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_Harry%2520potter%2520Ove%2520melez) . Erişim Tarihi 12.10.2023.
- IMDb (2023c). Erişim Adresi: [https://www.imdb.com/title/tt1343092/mediaviewer/rm2643435776/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt1343092/mediaviewer/rm2643435776/?ref_=tt_ov_i) . Erişim Tarihi 12.10.2023.
- IMDb (2023d). Erişim Adresi: [https://www.imdb.com/title/tt1160419/?ref\\_=nv\\_sr\\_srg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_Dune](https://www.imdb.com/title/tt1160419/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_Dune) . Erişim Tarihi 12.10.2023.
- Kitapyurdu (2023a). Erişim Adresi: <https://www.kitapyurdu.com/kitap/da-vinci-sifresi/55871.html> . Erişim Tarihi 12.10.2023.
- Kitapyurdu (2023b). Erişim Adresi [https://www.kitapyurdu.com/kitap/muhtesem-gatsby-cep-boy/268450.html&filter\\_name=muhtesem+gatsby](https://www.kitapyurdu.com/kitap/muhtesem-gatsby-cep-boy/268450.html&filter_name=muhtesem+gatsby) Erişim Tarihi 12.10.2023.
- Kitapyurdu (2023c). Erişim Adresi: [https://www.kitapyurdu.com/kitap/dune/375312.html&filter\\_name=dune](https://www.kitapyurdu.com/kitap/dune/375312.html&filter_name=dune) Erişim Tarihi 12.10.2023.

- Köseoğlu, E., & Durna, K. (2023). Mehmet Rauf'un Eylül Romanında Mekâna Dair Duygusal Betimlemeler Yoluyla Tematik Bir Analiz. *Yedi Aralık Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(1), 49-59.
- Luhrmann, B. (Yönetmen). (2013). *Muhteşem Gatsby* [Film]. Warner Bros.
- Nane, P. (2021). Deneyim ve Anlatı Odağında Mekâna Yeniden Bakmak: *Perec ve Butor'un Yazınında Mekânın Temsil Biçimleri*. *Tasarım+Kuram*, 17(33), 163- 175.
- Özdoğlar, E., & Kavut, İsmail E. (2022). The Relationship Between Interior Architecture And Science Fiction: An Analysis Study on The "Passengers" Movie. *8gen-ART*, 2(1), 67-81. <https://doi.org/10.53463/8genart.202200162>
- Özen, A. (2006). *Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi*. Bilgi Teknolojileri Kongresi IV. Akademik Bilişim. <http://ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc>
- Rowling, J.K. (2005). *Harry Potter ve Melez Prens* (1. baskı). (Çev. S. Okyay, K. Kutlu). İstanbul: Yapı Kredi.
- Sevin, B. (2018). *Edebiyat, Sinema, Mekân Arasındaki Geçişgenlik Üzerine Bir Araştırma: Steampunk ve Siberpunk'un Farklı Tasarım Sahalarındaki İzdüşümleri* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
- Şengül, M. B. (2010). Romanda Mekân Kavramı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(11).
- Simurg Kitabevi (2023). Erişim Adresi: <https://www.simurgkitabevi.com/harry-potter-ve-melez-prens-6-kitap-2013> . Erişim Tarihi 12.10.2023.
- TDK (2022). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/> Türk Dil Kurumu. Erişim Tarihi 13.12.2022.
- Tükel, G. (2010). *Edebi Eserlerde Betimlenmiş Mimari Mekanların Sinemada Temsili* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Tümer, G. (1982). *Mimarlık-edebiyat ilişkileri üzerine bir deneme: Aragon'un "Le Paysan de Paris" (Paris köylüsü) adlı yapıtı üzerine bir örnekleme*. (1. baskı). İzmir: Matbaa Kavram.
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2021). *Dune: Çöl Gezgeni* [Film]. Warner Bros.
- Yalçın, Ç., & Özdoğlar, E. (2023). *Dune* Filmlerinin Mimari Açıda Analizi. *Social Science Development Journal*, 8(36), 221-236.
- Yates, D. (Yönetmen). (2009). *Harry Potter ve Melez Prens* [Film]. Warner Bros.