



Araştırma Makalesi

Gönderim Tarihi: 16.05.2024

Kabul Tarihi: 04.06.2024

Yayın Tarihi: 30.06.2025

Yazıt Kültür Bilimleri Dergisi, 2025, 5(1): 144-178

Research Article

Received Date: 16.05.2024

Accepted Date: 04.06.2024

Published Date: 30.06.2025

DOI Number: 10.59902/yazit.1647076

YENİDEN-YAZMA BAĞLAMINDA MÜZEDE BİR GECE ÇOCUK KİTABI, FİLM SERİSİ VE GENÇLİK ROMANI

In the Context of Rewriting: *Night at the Museum* Children's Book, Film Series
and Young Adult Novel

Fatma AKGÜN BAĞIRKAN*

Şahmurat ARIK*

ÖZ

Yedinci sanat olarak bilinen sinema; bilim, teknoloji, görsel, plastik ve işitsel sanatların yanı sıra edebiyatla da sıkı bir ilişki içindedir. Her iki sanat dalının da bir metne dayanması bu ilişkinin temel etkenidir. Bununla birlikte, senaryosu doğrudan bir edebî anlatıya dayanan veya kurgusunda edebî metinlerden yararlanan sinema filmlerinin sayısı oldukça fazladır. 2006 yılında ilk filmi çekilen *Müze Bir Gece* filminin senaryosu da Milan Trenc'in yazdığı aynı adlı resimli çocuk kitabına dayanmaktadır. 2007 yılında film senaryosu, Leslie Gold- man tarafından bir gençlik romanına dönüştürülerek basılmıştır. Dört filmde oluşan film serisinin ikincisi, *Smitsonian Savaşı*, 2009; üçüncüsü, *Lahitteki Sır* da 2014 yılında gösterime girmiştir. Her üç filmin yönetmenliğini de Shawn Levy üstlenmiştir. 2013 yılında Milan Trenc, *Müze Başka Bir Gece* adıyla ikinci bir resimli çocuk kitabı yazmıştır. Dördüncü film olan *Kahmunrah Yeniden Yükseliyor* ise bir animasyon filmi olarak dijital bir platformda izleyiciye sunulmuştur. İlk olarak, çocuk kitabından sinema filmine bir yeniden-yazma gerçekleşir. Ardından filmin romana aktarılması, esere yönelik yapılan ikinci bir yeniden-yazma örneği oluşturur. İlk filmin ardından farklı yıllarda çekilen diğer sinema filmleri, her seferinde hikâyenin sürdürülmesiyle yeniden-yazılırken aynı zamanda beyaz perdeye aktarım esnasında yönetmen ve oyuncular tarafından da dönüştürülmüştür. Trenc'in kaleme aldığı ikinci çocuk kitabı, ilk çocuk kitabının devamı olarak filmlerin paralelinde yeniden-yazılmıştır. Son olarak animasyon filmi hem çocuk kitabının hem gençlik romanının hem de film serisinin bir sürdürümü niteliği taşıyarak diğer yandan farklı bir biçimde yeniden yazımı ve gösterimi söz konusu olmuştur. Bu çalışmada farklı disiplinlerdeki bu eserler arasında yeniden-yazma bağlamında bir karşılaştırma yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Müze Bir Gece*, yeniden-yazma, dönüştürüm, senaryo, çocuk kitabı, roman

ABSTRACT

Known as the seventh art, cinema has a close relationship with science, technology, visual, plastic and auditory arts, as well as literature. The fact that both branches of art are based on a text is the main factor of this relationship. However, the number of movies whose scenarios

* Doktora Öğrencisi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Kütahya-Türkiye. E-posta: fatmabagirkan@gmail.com. ORCID: 0000-0002-2401-4218.

* Prof. Dr. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Kütahya-Türkiye. E-posta: sahmuratarik@dpu.edu.tr. ORCID: 0000-0002-1525-5984.

are directly based on a literary narrative or whose plots utilize literary texts is quite high. The screenplay for the first film, *Night at the Museum*, was shot in 2006 and is based on the children's picture book of the same name written by Milan Trenc. In 2007, the film script was published as a young adult novel by Leslie Goldman. The second of the four-film series, *The Battle of the Smithsonian*, was released in 2009; the third, *The Secret of the Tomb*, was released in 2014. All three films were directed by Shawn Levy. In 2013, Milan Trenc wrote a second children's picture book, *Another Night at the Museum*. The fourth film, *Kahmunrah Rises Again*, was released as an animated film on a digital platform. First, a rewriting takes place from the children's book to the movie. Then, the transfer of the movie to the novel constitutes a second example of rewriting of the work. Other movies shot in different years after the first film were rewritten each time to continue the story and were also transformed by the director and actors during the transfer to the big screen. Trenc's second children's book was rewritten in parallel with the films as a sequel to her first children's book. Finally, while the animated film is a continuation of the children's book, the youth novel and the film series, it has also been rewritten and shown in a different form. In this study, a comparison was made between these works from different disciplines in the context of rewriting

Keywords: *Night at the Museum*, rewrite, transformation, screenplay, children's book, novel

Giriş

Sanat eserlerinin ayırıcı vasfı, estetik duygusuna hitap etmesidir. Her ne kadar geçmişten bugüne pek çok sanat dalında, sanatın işlevi konusunda farklı görüşler ileri sürülse de estetikten yoksun olan bir ürün, sanat eseri olarak görülmemiştir. Bununla birlikte hakikati yansıtmı, ahlâkî konularda ders verme, toplumun sesi olma, bireysel duyguları dile getirme, düzene karşı isyanı yansıtmı, eğlendirme, anlamsızlığı ortaya koyma hatta başlı başına anlamsızlığın kendisi olma gibi çok farklı amaçlar ve işlevlerle oluşturulmuş edebî eserler vardır. Nitekim bir sanat eserinin yazılışı kadar onun hakkında yapılan kritiğin de eleştirmenin bakış açısına göre nasıl farklılaştığını (Yansıtmı Kuramı, Sanatçıya Dönük Eleştiri, Esere Dönük Eleştiri, Okur Merkezli Eleştiri vd.) (Moran, 2018) dile getiren Berna Moran, *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri* adlı çalışmasında bu meseleyi detaylı şekilde ele almıştır. Her ne amaçla olursa olsun, bir edebî eserin belli bir grup insanda yankı uyandırması, bir grup tarafından beğenilmesi ya da benimsenmesi mümkündür. Edebiyatın toplumu etkilediği kadar, toplumsal dinamiklerden ve değişikliklerden etkilendiği yadsınamaz bir gerçektir. Bu etkileşimin yalnızca edebî eserler için değil sanatın pek çok dalı için de geçerli olduğu söylenebilir. Özellikle son yüzyılda teknolojiye yeniliklerle birlikte görsel sanatların arasına giren sinema da en az edebiyat kadar toplumla yakından ve yine iki yönlü bir ilişki hâlinindedir. Bunun yanı sıra, sinema filmlerinin senaryolarının da -ister temeli edebî bir esere dayansın ister dayanmasın- birer edebî metin olduğu unutulmamalıdır.

Bugün, sanat eserleri arasında çok yoğun bir ilişki kurularak türlerin sınırları olabildiğince zorlanmaktadır. Özellikle postmodernizmle birlikte çoğulculuk ilkesi ön plana çıkmış, sanat eserleri bir karnavallaştırma ile pek çok farklı unsuru

bünyesinde barındırır hâle gelmiştir. Michael Ryan'ın bu yaklaşımla yaptığı postmodernizm tanımı dikkat çekicidir: "Postmodernizm, ileri kapitalist kültürdeki bir harekete, özellikle sanatlarda -edebiyat, grafik ve plastik sanatlar, müzik, icra ve video sanatı vb.- düşünömselliği, ironiyi, oyunculuğu, keyfiliği, anarşiyi, parçalanmayı, pastiche'i vurgulayan bir hareketin adıdır." (Ryan, 1994: 298). Postmodernizmin bu çoğulcu ikliminde, özellikle kurmacaya dayanan türler arası geçişkenlik artmıştır. 'Yedinci sanat' olarak bilinen sinema da yapısı gereği bu geçişkenliği en fazla barındıran sanat dalıdır denebilir. Sinema bu anlamda en fazla edebiyatla ilişki içindedir. "Çünkü her ne kadar sinema görüntösel bir metin olsa da temelde senaryoyu barındırır." (Atay, 2022: 134). Film senaryolarında ise gerek geçmişten beri bilinen anlatılardan gerekse modern anlatılardan yararlanılmıştır. Bu yararlanmayı, yalnızca metinlerarasılık bağlamında ele almak eksik bir değerlendirmedir olur. Çünkü metinlerarasılıkta yazar, çoğu zaman kendisi bile esere kaynaklık eden ve onu besleyen unsurların tam ayırında olmayabilir. Bununla birlikte özellikle anlatısal alanda, eserlerin oluşturulmasında bilinçli şekilde gerçekleşen etkileşimler de (parodi, pastiş, ironi, kolaj, montaj vb.) vardır. Yeniden-yazma bunlardan biridir.

Bu çalışmada Milan Trenc'in 1993 yılında kaleme aldığı *Müzedde Bir Gece* adlı resimli çocuk kitabından yola çıkılarak yapılan yeniden-yazma işlemleri ele alınacaktır. Trenc'in 1993 yılında *Baron's Educational Series* tarafından basılan çocuk kitabı, 2006 yılında yeniden-yazma ile bir senaryoya dönüştürölür ve aynı adla bir sinema filmi olarak gösterime girer. Filmin senaryosu Thomas Lennon ve Robert Ben Garant tarafından yazılırken, yönetmenliği Shawn Levy tarafından yapılır. İlk filmin gösterime girmesinin ardından 2007 yılında Leslie Goldman tarafından, iç kapağında film senaryosuna dayanılarak yazıldığı belirtilen bir gençlik romanı kaleme alınır. Romanda filmde fotoğraf kareleri yer almaktadır. İlk sinema filmini, 2009 yılında çekilen *Müzedde Bir Gece 2: Smithsonian Savaşı* ve 2014 yılında *Müzedde Bir Gece 3: Lahitteki Sır* izler. Her üç filmin yönetmenliğini de Shawn Levy yürütür fakat ilk iki filmin senaryosunu yazan Lennon ve Garant, üçüncü filmde uyarlamaya yardımcı olurken senaryo, David Guion ve Michael Handelman tarafından yazılır. Ayrıca hikâye oluşturmada Mark Friedman da yer alır. Son filmde bir yıl önce yani 2013 yılında ise yine Milan Trenc tarafından ikinci bir resimli çocuk kitabı yayımlanır. 2022 yılında ise film serisine bir animasyon filmi eklenir. Diğer filmler gibi bir fantastik komedi olan, Ray DeLaurentis ve William Schiffrin tarafından yazılan ve Matt Danner'ın yönettiği bu animasyon, dijital bir platform için üretilmiştir. Bu çalışmada öncelikle çocuk kitabından film senaryosuna, ardından film senaryosundan gençlik romanına ve ilk filmin hikâyesi temel alınarak kurgulanan devam filmlerinin senaryosuna doğru gerçekleşen dönüştürüm ele alınacaktır. Son olarak Trenc'in 2013 yılında, faklı bir yayınevi tarafından basılan ve hikâyesi kendi yazdığı ilk çocuk kitabına dayanan ikinci resimli çocuk kitabı incelenecektir. 1993 yılında yazılan çocuk kitabından senaryoya aktarımda edebiyattan sinemaya, 2006

yılında gösterime giren filmnden 2007 yılında basılan gençlik romanına aktarımda ise sinemadan edebiyata bir yeniden-yazma söz konusudur. Çocuk kitabından filme, filmnden romana yapılan yeniden-yazmanın incelenmesinde gerek senaryoda gerekse romandaki olay örgüsü ve izleyiciye/okuyucuya aktarılan iletiler ele alınmış, diğer yandan türler arasındaki anlatım problemlerinden kaynaklanan farklılıkların üzerinde durulmuştur.

1. Metinlerarasılık Bağlamında Yeniden-yazma

“Postmodern sürecin, 21. Yüzyılın hemen başında, edebiyat metnindeki farklılaşmayla başladığını, en azından, modern sürecin birtakım aşınmalara uğradığını biliyoruz.” (Emre, 2022: 94). Yıldız Ecevit, bu dönüşümü bilimsel gelişmelerle birlikte ele alarak değerlendirir. Ecevit, XVIII. yüzyılın sonlarından itibaren ve özellikle XIX. yüzyılda rasyonalizmin etkisiyle gerçekçi bir sanat anlayışının rağbet gördüğünü, XX. yüzyılda bilimsel alanda yaşanan değişimlerin “determinizmle birlikte Newton fiziğinin ana ilkelerini de kuşkulu kıl”dığını (2016: 26) söyler. Bu nedenle “20. yüzyıl başı modernist romanı, edebiyatta alışılmış tüm ölçütleri tersyüz eden devrimci yapıda bir gelişme” (2016: 42) olarak değerlendirir. Postmodern dönemi ise daha çok bir ‘durum’ olarak değerlendirirken yine aynı noktadan hareket eder: “Akıl almaz teknolojik olanakların yarattığı bilişim ortamında yaşanan gezegensel bir kültür kargaşasının, kültürel/ulusal sınırların birbiri içinde eridiği bir dönemin adıdır postmodern.” (2016: 58). Gerek düşünsel alanda gerekse edebî alanda postmodernizm, tanımlanması zor bir kavram olarak belirmektedir. Modernizmin nerede bittiği, postmodernizmin nerede başladığı; hangi metinlerin modern hangilerinin postmodern sayılacağı tartışma konusu olagelmıştır. Bununla birlikte, pek çok eleştirmen, bir metni postmodern yapan unsurlar konusunda birleşmektedir. Çoğulculuktan beslenen, oyunsu bir kurmacası olan, özellikle de metinlerarasılıktan yararlanarak pek çok farklı anlatıya ya da türe gönderme içeren metinler genel olarak postmodern metinler olarak kabul edilmiştir. Elbette bu noktada keskin çizgilerle bir ayırım yapmak mümkün değildir. Çünkü özellikle metinlerarasılık kavramı olarak yeni tanımlansa da belki en eski çağlardan beri uygulamada var olan bir olgudur. Bu konuda teorik tartışmaların palimpsest kavramına dayanması, bu çalışmanın konusu olan ‘yeniden-yazma’, ‘metinlerarasılık’ ve ‘palimpsest’ kavramlarının bütüncül olarak ele alınmasını gerektirmektedir.

Kubilay Aktulum yeniden-yazmayı, metinlerarası bir imge olarak değerlendirir. Aktulum bundan önce, palimpsestin tarihçesine değinir ve tarihsel süreçte palimpsest ile metinlerarasılık arasında nasıl bir ilişki kurulduğuna dikkat çeker. Palimpsest; “üzerindeki ilk metnin (ya da yazının) kazınarak, yerine yeni bir metin (yazı) yazılmış bir yaprak ya da ‘aynı yaprak üzerinde, bir metnin başka bir metne eklendiği, üst üste geldiği, ancak eski metni tümüyle gizlemeyen, eski metnin görülebildiği’ bir imge, metinlerarası bir beti olarak tanımlanır” (2000: 216). Buradan hareketle pek çok yazar yahut eleştirmen her metnin bir yönüyle palimpsest olduğunu, çünkü hiçbir metnin, kendinden önceki metinlerden bağımsız

olamayacağını ileri sürmüştür: “Her metin feno-metin ile geno-metnin, metnin ve onun yarattığı palimpsestvari metinselliğin sınırsız olanaklarının himeni (evlenmesi ve bölünmesi) olarak var olur” (Dillon, 2017: 129). Bu düşünce, özellikle Kristeva, Barthes, Genette gibi eleştirmenlerce benimsenmiştir. Kristeva’nın bir terim olarak kavramsallaştırmasının ardından daha çok dikkat çeken metinlerarasılık, postmodernizmin anlatının sınırlarını zorlayan süreci boyunca yalnız edebî metin düzeyinde de kalmamıştır. Metinler, türler, söylemler, medyalar-arası pek çok ilişkiye dikkat çekilerek metinlerarası kavramının sınırları genişletilmiştir. Çünkü her yazar; okuduklarını, yaşadıklarını, gördüklerini, duyduklarını, öğrendiklerini, izlediklerini eserinde -bilerek ya da bilmeyerek- malzeme olarak kullanmaktadır.

Metinlerarası uygulamaların tamamen kontrollü olarak gerçekleştiği iddia edilemez. Çünkü bu iki değişkenli bir olgudur. Yazarın kültürel birikiminin -bazen ciddi bir plan dâhilinde olmaksızın- esere yansması ve alıcının (okuyucu/izleyici) birikiminin bağlantıları deşifre edebilme yetisi değişkenin iki yüzünü oluşturur. Metinlerarasılığın, bilinçli bir seçimle metnin kurgusunda yer bulduğu; alıntılama, kolaj, montaj, parodi gibi farklı teknikleri vardır. Bu cümleden sayılabilecek yeniden-yazma, bir yönüyle metinlerarası bir imge ya da teknik; bir yönüyle de modern palimpsest (postmodern mi demeli) olarak görülebilir. Gerard Genette, bunun tam tersi olarak “genel olarak metinlerarasılığın, özelde parodinin bir taklitten çok ‘yeniden yazma’ olarak algılanması” gerektiğini söyleyerek aslında hepsini palimpsestin farklı uzantıları olarak görür. Serkan Özdemir, Genette’nin bu yaklaşımından hareketle şöyle bir çıkarımda bulunur: “Klasik dönemde parodinin taklit, modern dönemde ironi ve eleştiri, postmodern dönemde ise ‘yeniden yazma’ işlevinin ön planda olduğu görülmektedir” (2015: 79).

Buradaki karmaşa, hem modernizmin ve postmodernizmin sınırlarının net çizilememesinden hem de söz konusu kavramların birbiriyle geçişkenliğinden kaynaklanmaktadır. Oysa yeniden-yazma, yalnızca postmodern döneme ait olmadığı gibi; palimpsest ve metinlerarasılığa organik bir bağla zorunlu olarak bağlı olmanın yanında, bunların bir adım ötesine geçmiş bir kavramdır. Çünkü ne palimpsestin ilk kullanım alanında olduğu gibi bir zorunluluktan doğmuştur ne de metinlerarasılık kadar geniş, parçalı ve keşfi değişkenlere bağlı bir unsurdur. Aksine, yeniden-yazmada çıkış noktası belli olduğu için kaynak ve çıktı arasında belirsiz, gizlenmiş ya da alıcının algısına bağlı bir bağlantı söz konusu değildir.

2. Edebiyat, Sinema ve Yeniden-yazma

Eski çağlardan beri insanların anlatma ihtiyacı olagelmıştır. Amaç; öğretme, gelenek aktarımı, korkutma, öğüt verme ya da sadece eğlenme olsa bile bu anlatma ihtiyacını, alıcısı açısından etkili kılan şey dilin kullanımıdır. Elbette bu noktada etkili söyleyiş, hislere hitap etme yani edebî duyuş devreye girer. Genelde sanat, özelde ise edebiyat; iletinin alıcısındaki etkisini artırır. Sinema ise, bu son yüzyıl içinde teknolojik gelişmelerin de etkisiyle ortaya çıkan bir sanat dalıdır. “Sinema,

doğası gereği diğer sanatlarla bağlantılı, melez bir sanattır; ancak sadece diğer sanatların bileşkesinden oluşan bir sentez değil, diğer sanatlardan aldıklarını kendi yapısı içinde özümseyip kendine mal eden bireşimsel bir sanattır.” (Çakır, 2019: 439). Kendisinden önceki altı geleneksel sanata (mimari, musiki, resim, heykel, şiir ve dans) eklenen ve “aynı anda plastik sanatların, ritmik sanatların, bilimin ve sanatın füzyonu yani birleşimi” (Yıldırım, 2022: 55) olan sinema, kurmaca ve anlatısal özelliklerinden dolayı edebiyatla da ilişki içindedir. Bu ilişki, iki sanat dalı arasında karşılaştırmaya da imkân sunmaktadır. “Karşılaştırmalı edebiyat” denince akla daha çok iki farklı dilde üretilen eserlerin mukayesesi gelse de aynı dilde yazılan eserlerin ya da farklı sanat dallarındaki eserlerin mukayesesi de kavramın kapsamı içindedir. Aytaç, karşılaştırmalı edebiyatın tanımını yaparken, temele ‘eser’i alır: “Görevi, işlevi, aynı dilde veya farklı dillerde yazılmış iki eseri konu, düşünce ya da biçim bakımından tespit etmek, nedenleri üzerine yorumlar getirmektir.” (2003: 13). Sinema senaryoları da metinleri itibariyle birer edebî eserdir. Kendisi de bir kurgu ve anlatı olmasının yanında, sinema senaryolarında her zaman orijinal ve yeni bir kurgu yer almayabilir. Var olan bir edebî anlatı da yeniden kurgulanarak hem bir anlatı olarak senaryoda hem de görsel olarak sinemada yeniden vücut bulabilir. Çünkü bir sinema filmi, çekim aşamasında da senaryonun ötesine geçerek yönetmen ve oyuncuların yorumlamasına tâbi olur. Bu konuda farklı adlandırmalar yapılsa da ileride yapılacak açıklamalara dayanarak bu çalışmada edebî eserden sinemaya aktarım, yeniden-yazma olarak ele alınacaktır.

Aktulum, yeniden-yazmanın tanımını “hangi türden olursa olsun, önceki bir metnin, onu taklit eden, dönüştüren, açık ya da kapalı bir biçimde ona gönderen bir başka metinde yinelenmesi” (2000: 236) şeklinde yapar. *Yeniden-yazmanın* İngilizcesi doğrudan Türkçe karşılığı olan *rewrite* şeklinde kullanılsa da özellikle sinemadaki yaygın kullanılışı *remake* şeklindedir. Bu durum kavramın, yalnızca edebiyat ya da sinemada değil, daha geniş bir alanda kullanılmasından kaynaklanmaktadır. *Remake*, daha çok teknolojik alanda kullanılan bir kavram olarak gelişmiştir ve özellikle son yıllarda popüler olan bilgisayar oyunlarının yeniden tasarlanması, yeniden yapımı anlamında kullanılmaktadır. Yine sinema alanında da teknik bir terim olarak, “bir sinema filmi ya da televizyon dizisinin daha önce gösterilmiş bir yapımdan uyarlanması ve genel olarak aynı konuyu işlemesi” (Keplerjuly, 2015) de *remake* ile ifade edilmektedir. Bu tanımda, kaynak olarak gösterilen yine bir film ya da televizyon dizisidir. Buna dayanarak *remake* yerine *reimagining* (yeniden yaratma, yeniden kurma) tabiri de kullanılmıştır. İngilizce bir ön ek olan ‘-re’ bir şeyi yeniden yapmayı ifade eder. Bu önekin ardından *write*, *make*, *imagine* gibi sözcüklerin; bilgisayar oyunu, sinema filmi, edebî metin gibi farklı alanlar için geçişken şekilde kullanılmasının nedeni, söz konusu alanların hepsinde kurgu, tasarım, yapı vardır ve gerek insan gerekse bilgisayar diliyle ‘yazma’nın söz konusu olmasıdır.

Bu alıřmanın konusu, bir edebî metinden sinemaya aktarım olduđu için daha ok edebî metinlerin senaryo olarak yeniden-yazılması üzerinde durulacaktır. Sanat, řahsî tatmin için de yapılabilir belki ama özellikle sinema filmleri için bunu iddia etmek zordur. ünkü “dramatik eserler, okunmak için deđil, canlandırılmak ve izlenmek için yaratılır (Özakman, 2004: 21). Yani mutlaka bir alıcı kitle hedeflenir. Bu noktada senaristler ilgi görmek, izlenmek, seyirci ekebilmek adına; “mitoloji, din, tarih, haber, yazı, anı, biyografi, roman, hikâye, masal, efsane, destan, fıkra” (Özakman, 2004: 16) gibi pek ok kaynaktan yararlanabilir. Sinema tarihinde; kaynağın roman, hikâye, masal gibi bir anlatı olduđu durumlar az deđildir. *Pinokyo*, *Oz Büyücüsü*, *Alice Harikalar Diyarında* gibi pek ok masalın ya da masalsı anlatının sinema filmleri, farklı dönemlerde yeniden ekilmiş hatta bazılarında senaryo deđiştirilmiş ve farklı bakış açılarıyla hikâyeler yeniden yorumlanmıştır. Roman da sinema filmlerine kaynaklık etmek açısından en az masallar kadar ilgi gören bir türdür. Hem dünyada hem Türkiye’de romandan filme aktarımın pek ok örneđi vardır. Özellikle son eyrek yüzyılda *Harry Potter*, *Yüzüklerin Efendisi* gibi fantastik romanlara dayanan filmler oldukça fazla ilgi görmektedir. Örneğın Frank Herbert’ün ok satan fantastik romanı *Dune*’dan aynı adla uyarlanan sinema filmi, son yılların en ok izlenen filmlerinden olmuştur.

Burada dikkat ekici noktalardan biri, sinemanın ilk yıllarından beri ok izlenen ve tekrar tekrar ekilen bu filmlerin pek oğunun bir edebî esere dayanması; bir diğeri ise yine pek oğunun fantastik türde olmasıdır. Bunun en önemli nedenlerinden biri, postmodern ağda okurun/izleyicinin geređi sorgulaması hatta gereklikten kaçışı ve oyun arayışıdır. Neredeyse son yüz yıldır gereklik sorgulanmaktadır. Fakat özellikle de son yıllarda teknolojinin, sanal gerekliğın, simülasyonların yaşamın bir parası olmasıyla, gerek ve gerekdiři tamamen birbirine karışmış durumdadır. Bu karmařada kendi gerekliğini ve evrenin gerekliğini sorgulayan izleyici, artık ekrandaki sanal gerekliđe kendisini bile-isteye bırakmaktadır. İnsanlığın en eski itiyatlarından olan merak ve oyun da yine insan yaşamının bir parası olan anlatıyla biraz da bu yüzden, yeniden ok sıkı bir bađ kurmuştur. İnsanlık âdeta, ocukluk dönemine dönmüş gibidir. En eski türlerden olan masal-daki olağanüstülük, postmodern ağda fantastik ve bilim-kurgu ile yeniden yapılandırılmıştır. İşlevsel olarak daha ok ocuklara yönelik olan masallar, ocuk kitapları bu nedenle yeniden yazılarak/yapılarak birer yetişkin masalına dönüřtürölmektedir. Sertan Kaçar, edebî eserleri ağdař bir izleyici kitlesine uyarlamanın, “kaynak malzemeyi derinlemesine anlamayı ve zamansız temalarını vurgulamak için yaratıcı bir yaklaşım gerektiren karmařık bir iş” (2024: 9) olduğunu belirtirken, son yüzyılda pek ok edebî eserin sinemaya uyarlandığını ve bu yüzyılın bir uyarlama ağı olarak kabul edilebileceğini söyler. Milan Kundera da *Roman Sanatı* adlı kitabına eklediđi mini sözlüğünde ‘yeni-den yazım’ (rewriting) hakkında benzer şeyler söyler: “Röportajlar, görüşmeler, söyleřiler. Sinemaya, televizyona uyarlamalar, eviri yazılar. ağın ruhu olan *rewriting*, yeniden yazım. Bir gün gemişin

bütün kültürü tamamen yeniden yazılacak ve *rewriting*'inin, 'yeniden yazım'ının ardından tamamen unutulacak." (2017: 146).

3. Müzede Bir Gece'nin Yeniden-yazılması

Müzede Bir Gece (*The Night at The Museum*), Hırvat asıllı bir yazar, illüstratör ve film yönetmeni olan Milan Trenc (Milano Trenç) tarafından 1993 yılında yazılmıştır. Zagreb'te dünyaya gelen Trenc, eğitimini film yönetmenliği üzerine alır. Zagreb'teyken *Zagreb Film*'de ve *Start* dergisinde çalışır. Daha sonra New York'a taşınarak burada çeşitli dergilerde çizimler yapar ve çizgi romanlar yazar (Wikipedia, 2024a).

Trenc'in yazdığı resimli çocuk kitabı *The Night at The Museum*, 2006 yılında bir sinema filmine uyarlanır. Yönetmenliğini Shawn Levy'nin yaptığı filmin senaryosu Robert Ben Garant ve Thomas Lennon tarafından yazılmıştır. Aynı yıl, filmle birlikte kitabın Leslie Goldman tarafından romanlaştırılmış hâli de piyasaya sürülür. Gençlik romanı kategorisindeki bu kitap 2007 yılında *New York Times En Çok Satanlar Listesi*'ne girer ve *Publishers Weekly*, *The New York Post* ve *Newsday* dergilerinde yer alır (Wikipedia, 2024b). İlk filmin tematik olarak devamı niteliğinde, 2009 yılında *Müzede Bir Gece 2: Smithsonian Savaşı*, 2014 yılında ise *Müzede Bir Gece 3: Lahitteki Sır* filmleri gösterime girer. Diğer yandan 2013 yılında yine Trenc tarafından *Another Night at The Museum* adıyla ilk kitabın devamı niteliğinde başka bir resimli çocuk kitabı kaleme alınır. Son olarak serinin dördüncü filmi bir animasyon olarak, dijital bir platform için hazırlanır ve *Müzede Bir Gece 4: Kahmunrah Yeniden Yükseliyor* adıyla gösterime girer.

Trenc'in yazdığı ve 1993 yılında *Baron's Education Series* tarafından basılan kitapta ana karakterin adı Hector'dur. Filmde karakterin adı Larry olarak değiştirildikten sonra, "Now a major motion picture from Twentieth Century Fox" (Şimdi Twentieth Century Fox'tan önemli bir film) etiketiyle 2007 yılında yapılan yeni baskıda kahramanın adı filmle uyumlu şekilde Larry olarak değiştirilir.



Görsel 1: Now a major motion Picture from Twentieth Century Fox etiketli 2007 baskısının kapağı.

Aslında Aktulum *remake*'i sinema bağlamında "önceden üretilmiş, gösterime girmiş bir filmin yeni koşullarda yeni bir versiyonunun üretilmesi" (Aktulum,

2018: 58) olarak ele alır. Ana kalıbın bir metin olduđu durumları ise ‘uyarlama’ olarak adlandırır. Diđer yandan remake’i bir metinlerarasılık pratiđi olarak görür ve “Metinde gündeme gelen metinlerarasılıđın yöntemleri olarak yenidenyazma, dönüştürme, aktarma, ödünçleme, alıntılama, anıştırma vb. kullanımları sinemada karşılık bulur.” (2018: 62) der. Buradaki karmaşa, kavramın İngilizcesi ve Türkçesi arasındaki uyumsuzluktan kaynaklanmaktadır. *Rewrite*, bir edebî metnin yeniden kaleme alınmasını (metinden metine); *remake*, bir filmin yeniden çekilmesini (sinemadan sinemaya) ifade eden kavramlar olarak belirir. Bu durumda metinden sinemaya aktarım için uyarlama kavramını kullanmak gerekir fakat bu da bazı durumlar için yeterli gelmeyecektir. Çünkü Aktulum’un yine kendi ifadesi ile “*Remake*’in özünde metinlerarasılık ya da yenidenyazmada olduđu gibi ‘dönüştürme’ bulunur.” (2018: 73). Bu çalışmaya konu olan kitabın dönüştürölmesi söz konusudur ve hikâyenin dayanađı olan kitap, filmin başında açıkça (film başlarken “based upon the book by Milan Trenc” ifadesiyle) belirtilmiştir. Bu durum yalnızca metinlerarasılık olarak değerdendirilemez. Diđer yandan bu dönüştürüm tek bir filmle sınırlı kalmamış, filmin devam serisi de çekilmiştir. Aktulum *remake*’in ticarî bir beklentiden kaynaklandığını belirtir ki bu da devam filmlerinin maddî kazanç için çekildiđi düşüncesini destekler. Hâlihazırda tutmuş bir filmin aynısı değilse de devamı, mevcut hikâyeye ilave yeni hikâyeler yazılarak tekrar beyaz perdeye aktarılmıştır. Üstelik kitaptan filme, filmde kitaba yinelenen bir dönüşüm ve yeniden-yazma mevcuttur. Bütün bunlara dayanarak, bu çalışmada *Müzedede Bir Gece* kitabı ve filmi ekseninde “temel unsurları koruyan ancak bunları farklı bir bağlam, izleyici kitlesi veya amaç için yeniden yorumlayan orijinal bir eserin başka bir esere dönüştürölmesini içeren edebi bir süreç” (Kaçar, 2024: 4) olarak tanımlanabilecek olan ‘yeni-den-yazma’ kavramı kullanılacaktır.

3.1. Kitaptan Filme

Milan Trenc’in yazdığı kitabın ilk baskısında Hector, 2007 baskısında Larry adıyla anılan karakter, yeni bir iş bulduđu için çok mutludur. İlk sayfada, yeni bir işe başlayacak olan ve ayna karşısında, üzerinde üniformasıyla kendisiyle gurur duyan bir Larry resmedilmiştir. Larry Amerikan Doğal Tarih Müzesi’nde gece bekçisi olmuştur. Müzeye gittiğinde onu dinazor salonunda görevlendirirler. Larry, bunun kolay bir iş olduğunu düşünüp sorun çıkmayacağı düşüncesiyle sandalyenin üzerinde uyuyakalır. Kısa bir süre kestirip uyandığında geride kalan tek bir kemiğin dışında dinazor iskeletlerinin yerinde olmadığını görür. İpucu gibi sağa sola bırakılan kemikleri takip ederek dinazorları ararken sırayla müzedeki diđer salonlara uğrar. Fakat bu müzedeki ilginç şeyler olmaktadır. Sergiler canlanmış ve müzedeki diđer gece bekçileri onları beslemektedir. Uğradığı her salonda, diđer gece bekçilerinin ondan istediđi işlere yardımcı olur. Canlanan hayvanları besler, planetaryumdaki yıldızları boyar, bazı hayvan sergileri parka dolaşmaya çıkarır. Bu esnada dev ahtapot ve balınayı suya bırakmaya çalışan diđer gece bekçilerini görür. Bu işin tahmin ettiğinden de zor olduğunu fark eder. Dinazorları aramaya

devam ederken ünlü ressam John Audubon ve Amerikalı kaşifler Lewis ve Clark'ı bir masada kâğıt oynarken görür. Onlara dinozorları görüp görmediklerini sorunca da aslında dinozorların kaybolmadığını, büyük salonda saklambaç oynadıklarını, bütün bunların eski gece bekçilerinin göreve yeni başlayan gece bekçisine oynadıkları bir oyun olduğunu anlar.

Trenc'in yazdığı çocuk kitabından hareketle kurgulanan film senaryosunda; değiştirilen, dönüştürülen, kurguya eklenen kısımlar bulunmaktadır. Ana karakterin Hector olan adı, filmde Larry olarak değiştirilmiş daha sonra Trenc'in kitabının 2007'de yapılan yeni baskısında bu isim kullanılmıştır. Çocuk kitabında Larry'nin mevcut hayatına dair herhangi bir bilgi verilmemiştir. Yalnızca Larry'nin gece bekçisi kıyafetini giydiğinde kendisini bir general, polis ya da pilot gibi (yani önemli) hissettiği ifade edilmiştir. Filmde ise izleyicinin dikkati Larry'nin bu işten önceki hayatına çekilir. Larry, hayatta herhangi bir işte tutunamamış, sorumsuz davranan, evliliği sona ermiş, oğluna düzenli bir hayat sunamayan tam bir 'tutunamayan' olarak gösterilir. Park cezası yediği için arabası kilitlenmiş, arkadaşından aldığı borcu vakti geçtiği hâlde ödeyememiş, şansı bir türlü yaver gitmeyen biridir Larry. Tüm bunları, kendi sorumsuzluğu yerine şansa bağlaması, bu döngüden çıkamamasının temel nedenidir. Çocuğunu okuldan almaya gittiğinde, okulda 'Kariyer Günü' etkinliği yapıldığını ama oğlunun bunu kendisine haber vermediğini görür. Eski eşinin nişanlısı Dan, başarılı bir adamdır ve üstelik oğlu onu örnek almakta ve büyüyünce onun gibi 'broker' olmak istediğini söylemektedir. Larry ise Dan'ın aksine hayalperest bir yetişkindir.

Kitapta Larry ilk iş gününe tam vaktinde gider çünkü ilk izlenimin çok önemli olduğunu düşünür: "First impressions are the most important" (Trenc, 2007: 4). Oysa filmde Larry iş görüşmesine giderken üzerinde buruşuk, ütüsüz bir gömlek vardır ve sunduğu özgeçmiş, iş bulma kurumundaki görevli kadının kendisiyle dalga geçmesine neden olacak kadar acınasıdır.



Görsel 2: Yeni işinde mutlu ve gururlu hissedен Larry.



Görsel 3: Filmde, Larry iş görüşmesinde.

Aslında hayalleri, farklı fikirleri hatta kendince icatları olan Larry'nin bu durumu trajikleştirilirken yine onun söylediği “şansımın döneceğine inanıyorum” gibi sözlerle, hayatında bir dönüm noktası olacağı hissettirilmiştir. Fakat bu dönüm noktası, Larry'nin beklediği gibi bir kariyer sıçraması değildir. Sorumluluklarını yerine getirerek, hayatını bir düzene koymasının gerektiğinin; oğlunun “Peki ya yanılıyorsan? Belki de basit bir işe girmesi gereken sıradan birisin.” sözleriyle farkına varır. Karakterin dönüşümünün tetikleyicisi bu sözler olur. Kitaptan farklı şekilde bir ‘kaybeden’ olarak yeniden kurgulanan ana karakterin dönüşümü, Larry'nin gerçekle bu yüzleşmesinin ardından, ilk bulduğu işe hemen başlayıp oradaki tüm tuhaflıklara ve zorluklara katlanmaya karar vermesiyle olur. İlk çekilen filmde, Hector isminin, ‘general, alkışlanan’ anlamına gelen Larry (aslı Lawrence) ile değiştirilmesinin nedeni de bu olmalıdır. Tabiatında alkışlanmak ya da önemli bir göreve gelmek olan Larry, oğlu için sıradan bir işe razı olmuştur. Bu nedenle bir anlamda kendini gerçekleştirememenin sancısı içindedir ki bu tema, filmin devam serisinde de hep canlı tutulmuştur. Hatta bu temadan yola çıkılarak sorgulama ve çatışmaların alanı genişletilmiştir: kendini bulmaya çalışma, ne olduğunu ya da olması gerektiğini sorgulama, önemli-önemsiz iş, küçüklük-büyüklik (yaş, boyut, mevki gibi farklı açılardan), ünlü olma-olmama (tanınmama), mutlu olacağın işi yapma-çok kazandığın işi yapma, ebeveynlikte yönetme-eşlik etme. Oysa Trenc'in kitabından bu meyanda çıkarılabilecek tek ileti şudur: “Her iş değerlidir ve bazı işler sandığınızdan daha yorucu olabilir.” Bu temanın sınırları filmde genişletilerek farklı boyutlara taşınmıştır.

Kitap, doğrudan Larry'nin üniformasını giyip işe gitmesiyle başlar. Burada, şef bekçi ona yalnızca, dinazor iskeletlerine göz kulak olmasını söyler. Müzede başka bekçiler de vardır ve onlar da diğer bölümlerdeki işleri yapmaktadır. Larry bunun çok basit bir iş olduğunu ve hiçbir sorun çıkmayacağını düşünerek sandalyenin üstünde uyuyakalır.

dinozorları görüp görmediklerini sorar ve “Dinozor odasındalar. Aslında bütün gece orada saklambaç oynuyorlardı.” (Trenc, 2007: 23) cevabını alır. Larry, dinozorların kaybolmasının bekçilerin eski bir numarası olduğunu öğrenir. Bekçiler bu oyunu yeni gelen her gece bekçisine oynamaktadır. Kıdemli bekçiler, dinozor kemiklerini müzenin farklı bölümlerine koyarak, acemi bekçi onları toplamaya çalışırken uğradığı her bölümde ona kendi işlerini yaptırmaktadırlar. Ertesi sabah, şef bekçi gelip: “Dün gece iyi iş çıkardın. Dinozorların arasında kestirmek çok zor bir iş değil. Asıl diğerlerinin zor bir işi var. Senden bir ricada bulunabilir miyim? Bekçilerden biri arayıp, hasta olduğunu bildirdi. Gündüz vardiyasını da alabilir misin?” (Trenc, 2007: 30) der. Larry teklifi kabul eder ama sandalyeye oturur oturmaz uyuyakalır. Kitabın son sayfasında sandalyede uyuklayan Larry resmedilmiştir. Resmin altında “Eğer müzeyi ziyaret ederken uyuyakalmış bir bekçi görürseniz, onu uyandırmayın. Çok zor geçmiş bir gecenin ardından dinleniyor olabilir.” (Trenc, 2007: 32) yazar.

Turgut Özakman, oyun ve senaryo yazma tekniklerinden bahsederken bir temadan yola çıkarak ve tarama yöntemini kullanarak konu oluşturabileceğini söyler (2004: 85). Konu oluşturulurken seyredilen aşamalardan en önemlilerinden biri karakter oluşturma aşamasıdır. Özakman karakterin adının çoğu zaman hikâyeye uygun seçildiğini belirtirken bir yandan da senaryoda çatışmayı sağlama adına karşı karakter oluşturulduğundan bahseder. Bunun yanında hikâyenin zenginleştirilmesi için, yandaş karakterler ve öğelerin kurgulandığını ve senaristin bütün bunları “ ‘olay örgüsü’ bölümünde belirtilecek kurallara göre işleyip geliştirerek olgun bir konuya” (2004: 90) dönüştürdüğünü söyler. Bu bağlamda kitaptan yola çıkılarak yazılan film senaryosuna bakıldığında müzedeki sergilerin gece olunca canlanması olayı film senaryosunun da kurgusunun ana kaynağı olmuştur. Bu kurgu temel olmakla birlikte, filmde ana karakterin yalnızca adı değişmemiş; aynı zamanda hikâyesi de yeniden yazılmıştır. Larry’nin hayattaki amacını bulması, daha sorumlu birine dönüşmesi, oğluyla arasındaki ilişkinin iyileşmesi ana karakter üzerinde yapılan yeniden-yazma örnekleridir. Bunun yanında film senaryosunda; kitapta olmayan pek çok yandaş karakter ve karşı karakter hikâyesi de yazılmıştır. Kitapta Larry’nin iş dışındaki hayatı ya da müzedeki diğer bekçilerle ilgili hiçbir detay yer almamaktadır. Filmde ise kitaptan farklı olarak kurgulanan ve emekliye ayrıldıkları için işlerini Larry’ye devreden üç yaşlı gece bekçisinin senaryoyu etkileyecek bir sırları vardır. Bu sır, müzedeki sergilerin gece olunca canlanmalarının sebebi olan Mısır Firavunu Ahkmenrah’ın altın tabletinin gücüdür. Kitapta bu kurguya dayanak ya da ilham olabilecek tek şey, müzede mineral ve mücevher salonunun olmasıdır. Filmde ise bu durum firavun hazinesi ve gizemli tablet olarak yeniden yazılmış, üstelik tabletin üzerinden yeni bir kurgu yapılmıştır. Buna göre; Ahkmenrah’ın tableti aynı zamanda insanlar üzerinde de gençleştirici etkiye sahiptir ve bunu fark eden gece bekçileri tableti alıp kaçmayı planlamaktadır. Yaşlı bekçilerden birinin, Cecil Fredericks’in hikâyesi bununla da sınırlı

değildir. Fakat bu sır serinin üçüncü filminde ancak açığa çıkar. Tablet, müzedeki sergilerin canlanmasında odak olmanın yanı sıra film serisindeki her bir bölümün hikâyesinin de çekirdeğini oluşturur.

Müzedeki Bir Gece film senaryosu, çok yönlü kurgulanmış ve iç içe geçen pek çok hikâye ve karakterle örölmüştür. Bu karakterlerin ve hikâyelerin bazılarının çıkış noktası elbette Trenc'in kitabı olmuştur fakat epeyce farklılıkla. Örneğin yukarıda da bahsedildiği gibi, kitapta bir maden bölümü vardır ve oda kapılarının üzerinde, 'altın', 'elmas', 'safir' yazmaktadır. Fakat bu değerli madenler filmde firavunun hazinesi şeklinde dönüştürölerek yeniden yazılmıştır. Üstelik tabletin atfedildiği bu firavun ve ailesi, Mısır tarihinde yer alan gerçek şahsiyetler değildir. Bütün film serisi boyunca hikâyenin çıkış noktası olan tablet de tabletin sahibi olan firavunların hikâyesi de tamamıyla kurmacadır. Yine dinozorların yanı sıra maymun, fil, aslan gibi farklı hayvanların canlandığına kitapta kısaca değinilirken filmde bir kapuçin maymunu olan Dexter, karakter olarak öne çıkarılır ve aksiyonun oluşmasında bu hayvanın haylazlıkları büyük rol oynar. İlk kitapta yer alan dev ahtapot ise ikinci filmin senaryosunda, kitaptakine benzer şekilde yer alır; kilit bir rolü yoktur ama bir sergi olduğundan dolayı gündüz sudan uzak kaldığı için gece olunca Larry tarafından ahtapotun suya bırakılması kitaptaki hikâye ile örtüşmektedir. Bir başka detay ise Trenc'in kitabında Larry'ye diğer bekçiler tarafından yüklenen planetaryumdaki yıldızları florasan boya ile boyama konusunda görölür. Serinin üçüncü filminde Larry bu planetaryuma gönderme sayılabilecek 'Hidden Planetarium' adıyla bir görsel şov hazırlar. Filmdeki bu gösteri ışıklarla ve teknik illüzyonlarla oluşturulmuş gibi sunulan ama aslında yine tabletin gücüyle hazırlanmış bir gösteridir.



Görsel 6: Larry yıldızları boyuyor (Kitapta).



Görsel 7: Orion takım yıldızı ve diğer yıldızların gösterisi (Filmde).

Burada dikkat çeken nokta, Trenc'in kitabında yer alan ufak detayların filmde farklı boyutlara taşınması değildir yalnızca; bunların ilk filmle sınırlı kalmamasıdır. Buradan anlaşılmaktadır ki senaristler üç bölümde de yeniden-yazma süreci boyunca ana kaynak olan çocuk kitabından kopmamış, "sıradan olandaki sıra dışılığı" (Robert Edgar-Hunt, 2012: 32) görmüş ve kitaptaki ayrıntıları yeniden kurgulayarak filme taşımışlardır.

Sergilerden gerçek birer tarihî karakter olanların hikâyeleri de mevcut şekliyle aktarılmamış, yeniden yazılmıştır. Bu durum gülünç dönüştürüme de örnek oluşturmaktadır ki zaten gülünç dönüştürüm de bir yeniden-yazma yöntemidir. Buna en belirgin örnek olarak Theodor Roosevelt'in balmumu heykeli Teddy gösterilebilir. Bir yandan tarihî kişiliğini taşımaya çalışırken bir yandan da müzedeki sergilerden birine, yine tarihî bir kişilik olan Sakagawea'ya âşık bir Teddy karakteri oluşturulur. Aynı zamanda filmin ana karakterlerinden biri hâline getirilen Teddy, Larry'ye yoldaşlık hatta akıl hocalığı yapar. Hun imparatoru Attila da benzer bir dönüştürümle aslında çocukluğunda travmaları olduğu için sert davranan ama ilgiye ve sevgiye ihtiyacı olan bir figür olarak kurgulanır. Kitapta hiç yer verilmeyen bu isimler, film senaryosunda üç bölümde de aktif olan birer ana karakter hâline gelir. Kitapta yalnızca üç tarihî karakterin sergisine yer verilir: doğa bilimci ve ressam John Audubon ile Amerikalı kâşifler Lewis ve Clark. Filmde ise John Audubon'un sergisi yer almazken Lewis ve Clark'ın da hikâyede etkin bir rolleri yoktur. Bunun yerine onlara rehberlik eden Kızılderili rehber Sakagawea öne çıkarılmıştır. Bu durumu 'yansıtma' olarak değerlendiren Kubilay Aktulum; yansıtma, yeniden-yazma ve palimpsest kavramları arasındaki sıkı bağlantıyı da ortaya koymuş olur: "Metinlerarasılığın olası biçimlerinden biri olan yansıtma, önceki yapıtlardaki bir dizi unsurun yinelenmesine, bir metinden ötekine izleklerin, kişilerin, imgelerin vb. aktarımına dayanır. Bu yönüyle yansıtma bir yeniden-yazma değeri taşır; ayrıca ilk yapıttan derin izler taşıdığı için, başta da söylediğimiz gibi, bir palimpsest özelliği alır." (2000: 241).

Filmde dönüştürülen bir başka durum da şudur: Kitapta, Larry diğer gece bekçilerinin kendisine oynadıkları oyun yüzünden müzede pek çok iş yapmak

zorunda kalır. Bir bakıma ayak işlerine koşturulur. Filmde ise müzedeki bütün zorluklarla tek başına mücadele eden Larry, üstüne bir de üç yaşlı gece bekçisinin soygununu engeller ve tam bir kahramana dönüşür. Gece bekçilerini ihbar etmeyerek onlara bir şans daha veren Larry, yaptıklarının cezası olarak müzeyi onlara temizletir. Yani kitaptakinin aksine ayak işlerine Larry değil diğer gece bekçileri koşulur. Bu durum başlangıçta çizilen ‘kaybeden’ imajının bir ‘kahraman’a dönüştürülmesini sağlarken, kitaptaki kurgu ile ironik bir terslik oluşturur.

3.2. Filmde Gençlik Romanına

2006 yılının aralık ayında gösterime giren filmin hemen ardından 2007 yılında Leslie Goldman tarafından filmin kitap versiyonu da denilebilecek bir gençlik romanı yayımlanır. Kitabın iç kapağında yer alan bilgilendirmeler, atıflar ve kitabın içinde filmde fotoğraf karelerinin yer alması, kitabın ticarî maksatlı yayımlandığını göstermektedir: “Leslie Goldman tarafından yazıldı. Senaryo ve uyarlama Thomas Lennon & Robert Ben Garant Milan Trenc’in *Müzedeki Bir Gece* kitabına dayanmaktadır.” (2007).

Bu gençlik romanının Milan Trenc’in ilk yazdığı kitapla aynı yayınevinden (Baron’s Educational Series, Inc) çıkmış olması da bu görüşü doğrular niteliktedir.

Goldman’ın yazdığı gençlik romanı; Trenc’in çocuk kitabına değil, Thomas Lennon ve Ben Garant’in oluşturduğu senaryoya dayanmaktadır. Bu durum iç kapağın alt kısmında açıkça belirtilir. Film senaryosu Trenc’in kitabına dayandığı için Goldman’ın gençlik romanı dolaylı olarak çocuk kitabının yeniden-yazması olarak değerlendirilebilir. Fakat Trenc’in çocuk kitabı ile Goldman’ın gençlik romanın kıyaslanması, çocuk kitabı ile senaryonun kıyaslanması ile hemen hemen aynı olacaktır; ayrıca gençlik romanı Trenc’in kitabından ziyade ilk filmin senaryosu esas alınarak yazıldığı için bu bölümde çocuk kitabı dışında tutularak ilk filmin senaryosu ile bu gençlik romanı arasındaki farklılıklar incelenecektir.

Leslie Goldman’ın kitabında, Larry’nin müzede işe başlamadan önceki durumu filmde olduğundan daha ayrıntılı şekilde verilir. Kitabın başında Larry’nin kötü bir gün geçirdiği söylendikten sonra “kötü günler, hatta kötü bir hafta veya kötü bir ay, aslında gerçekten kötü birkaç yıl” (2007: 1) geçirdiği eklenir. Larry’nin durumu oldukça trajiktir. Elektrik faturalarını ödeyemediği için elektrikleri kesilmiştir, televizyonu çalışmamaktadır. Dairesinin içi darmadağındır. Kitaptaki ifadeyle Larry tam bir “slob” (Goldman, 2007: 2) yani ‘salak/sersem/kılıksız’dır. Telefonla elektrik şirketini arar ve faturaları en kısa zamanda ödeyeceğini söyleyerek bu seferlik elektrikleri açmalarını rica eder. Telefondaki görevli kadına, “şıklat-aç” (Snapper) adındaki icadından bahseder ama kadının böyle bir icattan haberi bile yoktur. Filmde de Larry’nin küçük icatlar yaptığına değinilir. Fakat bu icatlarla ilgili tek konuşma Larry ile iş bulma kurumundaki kadın arasında gerçekleşir. Kitapta hem telefondaki konuşmalarla hem iş bulma kurumunda yaşananlarla hem

de eski karısının evinde geçen diyaloglarla, Larry'nin bu yönüne yani girişimci fakat aynı zamanda başarısız biri olduđu hikâyesine biraz daha ağırlık verilmiştir.

Gençlik romanında Larry, eşinden ayrılmıştır fakat oğlunu gerçekten çok sevmektedir. Üstelik oğlu onda kalacaktır ve birlikte video oyunu oynamayı planlamaktadırlar. Larry'nin evindeki dağınıklığa rağmen oğlu Nicky için ayırdığı oda ferah, temiz ve düzenlidir. Larry'nin oğlu için gösterdiği bu hassasiyet de kitaba eklenen detaylardandır. Larry telefonda görüştüğü elektrik şirketi çalışanı kadını ikna etmeyi başarır ve bir iş görüşmesine gider. Larry'nin oğluna olan sevgisi filmde oyuncuların duyguları yansıtabilme yeteneğiyle ortaya konan bir durumdur. Drama ile seyirciye hissettirilen bu duygu, kitapta yazarın Larry'nin oğluna karşı duyduğu sevgiyi dile getirmek için kurduğu cümleler ve bu sevginin kanıtı olarak gösterilebilecek olan ufak bir kurgu eklemesiyle sağlanmıştır. Bu kurgu, Larry'nin evindeki onca dağınıklığa rağmen Nick'in odasının düzenli ve temiz olduğunun yazılmasıyla sağlanır.

Her zaman aklında parlak fikirler olduğu ama hiçbir başarı yakalayamadığı gençlik romanında daha çok vurgulanan Larry, yeni bir proje için görüşmeye gitmek üzere dosyasını alır. Bu seferki fikri 'The Daley Grill' adında uluslararası yemek deneyimleri sunabilecek bir restoran açmaktır. Arabasına doğru giderken biri seslenir. Bu, arkadaşı Miguel'dir. Ona dostça bir selam verip acelesi olduğunu söyleyerek paçayı kurtarabileceğini düşünse de arkadaşının onunla işi bitmemiştir. Çünkü Larry kendisinden borç almıştır ve epey zaman geçmesine rağmen hâlâ ödememiştir. Üstelik bu ilk kez olan bir durum da değildir, Larry defalarca kez borç almış fakat borçlarını ödeyememiştir. Larry son bir kez daha şubatin birinde ödeyeceği sözünü vererek görüşmeye yetişmek için aceleyle arabasına biner. Tam da restoran açmayı düşündüğü dükkânın yanında boş bir park yeri bulunca şansının döneceğine gerçekten inanır. Park yerindeki tabelaya bir kese kâğıdı geçirerek üzerine "kırık sayaç" yazar. Larry'ye göre bu, park ücreti ödememek için harika bir fikirdir. Yatırımcıların yanına gelen Larry onlara planlarını anlatır, dosyayı sunar. Fakat dosyada yalnızca bir sayfa vardır. Yatırımcılar, kâr hesapları ile ilgili sorular sorunca yalnızca "sağlam bir kâr" (Goldman, 2007: 7) elde edeceklerini söylemekle yetinir. Yine restoranın şefin kim olacağını sorduklarında Larry adamların çok detaycı olduklarını düşünür. Çünkü Larry ciddî bir proje hazırlayabilecek biri değildir, onun yalnızca harika (!) fikirleri vardır. Yatırımcılardan biri Larry'ye özgeçmişini ve daha önce bu işi yapıp yapmadığını sorar. Larry'nin cevapları hep yuvarlaktır: "Aslında birkaç yönetici pozisyonunda bulundum, benzer alanlarda." (Goldman, 2007: 7). Elbette Larry'nin böyle bir deneyimi yoktur fakat bunlar Larry'ye göre 'ufak detaylar'dır. Larry'nin ciddiyetsiz tavırlarını gören yatırımcılar görüşmeyi sonlandırıp gider. Larry borçlarını ve faturalarını nasıl ödeyeceğini düşünerek arabasının yanına gelir. Burada da onu bir sürpriz beklemektedir. "Kırık sayaç" yazdığı kese kâğıdının üzerine "İyi deneme!" yazılmış, yanına da park cezası bırakılmıştır. Park cezası sahnesi ve arkadaşı Miguel'in borç isteme sahnesi

hariç, buraya kadar giriş kısmında kurgulanan olayların hiçbirini filmde yer almaz. Goldman, Larry'nin hikâyesini biraz daha genişleterek yeniden-yazmıştır. Kitabın giriş kısmına eklenen bu olay örgüsünden sonra hikâye genel olarak filmle paralel seyreder.

Larry oğlunun okuluna gider fakat oğlu Nick ona okuldaki 'Kariyer Günü'nden bahsetmemiştir. Larry oğlunu evden almaya karar verir. Nicky ve annesi, annesinin nişanlısı Dan'la birlikte büyük ve güzel bir apartmanda yaşamaktadırlar. Larry'yi kapı görevlisi Gabe karşılar ve eski eşine kendisinin geldiğini haber verir. Bu apartmandaki her şey Larry'nin sahip olduklarının tam zıddıdır. Eski karısı Erica, Larry'ye 'sanal golf sahası projesi'nin nasıl gittiğini sorar. Burada Larry bir kez daha okurun gözünde, parlak fikirleri olan ama asla dikiş tutturamayan bir tip olarak çizilir. Dan'ın Erica ve Nicky'ye sunduğu hayat, apartman dairesi, kapı görevlisi filmde olmayan detaylardır. Kitapta, Larry'nin statüsü ve sürdürdüğü hayat tarzı ile Dan'ın statüsü ve sunabileceği yaşam yeniden-yazma ile detaylandırılarak filmde daha keskin bir şekilde çizilmiştir. Filmde bu kısmın üzerinde fazla durulmaz. Oğlu Nicky, Dan'ı örnek almakta ve 'Kariyer Günü'ne onu davet etmeyi düşünmektedir. Burada filmde farklı olan bir başka detay da şudur: Dan'ın mesleği filmde 'broker' olarak geçerken, kitapta 'trader' olarak ifade edilir. Aralarında ufak bir fark olsa da her ikisi de finans alanına ait meslekler olduğu için bu durum hikâyeyi etkileyen bir detay değildir.

Larry bunca hayal kırıklığının ardından basit de olsa faturalarını ödeyebileceği ve oğluna düzenli bir hayat sunabileceği bir iş aramaya başlar. Kitapta yer verilen iş bulma kurumundaki görüşme de filmdeki ile aynı şekilde ele alınır. Müzede gece bekçisi olarak iş bulan Larry, görüşmeye gider. Onu müzenin rehberi Rebecca Hutman karşılar. Burada da yine hikâyeyi etkilemeyen ufak bir farklılık vardır. Filmde Rebacca oldukça güler yüzlü ve yardımsever bir rehberdir. Fakat kitapta daha ciddi ve meşgul görünen biri olarak tarif edilmektedir ayrıca o da Larry'yle tanıştığında onun bir 'slob' olduğu izlenimine kapılmıştır.

Larry, yaşlı gece bekçisi Cecil ile görüşür ve işi alır. Cecil, ona müzeyi gezdirir. Ertesi gün işe başlamak üzere ayrılırlarken Cecil, Larry'ye, gece bekçisi üniforması için kaç beden giydiğini sorar. Larry buna gerek olmadığını düşünse de Cecil "Üniformayı seveceksin. Güven bana, kendini güçlü hissettirir." (Goldman, 2007: 31) der. Larry neden güçlü hissetmesi gerektiğine anlam veremez ve Cecil'in tavırlarından şüphelenir. Bu konuşma ve Larry'nin bu düşünceleri filmde yer almamaktadır.

Leslie Goldman romanda, müzedeki ilk gecesinde sergilerle baş etmeye çalışan Larry'den bahsederken tek tek sergilerle ilgili kısa bilgiler verir. Afrika memeli hayvanları, Paskalya Adası kafası, Hun İmparatoru Attila, Kristof Kolomb gibi. Hatta Amerikalı kâşifler Lewis ve Clark ile onlara yol gösteren Sakagawea'nın yaşamına dair biraz bilgi bile verir ve ardından şöyle yazar: "Elbette Larry bunları

öğrendiğini hatırladığından değil.” (Goldman, 2007: 46). Çünkü Larry bunları bilmemektedir, bu bilgileri aktaran anlatıcıdır (burada yazar-anlatıcı da denebilir). Böylece sinemanın görsel avantajı, yazıda anlatımın gücünden yararlanarak yakalanmaya çalışılırken bir yandan da yazının bilgilendirici işlevinden yararlanılmış olur.



Görsel 8: Müzedeki ilk gecesinde canlanan sergilerle baş etmeye çalışan Larry'nin filminden alınmış görüntülerinin kitapta yer alan bir kolajı.

İlk iş gününün sabahında Larry, oğlu için işe devam etmeye ve müzedeki işin hakkından gelebilmek için Cecil'in tavsiyesi üzerine tarih bilgisini geliştirmeye karar verir. Bu maksatla müze rehberi Rebecca'yı tur esnasında takip edip dinler. Buradaki sergilerin gezilme sırası film ve kitapta farklı şekilde yer almaktadır. Filmde sırasıyla Roosevelt, ardından Afrika memelileri ve onların içinde bulunan kapuçin maymunu Dexter, sonra Lewis, Clark ve Sakagawea hakkında bilgi verilir. Kitapta ise bu sıralama Roosevelt, Sakagawea, Dexter şeklindedir ve bir de Paskalya Adası kafasının önünden geçerken gerçekleşen minik bir diyalog yer almaktadır.

Rebecca ile müze çıkışı kahve içerlerken Larry, kendisinden bahsederken yalnızca: “Boşandım ve on yaşında bir oğlum var... ve daha fazla düzene ihtiyacım vardı.” der. Oysa kitapta bu kısımda Larry kendisine çizilen karaktere uygun olarak: “Aslında milyon tane farklı kariyerim oldu.” şeklinde söze başlar. Bu bir bakıma Larry'nin umursamaz tavrıyla uyuşan bir hareket olarak görülebilirken bir bakıma da kendisiyle ilgili bir özeleştirisi olarak okunabilir.

Yazarın kurmaca insiyatifi olarak hikâyenin özüne dair eklediği şu bölüm dikkat çekicidir: Rebecca ile konuşurken Larry'nin ilk sorusu tablet hakkında olur. Rebecca, tabletin bir tür yap-boz olduğunu Antik Mısır'da bu tabletin parçalarının doğru şekilde yerleştirildiğinde çevresindeki her şeye hayat verebileceğine inanıldığını söyler. Larry, ona tablette kapatma-açma düğmesi gibi bir şey olup olmadığını sorunca da tabletin üzerindeki yazılarda böyle bir şeye rastlamadığını söyler. Goldman burada Rebecca'yı hiyeroglif de okuyabilen bir karakter olarak yeniden yazmıştır. Larry Rebecca ile sohbetin ardından tarihle ilgili biraz bilgi edinmek için

kütüphaneye gider. Burada Attila hakkında okuduklarına kitapta yer verilmemiştir.

Gece olup sergiler canlandığında, Larry'nin işleri kontrol altına almak için Jedideah ve Octavius ile yaptığı konuşma da kitapta, diyaloglarda ufak oynamalar yapılarak aktarılmaktadır. Bunlar, senaryoyu etkileyen değişiklikler değildir. Bu durum sinemadaki drama dili ile yazı dili arasındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır.

İkinci gecesinde, tarih kitaplarından ve internetten öğrendikleri sayesinde, müzedeki her şeyi yoluna koyduğunu düşünen ve sırayla sergileri ziyaret eden Larry, Teddy'nin yanına gelir. Onun Sakagawea'yı izlediğini görür. Filmde olmayan bir ayrıntı okuyucunun daha derin bir izlenim edinmesini sağlar. Kitaba eklenen detayda Larry, Sakagawea'ya dikkatle baktığında onun etrafındaki her şeyle birlikte canlanırken hâlâ bir parça cansız/donuk olduğunu fark eder. Çünkü Sakagawea'nın bulunduğu sergi bir camekânın ardındadır. Bunun üzerine Teddy'ye Sakagawea'nın çok sıkılmış görüldüğünü söyler. Etrafta bunca ilginç şey varken Sakagawea'nın sıkılmasına bir anlam veremeyen Teddy'ye, Larry'nin verdiği cevap ilginçtir: "Evet, ama o her gece burada sıkışmış bir vaziyette bu adamların hangi yöne gidecekleri konusundaki tartışmayı dinleyip duruyor. Eski karım da benimle yolculuğa çıkmayı hiç sevmezdi çünkü ben ona yolu hiç sormazdım." (Goldman, 2007: 81). Bu cümlelerden Larry'nin hayatı, kendini ve etrafındakileri daha ciddiye almaya başladığı çıkarılabilir.

Larry her şeyi yoluna koyduğunu düşünürken ortalık birdenbire yine karışır. O karmaşada anahtarları çalan maymun Dexter ile Larry'nin birbirlerine tokat attıklarını gören Teddy'nin, Larry'yi daha saygılı olması konusunda uyarırken söylediği "O küçük maymun senin primat kardeşin, o olmadan biz olmazdık" sözleri kitapta yer almaz. Filmin sonunda yine Larry ile Dexter arasında bir çatışma olunca Teddy tekrar araya girer ve Larry'yi "Evrim geçiren kim?" diye uyarır. Bu konuşma da kitapta yer almaz.

İşler çığırından çıkınca Larry, bir ara bu müzedeki sergilerle baş edemeyeceğini düşünerek pes eder. Kendisini ikna etmeye çalışan Teddy ile Larry'nin bu kısımdaki diyaloglarının sırası kitapta biraz farklı şekilde yer alır. Ayrıca Teddy'nin kendini ikna etmek için söylediklerine Larry'nin "Son elli yılını kendisine açılmadığı bir kızı gözetlemekle geçiren biri için iyi bir tavsiye!" şeklinde terslemesine de kitapta yer verilmez.

Filmin devam bölümlerinde hikâyeye etkisi olan bir kısım vardır. Genç kral Ahkmenrah, lahitten çıkarıldıktan sonra Larry ile tanışırken, üniversiteyi Cambridge'te Mısır Medeniyetleri Bölümü'nde okuduğunu söyler. Kitapta bu konuşmaya da yer verilmez. Bu durum, senaristlerin daha önceden devam filmlerinin alt yapısını kurgulamış olabileceklerini, devam romanı yayınlanmayacağı için bu ayrıntının kitapta yer almasına gerek duyulmadığı şeklinde yorumlanabilir.

Kitapta gece olunca sergiler tam canlanırken her seferinde, Antik Mısır bölümünden “Thor, Horus, Ra!” diye homurtulu bir ses yükselir. Filmde böyle bir detay olmadığı gibi, Ahkmenrah, Mısır kralının oğlu olmasına rağmen, sanki kendisini daha çok oraya ait hissediyormuş gibi Cambridge’ten olduğunu söyler. Kitapta ise Antik Mısır’ın tanrılarının adına yer verilerek daha mistik ve gizemli bir atmosfer yakalanmaya çalışılmıştır.

Müzedede canlanan Attila’nın Larry’ye saldırıp onu parçalamak istemesinin sebebi; filmde gülünç dönüştürüme uğratılarak verilir. Buna göre Attila ilk gece canlandığında zaten savaşçı bir kişiliği olduğu için Larry’ye saldırmıştır. İkinci gece ise okuduğu tarih kitabından Attila’nın sihre düşkün olduğunu öğrenen Larry, onunla baş edebilmek için birkaç illüzyon gösterisi hazırlar. Ama Attila illüzyondaki kandırmacayı görür ve buna çok sinirlenir. Ayrıca Attila’nın şiddet eğilimli biri olması, sözde çocukluğunda yaşadığı travmalar ve baba sevgisinden mahrum kalmasına bağlanır. Hatta Larry ona bir çocuk gibi yaklaşır, sarılır ve ninni söyler. Oysa kitapta Attila ile konuşan genç kral Ahkmenrah, Attila’nın Larry’yi yönetici/kral zannettiği için bir rakip olarak gördüğünden dolayı öldürmek istediğini açıklar. Kitapta bu durumun daha mantıklı bir sebebe bağlanması ya da yukarıda açıklanan sahnede Larry’nin Teddy’yi tersleyen sözlerine yer verilmemesi, kitabın hedef kitlesi olan gençler gözetilerek yeniden yazıldığının bir göstergesidir.

Yaşlı müze bekçileri, müzedeki bazı değerli eşyaları ve tableti alıp kaçarken Larry, müzedeki sergileri, yaptığı bir konuşma ile hareket etmeye ikna eder ve bir anlamda onları komuta eder. Oysa bu kısım kitapta biraz daha hafifletilerek ele alınır. Bunun yerine gençler için ilgi çekici olabilecek, müzedeki sergilerin tarihi zamanları ile gerçek zaman arasındaki farklılığa dikkat çekecek birkaç ekleme yapılır. Bunlardan biri; bu karmaşa esnasında, Lewis ve Clark müzeden ayrılması ve bilet yerine, tavşan postu ve kurutulmuş geyik eti karşılığında otobüse binmesidir. Bir diğeri ise Sakagawea ve Ahkmenrah’ın Cecil’i yakalamak için dışarı çıkarken üstlerine ceket, bot gibi modern kıyafetler giymeleridir.

Filmde Larry; Cecil ve diğer gece bekçileri yakalandıktan sonra, şafak sönmenden bütün sergileri müzeye döndürmek için Ahkmenrah’tan yardım ister. O da tabletin üzerindeki hiyeroglifi okuyarak bütün sergileri komuta eder. Kitapta bu kısım yeniden-yazma ile değiştirilmiştir. Ahkmenrah hiyeroglif okuyamadığını söyler. Larry “Ne yani, Hunca konuşabiliyorsun ama tableti okuyamıyor musun?” diye şaşırır. Ahkmenrah şöyle cevap verir: “Ben konuşulan Hunca’yı biliyorum. Ben bir kralım, her zaman benim için okuyan birileri oldu. Ayrıca pek çok sınıfı da atladım.” (Goldman, 2007, s. 128). Bu bölümde de kitapta bir gülünç dönüştürüm yapıldığı söylenebilir. Ayrıca bu detay gençlik romanında daha önce hazırlanan bir örgünün devamını oluşturur. Rebecca’nın hiyeroglif okuyabildiği detayına yer verilen romanda, Larry’nin ona başvurması için böyle bir sebep kurgulandığı görülmektedir. Larry yanına oğlunu, Ahkmenrah’ı ve Attila’yı da alarak müzeden birkaç blok ileride bulunan Rebecca’nın apartmanına gider. Attila camı kırar ve

korkuyla cama çıkan Rebecca gördüklerine inanamaz. Larry, onun yardımına ihtiyaçları olduğunu söyler. Müzeye dönerler ve Rebecca tabletteki hiyeroglifi okur, Ahkmenrah tekrar eder. Böylece müzedeki sergiler yerlerine dönerler. Kitabın sonunda ise Rebecca geceleri Ahkmenrah'a ders vererek okuma-yazma öğretir. Bu alt hikâyenin bu şekilde yeniden kurgulanmasının filme göre daha makul olduğu söylenebilir. Çünkü filmde Rebecca -gecenin bir yarısı- taksiiyle giderken yolda karşılarına çıkan T-rex'i tesadüfen gördüğünde her şeyi anlar. Bu rastlantısal kurgu yerine gençlik romanında daha gerekçeli bir öykü sunulmuştur.

Müzedeki Bir Gece, bir çekirdek anlatı olarak ele alındığında bir çocuk kitabından hareketle yazılan film senaryosunun genişletilmesi ve detaylandırılması çok doğal hatta gerekli görülmektedir. Bununla birlikte filmin kitabı olarak hazırlanan bu gençlik romanında filmde farklı noktaların olması düşündürücü olabilir. Burada Michel Chron'un senaryo yazımı ile ilgili tespitleri, anlatının türüne bağlı yaşanan farklılıkların nedenini açıklayacak niteliktedir:

"Bir öykü türlü yollardan anlatılabilirken (roman, radyo, film, tiyatro oyunu, çizgi film), söylem kullanılan araca göre özgül bir nitelik taşır: 'Bu düzlemde, önemli olan aktarılan olaylar değil, anlatıcının bize bu olayları anlatış biçimidir.' Böylece filmlerin konusu söylenceden, operadan ya da herhangi bir olaydan alınabilir, öykü bazen yalınlaştırılabilir gibi (roman uyarlamalarında) bazen de geliştirilebilir (söylenceler, kutsal anlatılar)." (1987: 100).

Chron, yazınsal türler ile göstermeye dayalı türler arasında zorunlu bir aktarım farkına değinir. Tür farkından kaynaklanan anlatım değişikliğine örnek olarak şu olay verilebilir: Larry müzedeki ilk gecesinde sandalyeye oturup biraz kestirmek ister. Bu resimli bir çocuk kitabında tek cümle ile anlatılabilecek bir olaydır. Filmde, Larry'nin sandalyeye oturduktan sonra etrafındaki nesnelerle oynaması; onun çocuksu, ciddiyetsiz, hayalperest olarak çizilmek istenen karakterini yansıtmak içindir. Ardından da umursamaz bir şekilde sandalyenin üzerinde uyuyakalır. Bütün bunlar oyuncunun yeteneğine göre seyirciye aktarılan his ve düşüncelerdir. Gençlik romanı kitabın bir kopyası gibi düşünülebilir fakat sinemadaki görselin etkisini yazar, sözcüklerle yakalamak durumundadır ve Larry'nin sandalyeye oturduktan sonraki hâlini şöyle aktarır: "Yastıkların en rahatı değildi bu, fakat kesinlikle daha kötüsünde de uyumuştum." Böyle bir cümleden Larry'nin mevcut hayatına dair çıkarımlarda bulunulabilir ve bu, anlatıcının yansıtma gücüdür. Diğer yandan bu bir gençlik romanıdır ve eğlenceli hikâyelerden yararlanarak öykünün içine bazı küçük bilgiler yerleştirilmesi, hedef kitleye yönelik eğlendirirken öğretme amacı doğrultusunda görülebilen yaklaşımlardır.

3.3. Devam Filmleri

Müzedeki Bir Gece film serisinin ikincisi *Smithsonian Savaşı*, 2009; üçüncüsü *La-hitteki Sır* ise 2014 yılında gösterime girmiştir. Üçüncü filmin senaryosu, ilk iki filmde farklı olarak David Guion ve Michael Handelman tarafından yazılırken önceki

senaristler Robert Ben Garant ve Thomas Lennon yine filmin uyarlaması noktasında senaryoya katkıda bulunmuşlardır.

Bir sinema filminin devamının çekilmesi “izleyicinin sinema ve karakterleri içselleştirmesi/gerçek gibi algılaması nedeniyle izledikleri bir sinemanın devamını talep etmeleri, kahramanların akıbetleri hakkında merak veya endişe duymaları, senaristin kendi kurguladığı olay ya da kahramanlarla kurduğu duygusal bağ, yönetmenin film sahnesinde inşa ettiği sanal dünyayı devam ettirmek istemesi, oyuncuların canlandırdıkları karakterlerle duygusal bağ kurması” (Arık, 2017: 48) gibi çeşitli sebeplere bağlanabilir. *Müzedede Bir Gece* filmi için bu maddelerden özellikle senaristin kendi kurguladığı olay ya da kahramanlarla duygusal bir bağ kurmuş olabileceği düşünülebilir. Senarist Thomas Lennon’un 2022’de çekilen animasyon filminin ardından verdiği bir röportajda, bizzat kendisinin sıkı bir *Müzedede Bir Gece* hayranı olduğunu söylemesi bu düşüncüyü güçlendirir (Lennon, 2022). Öyle ki, devam filmleri için ilk filmde hikâye zeminleri dahi kurgulanmıştır. Buna örnek olarak, yaşlı gece bekçisi Cecil’in “Bay Fredericks babamdı, ben Cecil” diyerek babası ile ilgili izleyicide bir merak uyandırması ve Ahkmenrah’ın üniversiteyi Cambridge’te okuduğunu söylemesi gösterilebilir. Bu iki sahnede geçen diyalogların, açılımı üçüncü filmde görülebilecek izler bırakmak için kurgulandığı görülmektedir. Senaristlerin bilinçli olarak böyle bir kurgu yapmama ihtimali de düşünülebilir. Böyle bir durumda ise kendi senaryolarındaki ayrıntılardan yeni hikâyeler yazdıkları ve senaryolarını yeniden yazmaya tâbi tuttukları söylenebilir.

Yeniden-yazmanın bir çeşidi olarak *remake* kavramının mevcut bir filmin yeniden çevrilmesi demek olduğu üzerinde duran ve yeni çekilen filmin olabildiğince alt-filmle olan benzerliğini gizlediğini belirten Aktulum, devam filmleri için ‘sürdürüm’ kavramını tercih eder: “Sürdürüm’de kişiler ayrı olsa da her defasında yeni bir öykü anlatılır.” (2018: 71). *Müzedede Bir Gece* filminde de Larry Daley karakteri üzerinde her defasında yeni bir öykü kurgulanır. Bu öykünün çekirdeğinde, Ahkmenrah’ın tabletinin gizemi ve Larry’nin hayatındaki arayışlar vardır. İlk filmde hayatı son derece düzensiz olan Larry, oğlu için girdiği müzedeki gece bekçiliği işinde hiç ummadığı olaylar yaşar. Bu olaylar, onun sorumluluk almayı öğrenmesini ve hayatını yönetebilen birine dönüşmesini sağlar. Böylece özgüvenini de kazanan Larry, ikinci filmde başarılı bir iş insanı, üçüncü filmde ise bir televizyon yıldızı olarak izleyicinin karşısına çıkar. Bunlar, Larry’yi görünüşte başarılı yapmıştır. Gerçekte ise onu bir koşturmacanın içine sokmuş; ikinci filmde sergi arkadaşlarıyla, üçüncü filmde ise oğluya uzaklaşmasına neden olmuştur. Larry her bölümde, hayatına dair başka bir sorgulama yaşar. Derindeki bu sorgulamalar; filmde aksiyon, güldürü ve heyecanla beslenerek aktarılır. Bu aksiyonu oluşturmak için senaryoya dâhil edilen karakterler üzerinden, onların tarihsel kimliklerine dayanan ve çoğu gülünç dönüştürüme uğratılan hikâyeler yazılır.

İkinci filmde çatışma, doğrudan tablet üzerine kurulur. Bu çatışmanın soyut yanı; iyilik ve kötülük, dürüstlük ve hilebazlık, iş birliği/dostluk ve despotluk,

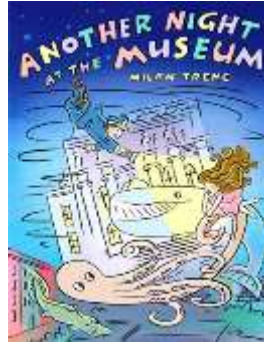
özgüven/cesaret ve kibir karşıtlıkları üzerine kurulur. Tabletin sahibi olan genç firavun Ahkmenrah'ın ona düşmanlık besleyen bir ağabeyi vardır. O da Washington'daki Smithsonian Müzesi'ndedir. Doğal Tarih Müzesi ilgi görmemeye başlayınca buradaki sergiler, Smithsonian Müzesi'ne gönderilir ve tablet sayesinde yeniden canlanan ağabey Kahmunrah, tabletin gücünden yararlanarak dünyayı ele geçirmeyi planlar. İkinci bölüm bu karşı karakter/anti-kahraman Kahmunrah'la olan mücadele üzerine kurulurken, derindeki mesaj Larry'nin iç dünyasında verdiği mücadeledir. Yine üçüncü bölümde, tabletin gücünü kaybetmeye başladığını fark eden Larry, bunun sebebini araştırırken yaşlı gece bekçisi Cecil'in çocukluğuna geri dönülür. *Feed-back* olarak adlandırılan bu geri dönüşler gerek roman gerekse film senaryolarında, yeniden-yazma ve kurguyu genişletme için yazarlara/senaristlere alan açar. Çocukluğunda babası ile Mısır'daki bir kazıda bulunan Cecil, tesadüfen Ahkmenrah'ın tabletini bulur. İngiltere ve Amerika'nın ortak yürüttüğü bu kazıdan çıkarılan eşyaların bir kısmı Londra'ya, bir kısmı da Amerika'ya götürülür. Söz konusu tabletin özel olduğunu bu kazıda öğrenen Cecil, büyüyünce bu sergilerin bulunduğu müzede gece bekçiliğine başlar. Böylece hem Cecil hem de tablet için yeni bir hikâye yazılmış olurken bir yandan da üçüncü filmde kurgulanan olayların gelişimine zemin oluşturulur. Larry ve sergi arkadaşları, Ahkmenrah'ın babasını bulmak üzere Londra'daki Britanya Müzesi'ne giderler. Tabletin sırrını keşfetme yolculuğu; Larry'nin kendisi ve oğluyla ilgili arayışlarıyla iç içe geçer. Öyle ki son bölümde öne çıkarılan baba-oğul ilişkisi yalnızca Ahkmenrah ve babası ya da Larry ile oğlu üzerinden sunulmaz. Hikâyeye çok daha derinlerden, çok daha varoluşsal ama bir o kadar da ironik bir perspektif kazandıracak yeni bir karakter eklenir: Larry'ye çok benzeyen ve ona baba (Da-Da) diyen bir neanderthal.

Serinin ikinci ve üçüncü filmlerinde kurguya eklenen tarihi sergiler, senaryoda epeyce bir hareketlilik sağlar. İkinci filmde, Kahmunrah, Antik Mısır'ın çakal başlı askerleri, Napolyon, Abraham Lincoln, ilk kadın pilot Amelia Earhearth, General Custer, Einstein bibloları, Korkunç Ivan, Al Capone filme eklenen karakterlerdendir. Üçüncü filmde ise Larry'ye çok benzeyen bir neanderthal ve efsanevî bir şövalye olan Sir Lancelot'un yanı sıra Britanya Müzesi'ndeki kadın gece bekçisi filmin kurgusuna eklenen karakterlerdir. Bu karakterlerin bireysel hikâyeleri, kurgusal bir bağla kolaj haline getirilir. Sinema bağlamında 'sürdürüm' olarak nitelenen farklı hikâyelerin bu kolajı senaryo metni bağlamında bir yeniden-yazma örneğidir. Çünkü "Ayrışık unsurları, başka metinlere ait parçaları tutarlı bir bütün içerisinde bir araya getirmek, onları düzenleyerek aralarında uyum sağlamak, böylelikle yeni bir metin ortaya çıkarmak bir yeniden-yazma işlemi olarak da görülür." (Aktulum, 2000: 606). Ayrıca bu karakterlerden bazılarının üç filmde de yer alması ve kendi hikâyelerini aktarmaları tematik bir süreklilik oluştururken aynı zamanda sanki karakterler "senaryo yazımına ve kendi kurgusal kimliklerini inşa etmeye dâhil" (Akgün Bağırkan ve Arık, 2024: 314) edilmektedir.

Her üç filmde de -sùrekli canlı tutulan gerçeklilik sorgulamasına uygun şekilde- deęişmeyen mekân unsuruna da burada kısaca değinmek gerekir. Adları ve bulundukları yerler farklı olsa da her üç filmin mekânı da müzedir. İlk filmde müzenin raębet görmedięi söylenir. İkinci filmde, müzenin içindeki canlılığı gören Larry bile müzeyi ihmal eder. Üçüncü filmde ise Larry müzeyi yeniden yapılandırır, ilgi çekici hâle getirdiğini düşünür ama aslında insanların raębet ettięi şey, farklılık ve teknolojidir. Çünkü “Günümüzde kitleler TV’de, kataloglarda, kitaplarda, gazetelerin Pazar eklerinde bu yeniden üretilmiş sanat eserleriyle o kadar içli dışlı olmuştur ki, müzelere gitmek antikacı dükkânına gitmeyi anımsatır.” (Sofuoğlu, 1994: 151). Böyle sıra dışı öyküsü olan bir müzeye bile yeteri kadar raębet gösterilmemesi, tıpkı bir antikacı dükkânı gibi müzelere ancak meraklısının uğradıęı gerçeęi, filmin en büyük ironilerinden biridir.

3.4. Bir Kez Daha Çocuk Kitabı

Milan Trenc’in 2013 yılında ilk çocuk kitabının devamı niteliğinde kaleme aldığı ikinci resimli çocuk kitabı, ilkinden farklı olarak *Henry Holt and Company, LLC* tarafından basılmıştır.



Görsel 9: Trenc’in devam kitabı *Another Night at the Museum*.

Kitap basıldığı sırada serinin üçüncü filmi henüz gösterime girmemiştir. İlk kitabın 2007 yılında yapılan ikinci baskısına uygun olarak ana karakterin ismi Hector değil, Larry’dir. Fakat Trenc, bu Larry için, ilk yazdığı kitaptan sonra çekilen film senaryolarından bazı noktalarıyla farklı bir hikâyeye kurgulamıştır. Buna göre Larry, boşanmış bir adam değildir, evlidir ve düzenli bir hayatı vardır. Yine film senaryolarından farklı olarak oğlu değil, Melisa adında bir kız çocuęu vardır. Milan Trenc’in Larry için yazdığı bu kurguların ilk kitaptan sonra yazılan film senaryolarından esinlenilerek fakat aynı zamanda dönüştürülerek yazıldığı düşünülebilir.

Trenc’in ikinci çocuk kitabında, Larry keyifli bir banyo yaparken birden işe geç kalmak üzere olduğunu fark eder. Aceleyle giyinip akşam yemeęine kalamayacağını söyleyerek evden çıkar. Son kapılar da kapatılırken müzeye yetişir. Biraz dinlenmek için sandalyesine kurulduğunda, banyo musluęunu kapatıp kapatmadıęı düşüncesi aklına gelir. Banyonun suyla dolduęunu hayal ederken birden

Melisa'dan gelen bir telefonla yerinden sıçrar. Melisa, babasına New York'un sular altında kaldığını söyler.



Görsel 10: Müzede uyuklarken telefonun sesine uyanan ve şehri su bastığını öğrenen Larry.

Duyduklarına çok şaşırان Larry'yi daha büyük sürprizler beklemektedir. Müzede sergilerden dev ahtapot ve mavi balina kaçmıştır. Üstelik kızı da bir posta kutusunun üzerine binmiş, kürek çekerek müzeye babasını kurtarmaya gelmiştir. Babası, onu kolundan tutarak çeker ve birlikte müzenin çatısına çıkarlar. Fakat baba-kız büyük bir sarsıntı yaşarlar. Çünkü ahtapotla balina müzeyi temelinden tutarak hareket ettirmekte ve suda itmektedirler. Melisa bu durumu çok eğlenceli bulur ve ahtapotun kollarından birine atlayarak eğlencenin tadını çıkarmak ister. Oysa Larry dehşet içindedir. Temelinden sökülün müze, Patrick Katedrali'ni geçerek Özgürlük Heykeli'ne neredeyse çarpmak üzereyken birden açık denize doğru yol alır. Sular öylesine yükselmiştir ki Özgürlük Heykeli'nin yalnızca meşale tutan kolu suyun yüzeyinde kalmıştır. Larry, karanlık suların içinde el feneriyle kızını arar ama hiçbir şey göremez. Bir katil balinaya, Melisa'yı sorar. Suyun içine dalış yapar ve sonunda ilkel amfibilerle birlikte suda yüzmekte olan kızını bulur. Bir coelacanth (kitapta 'yaşayan fosil balık' olarak anılan, balıklarla amfibiler arasındaki bir geçiş türü) Larry ve Melissa'ya şöyle der: "Neden herkes okyanusa geri döndü?", "Kuru toprak kimse için eğlenceli değil mi?", "Bu kuru toprakların nasıl çılgın bir başlangıcı olduğunu hatırlıyorum da yaklaşık dört yüz milyon yıl önce..." (Trenc, 2013: 21). Neredeyse sabah olmak üzeredir ve Larry ne yapacağını bilemez. Melisa, babasına yardım edebileceğini söyler. Sesine sevgi dolu bir ton katan Melisa, babasına kibar bir şekilde hayvanlara yerlerine dönmelerini söylemesini tavsiye eder. Hatta onlara bir ödül vaadinde bulunmanın çok işe yarayacağını ekler. Kızının tavsiyesine uyan Larry, hayvanların uysalca onun sözünü dinleyip yerlerine geçtiklerini görerek şaşırır. Yataklarında uyuyan insanları uyandırmamaya özen göstererek sessiz bir şekilde müzeyi de önceden bulunduğu yere geri getirirler. Ardından yaşanan bu karışıklığı düzeltmek için Larry'nin açık bıraktığı musluğu kapatırlar. Sular hızla akıp gider ve her şey eski hâline döner. Baba-kız, evlerine dönerken Melisa, babasına, hayvanlara ne ödül vaat ettiğini

sorar. Larry ise “Yarın gece için planladığım macerayla karşılaştırıldığında bugün-künün bir hiç olduğunu söyledim.” (Trenc, 2013: 28) der.

Final sahnesinden ve Larry’nin son sözünden, Trenc’in bu kitabın devamını yazmayı düşündüğü çıkarılabilir. Ya da yazar, bir sonraki maceranın ne olacağı konusunda çocukların hayal gücünü harekete geçirmek istemiş olabilir. Bununla birlikte kitabın sonuna, bu hayal dünyasına fazla kapılmayı engelleyecek bir bölüm konmuştur: Melisa’s Factbook (Melisa’nın Bilgi Kitabı). Bu bölümde dört gerçeklik sorusu bulunur: “Bir banyo musluğu Manhattan’ı sular altında bırakabilir mi?”, “Yaşayan fosil ne demektir?”, “Coelacanth gerçekten dört yüz milyon yaşında mıdır?” “Bir mavi balina ve dev bir ahtapot, Doğal Tarih Müzesi’ni çekebilir mi?” (Trenc, 2013: 30-31). Bu soruların hepsinin altında bilimsel ve gerçekçi cevaplar yer almaktadır. Son soru ise şudur: “Müzedeki bir sonraki gece bundan daha çılgın mı olacak?” bu sorunun cevabı ise şöyle verilir: “Kesinlikle evet.”

Trenc ikinci kitabında, ilkinden daha sıra dışı bir kurgu yapmıştır. Fantastik sayılabilecek müze sergilerinin canlanması olayı ile karşılaştırılacak olursa, bir musluktan akan su yüzünden New York’un sular altında kalması, üstelik bunun çok kısa bir süre içinde gerçekleşmesi, bu kurgunun Larry’nin bir rüyası olduğu izlenimi vermektedir. Şef bekçi, Larry müzeye geldiğinde “Seni okyanus salonuna sorumlu olarak koyuyorum, oğlum. Geçen gece dinozorlarla berbat bir gece geçirdiğini duydum” diyerek onu bu kez okyanus bölümünde görevlendirir. Bu ekleme, olayların gelişimi için yapılmıştır. Küvetteki suyla başlayan alt yapı, müzede okyanus bölümü ile sürdürülür. Larry’nin bilinçaltında suyun yerleşmesine neden olabilecek bu detayların üstüne, Larry sandalyesinin üzerine oturunca yine uyuklamaya başlar ve bir yandan da zihninden musluğu kapatıp kapatmadığını geçirir. Bütün bunlar, sonradan yaşanan olayların Larry’nin rüyası olduğu izlenimini vermektedir. Oysa kitabın sonunda bunların rüya olduğu gibi bir açıklama yapılmamış, tam aksine bir sonraki maceranın daha çılgınca olacağına dair gönderme yapılmıştır. Buradan hareketle ilk çocuk kitabının ardından çekilen filmlerle pek fazla kurgu ilişkisi kurmayan Trenc’in, kendi çocuk kitabı serisini oluşturmak istediği yorumu yapılabilir. Bu ikinci kitapta Trenc’in yeniden-yazma yoluyla hikâyeye eklediği iki karakter vardır: Larry’nin karısı (ismi belirtilmiyor) ve kızı Melisa. Karısının olaylarda etken bir rolü yoktur ama Melisa hikâyeye dâhil edilmiştir. Bununla birlikte ilk kitapta öne çıkarılan iki müze sergisi, mavi balina ve dev ahtapot, bu kitapta da ön plandadır. Önceki kitaptaki gece bekçileri ise, şef bekçinin bir cümlelik varlığı hariç, bu kurguya dâhil edilmemiştir.

3.5. Animasyon Filmi

Serinin şimdilik son filmi ise *Disney+* için üretilen bir animasyon filmidir. Ray DeLaurentis ve William Schiffrin’in senaryosunu yazdığı filmin yönetmenliğini Matt Danner yapmıştır. *Atomic Cartoons* tarafından üretilen ilk uzun metrajlı film olan animasyon’un üreticisi olarak diğer üç filmin yönetmeni Shawn Levy’nin adı

geçmektedir. Diğer filmlerin senaryo yazımı/üretiminde yer alan ve ikinci filmde Oville Wright'ı canlandıran (küçük bir rol) Thomas Lennon bu animasyon filminde Theodor Roosevelt'i canlandırır (Wikipedia, 2025a). Lennon ayrıca, animasyon filminin ardından yine Ben Stiller'in oynayacağı başka devam filmleri düşüncesi olduğunu da belirtir (Lennon, 2022). *Walt Disney Pictures* tarafından üretilse de telif hakları *20th Century Fox*'a ait olan animasyon, serinin en yüksek puanlı filmi olma özelliği taşır.



Görsel 11: Müzede Bir Gece 4/Kahmunrah Yeniden Yükseliyor film afişi.

Animasyon filmi, tamamen sanal bir üretim olmayıp gerçek oyuncuların canlandırmaları ile çekilmiştir. Oyuncuların doğrudan rol almadığı, teknolojinin daha çok ön planda tutulduğu 'yeni nesil' denebilecek böyle bir canlandırmada Larry yerine, üretime uygun olarak 'yeni nesil' bir karakter olan oğlu Nick'e yer verilmiştir. Larry, Tokyo'daki müzede yeni bir işe başlayacaktır ve müzedeki sergiler, yabancı bir gece bekçisi istemedikleri için her yeni gelen bekçiye korkutup kaçırmaktadırlar. Çünkü müzenin yeni bekçisinin, Larry'nin oğlu Nick olmasını isterler. Henüz 18 yaşında olan Nick, DJ'lik hayalleri kuran, müzik konusunda çok yetenekli ama yeteneğini sergilemeye korkan ve hoşlandığı kıza açılmaya cesareti olmayan bir gençtir. Onun bu hâli, Larry'nin ilk filmdeki tavırlarını anımsatır. Üstelik babasının rahat ve boş vermiş tavırlarının aksine Nick özgüveni düşük biridir ve gece bekçiliğinin üstesinden gelebileceğine de inanmamaktadır. Sergilerin ısrarına karşı çaresiz kalan Larry, oğlunu ve eski eşi Erica'yı ikna eder. Larry telefonla arayarak müzedeki ilk gecesinde, Nick'i bodrum katındaki depo kapısını kilitlemesi konusunda uyarır. Çünkü müzeye yeni getirilen sergiler tehlikeli olabilmektedir. Fakat Nick buradaki ürkütücü sergilerden korkar ve kapıyı düzgünce kilitleyemeden kaçır. Depoya gelen sergiler arasında Kahmunrah vardır. Tabletini etkisiyle canlanan Kahmunrah, ikinci filmde Larry yüzünden başaramadığı amacını gerçekleştirmek için tabletini ele geçirir. Bu animasyon filmine, yeni bir karakter olarak John of Arc katılır. John, XV. yüzyılda yaşamış, cinsiyet rollerini aşan ve İngiltere-Fransa savaşlarında Fransa'nın kurtarıcısı olarak tanınan bir askerî liderken

daha sonraki başarısızlıklarından dolayı yönetimin gözünden düşen ve sapkınlık suçlamalarıyla kilise tarafından yakılarak öldürülen bir tarihî karakterdir (wikipedia, 2025b). Onun henüz on yedi yaşındayken orduya katılması ile animasyon filminin ana karakteri genç Nick'in kimlik arayışı arasında özdeşim kurulmaya çalışılır. Nick, bütün bu sergilerin kendisinden çok daha başarılı ve değerli olduğunu düşünür. Çünkü onlar, tarihte önemli insanlar oldukları için bu müzededirler. İlk filmdeki Theodor Roosevelt'in yönlendirici misyonu burada da görülür. Teddy bu defa Nick'i, liderliğe hazırlar. Kahmenrah tableti alıp Kaos Tanrısı Seth'i hayata döndürür. Ufak tefek ve oldukça gülünç bir görünümde olan Seth ile, ordusunu canlandırarak dünyayı ele geçirmek üzere bir portal açıp Mısır'daki Dendur Tapınağı'na giderler. Tableti çalıştıracak olan şey, tapınağın duvarında Antik Mısır simgeleriyle yazılan notalardır. Bu notalardaki akorlara basarak ordusunu harekete geçiren Kahmunrah'ın karşısında Nick ve arkadaşları zor durumda kalırlar. Nick her ne kadar başarısız biri olduğunu düşünse de ekibi kurtaran onun müzik yeteneği olur. Kahmunrah, Seth ve ordusuyla birlikte bir kez daha karanlıklara gömülür. Özgüvenini kazanan Nick, güneş doğmak üzereyken Sakagawea'nın kendisine ilk iş günü hediyesi olarak verdiği Doğal Tarih Müzesi afişiyle portal açar ve sergileri toz olmaktan kurtarır.

Filmin konusuna bakıldığında, ilk filmde Larry ile yapılan kahramanlaştırma ve özgüven oluşturma bu kez Nick üzerinden yapıldığı görülür. Tarihte önemli işler başarmış isimlerin sergilerine liderlik yapıp onları koruması beklenen film karakterlerinin başlangıçta sıradan hatta 'kaybeden' (loser) kişiler olması filmin ironik yanısıdır. Kurgu kişileri ve tema açısından serinin diğer üç filminin bir sürdürümü şeklinde olan bu animasyon filmi, 'genç jenerasyon'a ve 'yenilik'e dikkat çekmektedir. Nick, tablete basarak akorları tersten çalıp Kahmunrah'ı yenmek üzereyken son akord'da engellenir. Bunun üzerine "Belki de o tabletle değil, bununla yapmalıyım" diyerek kendi bilgisayarından akora basar. Böylece her çağın hikâyesinin, o çağın kendi diliyle yeniden yazılabileceği gösterilmiş olur.

Sonuç

Yeniden-yazma; palimpsest ve metinlerarasılıktan başlayarak postmodernizmin sıkça başvurduğu tekniklerden ironi, parodi, pastiş, gülünç dönüştürüm gibi pek çok kavramla ilişki içinde olan bir kavramdır. İngilizce asıllarına bakılacak olursa; genel eğilimin edebî metinler arası dönüştürümü *rewrite*, filmler arası dönüştürümü *remake* olarak adlandırma yönünde olduğu görülür. Dönüştürüm sözcüğü, görüldüğü üzere bu alanlardaki bütün aktarmalarda başvurulan bir kavram olduğundan bir edebî metinden filme aktarımda Türkçe karşılık olarak 'yeniden-yazma' kavramının kullanılması daha açıklayıcı olmaktadır. Nitekim kimi araştırmacıların, temel unsurlarını koruyan ve bunları farklı bir bağlamda ele alan ya da televizyon ve sinemaya uyarlanan metinleri yeniden-yazma olarak değerlendirdiği görülmektedir. Bu bilgiler doğrultusunda, Milan Trenc'in yazdığı çocuk kitabı *Müzede Bir Gece*'nin filme dönüşümü, filmin bir gençlik romanı olarak yeniden kaleme

alınması, devam filmlerinin senaryolarının oluşturulması ve Trenc'in bütün bunların ardından kaleme aldığı ikinci resimli çocuk kitabı *Müzedede Bir Başka Gece*'nin yazımı yeniden-yazma bağlamında incelenmiştir.

Trenc'in ilk yazdığı çocuk kitabından filme aktarımında, öncelikle ana karakterin adı değiştirilmiş ve müze dışındaki hayatı yeniden-yazma ile kurgulanmıştır. Kitapta ana karakter müzedeki gece bekçiliği işine severek başlar. Oysa film senaryosunda Larry için yeniden yazılan bu müze dışındaki hayat, yaşadığı başarısızlıklar ve içinde bulunduğu zor durum, onun bu sıra dışı müzedeki çalışmaya devam etmesinin de itici etmenidir. Oğluna duyduğu sevgi, Larry'nin kendini ve hayatını sorgulamasını sağlar. Diğer yandan müzedeki sergilerin de ona ihtiyaç duyması Larry'nin sorumluluk sahibi birine dönüşmesinde bir başka etkidir. Kitapta Larry yalnızca dinazor salonundan sorumludur ve müzedeki başka gece bekçileri de vardır. Oysa film senaryosunda Larry, diğer üç yaşlı gece bekçisinin emekli olması üzerine görevi tek başına devralır. Kitapta yer alan müzedeki sergilerin gece olunca canlanması olayı film senaryosunda gizemli bir Mısır tabletine bağlanmıştır. Çocuk kitabında sergilerin canlanma sebebi belirtilmez. Ayrıca film senaryosunda, müzedeki canlanan sergiler üzerinde de bir yeniden-yazma söz konusudur. Kitapta daha çok dev ahtapot ve balina üzerinde durulurken film senaryosunda pek çok sergi, haklarında yeni hikâyeler yazılarak kurguya dâhil edilir. Kitapta hiç yer verilmeyen Theodor Roosevelt, filmin ana karakterlerinden biri durumundadır. Hun imparatoru Attila, Sakagawea, Romalı komutan Octavius, Amerikalı savaşçı Jedidiah, mağara adamları, kapuçin maymunu Dexter ve Ahkmenrah her üç filmde hikâyenin aktif karakterleridir. Bu tarihî karakterlerin bazıları üzerinden gülünç dönüştürüm yapılmış ve üç filmde de canlı tutulan bir gerçeklik-yapaylık sorgulaması oluşturulmuştur. Kitapta yer alan planetaryumda yıldız boyama kurgusu, üçüncü filmin senaryosunda üç boyutlu bir planetaryum gösterisi şeklinde izleyicinin karşısına çıkar. Yine kitapta yer verilen tarihî sergiler, ressam Audubon ile Amerikalı kaşifler Lewis ve Clark yerine, filmde daha çok Sakagawea ve Theodor Roosevelt öne çıkarılır.

2006 yılının aralık ayında gösterime giren ilk filmde hemen sonra 2007 yılında, film senaryosuna büyük oranda bağlı kalınarak yazılan gençlik romanında da filmde farklı olarak yeniden yazılan detaylar bulunmaktadır. Larry'nin müzedeki işe başlamadan önceki durumu, gençlik romanında daha detaylı şekilde ele alınmıştır. Romanın kurgusuna, Larry'nin ufak tefek icatlar yapmasının yanında, restoran açma, sanal golf projesi gibi pek çok iş alanında projelerinin olduğu eklenmiştir. Larry'nin oğlunu görmek için gittiği eski eşinin nişanlısının evi, gençlik romanında filme göre daha detaylı sunulur. Başlangıç kısmına yapılan bu eklemeler ve detaylar Larry'yi gençlik romanında daha sorumsuz, daha zavallı bir karakter olarak okurun gözünde canlandırmak için yapılır. Larry, müze rehberi Rebacca ile tanışırken aralarında geçen konuşma ile Rebecca'nın hiyeroglif okuyabildiğine değinilir. Bu detay, senaryoda yapılan bir diğer yeniden-yazma için zemin

oluşturmaktadır. Müzedeki sergilerin gece yaşanan karmaşadan sonra yerlerine dönmelerini sağlamak için tabletin kullanılması gerekmektedir. Larry ve Ahkmenrah, tabletin üzerindeki hiyeroglifi okumak için Rebacca'dan yardım alır. Rebacca'nın ilk gün Larry'ye müzeyi gezdirme sahneleri kurgulanırken yazar tarafından sergiler hakkında bilgi verilir. Bu durum gençlere eğlendirirken bilgi verme amacı güdüldüğünü göstermektedir. Attila'nın Larry'ye kızgınlığının sebebi filmde ve kitapta farklı kurgulanır. Filmde tablet gece olunca parlamaya başlar ve müzedeki her şey canlanır, gençlik romanında ise bu canlanma esnasında Antik Mısır Bölümü'nden "Thor, Horus, Ra!" sesleri gelir. Bazı eklemeler, yazarın yeniden-yazma ile kurgusal değişiklik eklemesi şeklinde gerçekleşirken sinema ve edebiyat arasındaki aktarım farkından doğan zorunlu farklılıklar da bulunmaktadır. Bunlar, diyaloglarda ve olay sıralamalarında yapılan ufak değişiklikler olarak ifade edilebilir. Filmden kitaba aktarımda gösterimin gücünü yazıda yakalayabilmek adına yazarın aldığı inisiyatifler de buna dâhildir.

İlk çekilen filmin 'sürdürüm' olarak adlandırılabilen devam filmleri, senaryoda bir devamlılık sağlarken bir yandan da yaşanan olaylar, Larry için her filmde ayrı bir içsel dönüşümün kaynağı olur. Tablet ve sahibi olan genç firavun Ahkmenrah'ın hikâyesi film üçlemesinde olayların temelini oluşturmaktadır. İkinci filmde tableti ele geçirmek isteyen bir anti-kahraman olarak Kahmunrah ile mücadele ele alınır. Üçüncü filmde ise gücünü kaybetmeye başlayan tabletin gizmini çözmek üzere Larry ve arkadaşları, Londra'daki Britanya Müzesi'ne Ahkmenrah'ın anne ve babasından tabletin gizmini öğrenmeye giderler. İkinci ve üçüncü filmde, senaryoya eklenen yeni karakterlerle senaryolar zenginleştirilir. Her bölümde bu yeni sergiler üzerinden kurgular yazılır.

İlk çocuk kitabından film senaryosuna, film senaryosundan da gençlik romanına doğru yapılan bu yeniden-yazma işlemleri, türlerin farklı oluşundan dolayı teknik farklılıklar içermektedir. Bunlar, yazı ile aktarılabilen detayların oyunculukla izleyiciye yansıtılabilme güçlüğü ya da tam tersine görsellik ve oyunculukla hissettirilen duyguların ve olayların yazılı olarak ifade edilebilme güçlüğü gibi durumlardır. Bu noktada yalnızca senaristlerin değil yönetmen ve oyuncuların da yeniden-yazma işlemine dâhil olduklarını söylemek mümkündür. Çünkü senaryonun beyaz perdeye aktarılması, yönetmen ve oyuncuların potansiyeline bağlıdır.

Milan Trenc'in ikinci çocuk kitabı ise Trenc'in ilk kitabının bir devamı şeklinde kurgulanmıştır. Kahramanın adı, 1993 yılında ilk yazıldığı şekliyle kalmamış, 2007'deki baskıda Larry olarak değiştirildiği gibi 2013 yılında yazılan ikinci çocuk kitabında da aynı isim kullanılmaya devam etmiştir. Larry bu kitapta evli ve bir kız çocuğu babasıdır. Bu noktada filmde boşanmış ve bir erkek çocuğu olan Larry'nin, ikinci çocuk kitabında evli ve bir kız çocuğu babasına dönüştürüldüğü görülmektedir. İkinci çocuk kitabında, olayların sıra dışılığı müzedeki sergilerin canlanmasıyla sınırlı kalmaz, Larry'nin açık bıraktığı banyo musluğundan akan sularla bütün şehri su basar. Oysa film serisinde tek sıra dışılık sergilerin gece

olunca canlanmasdır, bu da metafizik de olsa bir sebebe bağlanarak kurgulanmıřtır. Trenc'in kitaplarında ise sıra dıřı olaylar bir neden ya da mantıęa dayandırılmaz. Kitabın sonunda, ilk kitapta yer almayan soru ve cevaplar bulunmaktadır. Bu sorular, kitapta geen olaylar ve canlıların gerek olup olamayacağına dairdir. Son soru ile Trenc, üçüncü kitabın sinyalinini vermektedir.

2022 yılında ekilen son animasyon filminin senaryosunda ana karakter, Larry'nin oęlu Nick'tir. Bazı devam filmlerinde konu ya da kahramanlar epeyce farklılık gösterebiliyorken *Müzede Bir Gece* film serisi, animasyon filmi de dâhil olmak üzere aynı karakterler üzerinden ve bir konu devamlılığı gözetilerek sürdürölür. Filme yeni karakterler girse de eski karakterler her zaman etkin durumdadır ve bütün devam filmlerinde tablet üzerinden yeni bir hikâye yazılır.

Milan Trenc'in 1993 yılında yazıp resimledięi ocuk kitabı *Müzede Bir Gece*'den yola ıkarak 2007 yılında ekilen filmin senaryosunda ekirdek olaydan yola ıkılarak yeni bir kurgu oluřturulmuřtur. İlk filmle hemen hemen aynı yıl kalemelenen gençlik romanında Leslie Goldman, senaryoya büyük ölçüde baęlı kalmakla birlikte, yeniden-yazmaya bařvurarak hikâyeye bazı detaylar eklemiř, birkaç deęiřiklik yapmıřtır. Ardından ekilen iki devam filminde senaryo geliřtirilmiř, yeni kurgularla ilk filmdeki hikâyeler tekrar bir yeniden-yazmaya tâbi tutulmuřtur. Trenc'in yazdıęı ikinci ocuk kitabı ise ilkinin bir devamı niteliğindedir. Son olarak ekilen ve serinin dördüncü filmi olan animasyon filmi de hem konu hem de karakterler aısından serinin dięer üç filminin bir sürdürölümü řeklinde kurgulanmıřtır. Bütün bu yeniden-yazma sürecinde, türlerin doęasının gerektirdięi farklılıkların yanı sıra, senarist ve yazarların yaratım ve aktarım biçimleri de farklılıkların bařka bir boyutunu oluřturmaktadır. Yeniden-yazmayı etkileyen unsurlardan biri de hedef kitledir. Filmde řařırtma, güldürme, eęlendirme gibi iřlevlerin öncelenmesinden dolayı, gülün dönüřtürölme daha ok yer verildięi, senaryosunun atıřma noktalarında karřıtlıklardan yararlanıldıęı görölmemektedir. Gençlik romanının yeniden-yazımında ise hedef kitleye yönelik bir dil kullanıldıęı ve yine buna uygun řekilde yazının bilgilendirici iřlevinden yararlanıldıęı dikkat ekmektedir. ocuk kitaplarında ise gerek anlatımın masalsılığı gerekse olayların kurgusunda mantıktan ok hayal gücünün ön planda tutulması ve resimlendirmeler yine hedef kitleye uygun řekilde oluřturulmuřtur. *Müzede Bir Gece*; bağlam, metot ve alıcı göz önünde bulundurularak türler arasında yapılan yeniden-yazmaya ok yönlü bir örnek olarak gösterilebilir.

Kaynaka

Akgün Baęırkan, Fatma ve Arık, řahmurat (2024). "Müzede Bir Gece Filminde Üstkurma ve Gereklik Katmanlarının Oluřturulması". *Edebî Eleřtiri Dergisi*, 8(2), 299-327.

- Aktaş, Şerif (2022). *Anlatma Esasına Bağlı Edebî Metinlerin Tahlili (Teori ve Uygulama)*. İstanbul: Bilge Kùltür-Sanat Yayınları.
- Aktulum, Kubilay (2000). *Metinlerarası İlişkiler*. Ankara: Öteki Yayınevi.
- Aktulum, Kubilay (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık*. Ankara: Çizgi Kitabevi.
- Arık, Şahmurat (2017). "Algı ve Kurmaca Metinlerin Dönüştürülmesinde Postmodernizmin Rolü". *Hikmet Akademik Edebiyat Dergisi (Gelenek ve Postmodernizm Özel Sayısı)*, 46-63.
- Atay, Aygöl (2022). "Sinemada Edebiyat Uyarlamaları: Dvoynik ve The Double Örneği". *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 8(2): 131-155.
- Aytaç, Gürsel (2003). *Genel Edebiyat Bilimi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Chron, Michel (1987). *Bir Senaryo Yazmak*. İstanbul: Afa Yayınları.
- Çakır, Süreyya (2019). "Sinema ve Edebiyat İlişğine Yöntemsel Bir Bakış". *Sinefilozofi Dergisi*, Özel Sayı 1: 437-452.
- Dillon, Sarah (2017). *Palimpsest*. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Ecevit, Yıldız (2016). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Emre, İsmet (2022). *Postmodernizm ve Edebiyat*. İstanbul: Fidan Yayıncılık.
- Kaçar, Sertan (2024). *Rewriting Shakespeare in the Twenty-First Century: Time and Art in Jeanette Winterson's the Gap of Time*. Yüksek Lisans Tezi, Tekirdağ: Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kundera, Milan (2017). *Roman Sanatı*. İstanbul: Can Yayınları.
- Moran, Berna (2018). *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Özakman, Turgut (2004). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği (Tiyatro, Radyo, Televizyon, Sinema)*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Özdemir, Serkan (2015). "Alaycı Taklit ve Yeniden Yazma Arasında Bir Teknik: Parodi". *Türk Dili*, 761: 78-80.
- Robert Edgar-Hunt, J. M. (2012). *Senaryo Yazımı*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ryan, Michael (1994). "Postmodern Siyaset". *Modernite Versus Postmodernite*. Çev. M. Küçük. Ankara: Vadi Yayınları, 298.
- Sofuoğlu, Hikmet (1994). "Yeniden Üretimler, Simülasyon ve Postmodernizm". *Anadolu Sanat Dergisi*, 2: 147-160.
- Trenc, Milan (2007). *The Night at the Museum*. New York: Baron's Educational Series.
- Trenc, Milan (2013). *Another Night at the Museum*. New York: Holt and Company, LLC.
- Yıldırım, Tunç (2022). "Sinemanın Yedinci Sanat Olma Niteliği: Ricciotto Canudo'nun Schopenhauer ve Hegel Felsefelerinden İlham Aldığı Bütüncül Sanat Görüşü Üzerine Bir İnceleme". *Sinefilozofi Dergisi*, 4: 55-72.

Elektronik Kaynaklar

- URL-1: Goldman, L. (2007). The Night at the Museum [Elektronik Srm]. New York: Baron's Educational Series, Inc. İnternet Eriřimi: <https://archive.org/details/nightatmuseumjun00gold/page/16/mode/2up?view=theater>. Eriřim Tarihi: 30.01.2025
- URL-2: Keplerjuly, A. (2015, Temmuz 22). Wikipedia.org. Wikipedia: https://tr.wikipedia.org/wiki/Yeniden_yap%C4%B1m adresinden alındı Eriřim Tarihi: 15.01.2025
- URL-3: Lennon, T. (2022, Aralık 6). Thomas Lennon Teases Night at the Museum's Future, Comicbook İnterview. (L. Crowley, Rportaj Yapan) comicbook.com: <https://comicbook.com/movies/news/thomas-lennon-night-at-the-museum-exclusive/> adresinden alındı Eriřim Tarihi: 25.01.2025
- URL-4: Wikipedia. (2024a, Mayıs 5). wikipedia.org: https://en.wikipedia.org/wiki/Milan_Trenc adresinden alındı Eriřim Tarihi: 20.01.2025
- URL-5: Wikipedia. (2024b, Aralık 10). wikipedia.org: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Night_at_the_Museum adresinden alındı Eriřim Tarihi: 20.01.2025
- URL-6: Wikipedia. (2025a, Ocak 10). Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Night_at_the_Museum:_Kahmunrah_Rises_Again#cite_note-19 adresinden alındı Eriřim Tarihi: 22.01.2025
- URL-7: wikipedia. (2025b, Ocak 21). Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Joan_of_Arc adresinden alındı Eriřim Tarihi: 24.01.2025.

Sinema Filmleri

- Columbus, Chris (Yapımcı), & Levy, Shawn (Ynetmen), (2006), The Night at The Museum (Sinema Filmi), ABD: 20th Century Fox.
- Columbus, Chris (Yapımcı), & Levy, Shawn (Ynetmen), (2009), The Night at The Museum 2: Battle of the Smithsonian (Sinema Filmi), ABD: 20th Century Fox.
- Columbus, Chris (Yapımcı), & Levy, Shawn (Ynetmen), (2014), The Night at The Museum 3: Secret of the Tomb (Sinema Filmi), ABD: 20th Century Fox.
- Levy, Shawn (Yapımcı), & Danner, Matt (Ynetmen), (2022), The Night at The Museum 4: Kahmunrah Rises Again (Sinema Filmi), ABD: Walt Disney Pictures.

Çalıřmanın yazarı/yazarları "COPE-Dergi Editrleri İin Davranıř Kuralları ve En İyi Uygulama İllkeleri" erevesinde ařağıdaki hususları beyan etmiřlerdir:

Etik Kurul Belgesi: Bu alıřma iin etik kurul belgesi gerekmemektedir.

Finansman: Bu alıřma iin herhangi bir kurum ve kuruluřtan destek alınmamıřtır.

Destek ve Teřekkr: Yazarlar tarafından alıřmayla ilgili herhangi bir destek veya teřekkr beyanında bulunulmamıřtır.

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu çalışmanın araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın/yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

Yazarın Notu: Bu çalışma ile ilgili yazarın beyan ettiği herhangi bir not bulunmamaktadır.

Katkı Oranı Beyanı: Makalenin tüm bölümleri her iki yazarın eşit orandaki katkılarıyla oluşturulmuştur.



The author / authors of the study declared the following points within the framework of the “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval is not required for this study.

Funding: No support was received from any institution or organization for this study.

Support and Acknowledgment: No statement of support or acknowledgement was made by the author regarding the study.

Declaration of Conflicting Interests: The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this study.

Author’s Note: There are no any notes declared by the author regarding this study.

Author Contributions: All sections of the article were created with equal contributions from both authors.