

Metinden Mekâna; Kültürel Farklılıkların Alice'in Kaçış Uzamı Bağlamında İncelenmesi

Çağl YURDAKUL*
Filiz ÖZER**

Özet

Bu çalışmada, Viktoryan Edebiyatının en ünlü fantastik öykülerinden olan Lewis Carroll'a ait Alice harikalar diyarında (1865) adlı öykünün, farklı dönemlerde ve ülkelerde yaşamış yönetmenler tarafından nasıl anlatı olarak uyarlandıkları ve görselleştirildikleri irdelenecektir. Edebiyattan sinemaya uyarlamasının en önemli unsuru olan anlatının öğelerinden bahsedildikten sonra, Alice harikalar diyarında anlatı olarak çözümlenecek ve uyarlamalar bu çözümlenmeden yola çıkılarak inceleneceklerdir. Çalışmanın amacı bir anlatının farklı dönemler ve kültürler tarafından nasıl ele alındığını ve görselleştirmede kullanılan ortak ve/ veya farklı unsurların ortaya çıkarılmasıdır.

Anahtar Sözcükler: Alice Harikalar Diyarı'nda, Sinemada Uyarlama, Uzam Tasarımı, Kültürel Farklılıklar, Üsluplar

From Narrative to Space; Analysing the Cultural Diversity In The Context Of The Space For Alice's Escape

Abstract

This paper will examine how directors from various countries and eras had interpreted, adapted and visualized the narrative of Alice in Wonderland (1865), one of the most famous fantastic books from Victorian Era. First, elements of narrative will be explained, second, the narration of Alice in wonderland will be analyzed and finally cinema adaptations of the book will be discussed through these analyses. This paper aims to describe what is the common and uncommon narration and design style of different cultures and eras while adapting the same narrative.

Key Words: Alice in Wonderland, Cinema Adaptation, Space Design, Cultural Differences, Styles

* Arş. Gör. İTÜ, İTÜ Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, yurdakulca@itu.edu.tr

** Prof. Dr., İTÜ, İTÜ Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, ozerfil@itu.edu.tr

Giriş

‘Resimsiz ve sohbetisiz bir kitabın ne amacı olabilir ki? Diye düşündü Alice’
Lewis Carroll (Carroll, 2010)

Viktoryan dönemin ünlü yazarlarından Lewis Carroll’ın 1865 senesinde kaleme aldığı Alice Harikalar Diyarında isimli fantastik masal, Alice isimli küçük bir kızın, ablasının okuduğu hikâyeden sıkılıp uykuya dalmasıyla başlar. Gördüğü beyaz tavşanın peşi sıra giderek “harikalar diyarını” keşfeden Alice, burada atıldığı türlü maceralarla birlikte, yazıldığı dönemden günümüze kadar her yaştan okuyucunun ilgisini çeker. Kitabın yazıldığı dönem Birleşik Krallıkta, 1837-1901 yılları arasında en uzun süre taç giymiş olan Kraliçe Viktorya dönemidir. Kraliçe ülkesini dünyanın en zengin ve güçlü imparatorluğu haline getirmiş olmasına rağmen aynı zamanda da sınıflar arası ayrımlar büyümüş, alt sınıf iyice yoksullaşmış, sağlıksız koşullarda yaşamak durumunda kalmışlardır. Mina Urgan’a göre (1991) bu dönem karşıtlıklar ve absürtlükler dönemidir (s.173). Gelenek, görenek, din ve ahlak değerleri oldukça abartılmış hatta özellikle çocuklar ve kadınlar üzerinde yoğun bir baskı uygulanmıştır. Buna karşılık, her türlü suç oranı artmıştır. Bu dönemde aile yaşamı ve ev çok önemli hale gelmiştir. Gösterişe olan meraklarını konutlarına yansıtan üst sınıf için tekstil; pahalı, gösterişli kumaşlar, duvar kâğıtları, abartılı işlemler, pahalı, ahşap paneller, ahşap işlemeli, altın varaklı mobilyalar çok önemli bir hale gelmiştir. Bununla beraber, tüm bu teatral, ağdalı yaşamın içinde çocuklar üzerinde özellikle eğitim bakımından inanılmaz bir baskı oluşturulmuştur. Çocuklar, yabancı dil, müzik, edebiyat, görgü kuralları ve din üzerine özel dersler almışlardır. Tüm zamanlarını mürebbiyeleri ve dadıları ile geçiren çocuk, ebeveynleri için neredeyse görünmez hale gelmiştir.

Öte yandan teknolojik gelişimin patladığı bu dönemde ekonomi de gelişmiş, uzak diyarlar yakınlaşmış, haberleşme imkânı doğmuştur. Tüm bu gelişmelerle halk, inandığı her şeyin değişebileceğini görmüş ve kendilerinden emin olamamaya ‘şüphe etmeye’ başlamıştır (Urgan, 1991). İşte böyle bir ortamda yaşayan Oxford Üniversitesi matematik profesörü ve yanı zamanda da çocuk kitapları yazarı olan Lewis Carroll, hem çocuklar hem de büyükler üzerinde baskı oluşturan bu basmakalıp dünyayı alegorik olarak eleştiren, Alice harikalar diyarında (1865) isimli bir masalı kaleme alır. Yarattığı Alice karakterine, içinde bulunduğu bu ortamda her şeyin mümkün olabileceği, genel geçer kuralların geçerli olmadığı harikalar diyarına kaçma olasılığını verir. Kitap öyle ilgi çeker ki devam niteliğinde olan Alice aynanın içinden (1871) isimli masal kitabını da yayınlar. Belki de kitap, hiç azalmayan popülaritesini gerçek karakterlerden yola çıkarak yarattığı metaforik ve fantastik dünyada yalnızca yazıldığı Viktoryan

dönemin kültürünü yansıtmaması, aksine zamana ve uzama yabancılaşan anlatımıyla diğer kültürler ve dönemler tarafından da içselleştirilmesidir (Brooker, 2005). Bu bakımdan, farklı kültürlerin ve dönemlerin değişik karakter, zaman ve uzam yorumlamalarına olanak verir. Bu nedendir ki, ilk olarak, aynı zamanda Carroll'ın arkadaşı da olan grafik sanatçısı Sir John Tenniel'in resimlediği haliyle yayınlanmış olmasına rağmen "Alice" ve "harikalar diyarı", farklı coğrafyalardaki pek çok sanatçı tarafından, görsel olarak, defalarca yeniden yaratılmışlardır.

Öykünün farklı yorumlarına edebiyatın yanı sıra resim, desen, heykel gibi tüm güzel sanat dallarında rastlamak mümkündür. Salvador Dali'nin 1977-84 yılları arasında tamamladığı Alice Harikalar Diyarında isimli bronz heykeli bu çalışmalara örnek gösterilebilir. Bunların haricinde öykünün, sinema alanında da önemli bir ilham kaynağı olduğu görülür. Alice Harikalar Diyarında ilk olarak 1903 yılında İngiliz yapımcı/yönetmen, Cecil Hepworth tarafından sinemaya uyarlanır, 1923 yılında, sesli film dönemine geçilmeden hemen önce de Walt Disney stüdyoları tarafından ilk animasyon versiyonu yapılır. Sinemada anlatı olarak popülerliğini koruyan öykü, takip eden yıllarda farklı coğrafyalarda ve dönemlerde, farklı yönetmenler tarafından, senaryo olarak kullanılmaya devam etmiştir. Bu bağlamda, 'Alice Harikalar Diyarında' öyküsü, sabit bir anlatının görsel bir mekâna dönüştürülmesi sürecinde, , dönemlerin ve kültürlerin etkisiyle ne gibi değişiklikler olabileceğini farklı örneklerle kıyaslama imkânı sağlaması bakımından çalışmanın kaynağını oluşturmuştur. Bu çalışmada, kitabın sinema uyarlamalarının farklı coğrafyalar ve dönemler tarafından nasıl uygulandığı ve harikalar diyarına kaçış uzamının nasıl ele alındığı irdelenecektir. Bunun için ilk önce sinemada uyarlama yöntemleri, anlatı ve öğeleri ile sinemada anlamlandırma için gerekli olan kodlar, dolayısıyla göstergebilim kavramlarından bahsedilecek, daha sonra açıklanan bilgiler ışığında 'Alice Harikalar Diyarında' anlatısı ve öğeleri irdelenecek ve en sonunda, uygun örnekleme yöntemiyle (convenience sampling) belirlenen uyarlamalarda 'harikalar diyarına kaçış' uzamları tek tek incelenerek ve değerlendirilecektir.

Sinemada Anlatı ve Uyarlama Kavramı

Uyarlama, bir sanat dalı içinde yaratılmış bir eserin başka bir sanatın malzemeleriyle yeniden yorumlanmasıdır (Gencan, Ediskun, Dürder, Gökşen, 1974). Birçok sanat dalı bu kapsamda birbiri ile iş birliği içinde olmuştur. Edebiyat sinema için hazır bir kaynak olduğu için, aralarında sıkı bir ilişki vardır. Senaristler, toplumun çoğu tarafından çoktan bilinen, benimsenen romanları, öyküleri kendi anlatım dilleri ile işlerler. Elbette ki edebiyattan sinemaya adaptasyonda bilinen öyküler birtakım değişikliklere uğramak durumunda kalırlar. Bu noktada, araştırmacı yazar, Paul Davis (1990)'in kültürel metin (culture-text) kavramından biraz bahsetmek

gerekir(s.109). Kültürel metin, yazılmış bir hikâyenin, bir başkası tarafından başka bir dile çevrildiğinde ya da yeniden işlediğinde artık eskisi gibi kalmaması, metinden okunan, akılda kalan, toplanılan parçaların, kültürel, toplumsal ve kazanılmış kodlarla birleştirilip uyarlanmasıdır. Başka bir deyişle, uyarlama işleminde senaristler birebir kitaba bağlı kalmış olsalar dahi, yazım dilini değiştirdikleri anda anlatının bileşenlerine kendi kültürel birikimlerini eklemiş olurlar.

Edebiyattan sinemaya uyarlama doğrudan (transposition), yorumlama ya da bazı değişikliklerle (commentary) ve esinlenme (analogy) yolu ile üç şekilde olabilir.¹(Cartmell, Whelehan, 2007) Uyarlamada yapılması gereken ilk hareket anlatıdaki ana öyküyü bulmaktır. Ana öykü tüm olayları birbirine bağlayan temel olaydır. Daha sonra ise karakterler ele alınır.

Öyküyü oluşturan temel karakterler seçilir, kimisi çıkarılır ya da birkaçı birleştirilerek yepyeni bir karakter yaratılabilir. Son olarak da tema seçilir. Öyküyü oluşturan birkaç tema varsa bunlardan biri seçilerek film buna göre kurgulanır(Kale, 2010). Anlatı, öykü ve söylem olmak üzere temelde iki bileşenden oluşur. Öyküde olayların boyutu belli bir zaman içindeyken öykü varlıklarının boyutu uzamdır. Diğer bir anlamda, uzam, çerçevenin içinde sunulan dünya ile çerçevenin dışındaki ima edilen dünyayı kapsar (Chatman, 2008). Dolayısıyla, yönetmen uzamı tanımlayacak kodlara başvurur. Bunun için de mimari mekânı soyutlar ve dönüştürür sonuç olarak da mekânı üçüncü boyuttan ikinci boyuta indirger. Henri Lefevbre'ye göre mekân içinde bulunduğu çevre, tasarım ve göndermelerle kültürlere ve toplumlara ait, geçmiş ve gelecekte izler taşırlar, hiç bir zaman tamamen boş değildir, yaşanmışlıklarla doludur (Lefevbre, 1991). Yönetmen bu yaşanmışlıkları birtakım kodlar kullanarak çerçeveye yerleştirirken, hareket, zaman, ritm, ışık, gölge, renk ve ses gibi unsurları da katarak onlara yan anlamlar katar ve mekânı yani uzamı oluşturur. Görüntüler anlatıdan çıkan yoğunlaşmış, sembolik dışavurumlardır. Bu sembollerin bir araya gelmesiyle filmler anlamlandırılır.

Göstergebilimciler, anlamlandırmayı temel olarak düz anlam ve yan anlam denilen kavramlara indirgemişlerdir. Düz anlam herhangi bir nesnenin zihinde oluşan imajdır. Yan anlam ise göstergelere duygular ve kültürel değerlerin eklenmesiyle oluşurlar. (Monaco, 2001) Barthes anlamlandırmanın simgeler aracılığı ile de yapıldığını söyler. Simge, bir nesnenin uzlaşım ve kullanım aracılığıyla başka bir şeyin yerine geçmesidir.

¹ Doğrudan uyarlamada anlatı bileşenleri sabit kalırlar, anlatının yapısında herhangi bir değişikliğe gidilmez. Yorumlamada ise anlatı bileşenlerinden bazıları seçilir, ya da yenileri eklenir. Olay örgüsü değiştirilebileceği gibi yeni olaylar eklenip bazıları da çıkarılabilir. Esinlenmede ise senarist anlatı bileşenlerinin tamamını değiştirebilir ve öyküye ait unsurların özüne inerek onları kendine göre bambaşka bir anlatıda işler.

(Barthes, 1996) Seil Bker (1991), ynetmenin gsterenleri kendisinin setiđini, dolayısıyla da izleyicinin gstergelerin anlamını kavramasının ancak toplumsal ve kltrel kodlar aracılıđıyla olduđunu syler (s.11).

Ođuz Adanır, sinemada temel anlamların, iinde buldukları bađlama gre renk ve ıřık gibi bileřenler aracılıđıyla deđiřen ruhsal anlamlara sahip olduklarını ifade eder (Adanır, 2012). Gerekten de bir anlatı yorumlanırken, en basit anlamı ile ele alınan szckler, kltrel altyapı ile harmanlanarak ele alınır, bazı kltrel kodlar ve motifler eklenerek canlandırılır. Bununla birlikte, anlatım, yaratılan uzamda kullanılan renk, ıřık ve doku gibi bileřenler zerinden yaratılan mekânın, hissettirdikleri ile de deđiřmektedir.

Uyarlama olarak “Alice Harikalar Diyarında”

Alice harikalar diyarı masalında isimden de belli olduđu zere ana karakter Alice’tir. Alice, 7 yařında henz bymenin arifesinde olan, Viktorya İngiltere’sinin btn baskıcı, grg, ahlak kurallarına gre zorlayıcı eđitimi almakta olan kk bir kız ocuđudur. Alice, kitapta yansıtıldıđı kadarıyla meraklı, grg kurallarına bađlı bir kızıdır. Aklında tekrarladıđı đretiler ve diđer karakterlerle olan tekerleme diyalogları Alice’in eđitimine iřaret etmektedir (Gardner, 2001).

Masaldaki ana yk, Alice’in harikalar diyarına gitmesi, orada bir takım maceralara atılması ve evine geri dnmesi eylemidir. Bununla birlikte, ana yk bu yolculukta Alice’in karřılařtıđı trl maceralara ait olaylarla zenginleřtirilmiřtir.

Olaylar farklı uzamlarda meydana gelmekte olduđundan farklı uzamlar tasarlanması sz konusudur. Ancak bu alıřmada sadece harikalar diyarına geiř uzamı incelenmek zere ele alınacaktır. Harikalar diyarı kitabında bu mekana ait anlatıyı incelediđimizde Tablo 1 ve Tablo 2’de zetlenen verilere ulařılmaktadır. Uyarlamalarda, farklı cođrafya ve dnemlere gre bu verilerin nasıl deđiřtiđi ve nelerin ele alındıđı grlecektir.

Tablo 1. Geçiş Uzamına Ait Betimlemeler

Uzama ait betimlemeler	Uzam Öğeleri
Yukarısının karanlık olması Önünde uzanan bir koridor Köşeyi dönmek	Alice'in düştüğü yer
Tavana asılı bir sıra lamba Basık salon Dört bir yanda kapı Büyük kapı deliği Alçak perde Küçük kapı	Koridorun bağlandığı salon
Üç ayaklı cam masa	Salondaki masa
küçücük bir altın anahtar	Anahtar
fare deliği kadar geniş küçük geçit karanlık geçit	Kapının Açıldığı Geçit
ömründe görmediği kadar güzel bir bahçe serin çeşmeler renk renk çiçek tarlaları	Geçidin açıldığı bahçe

Bu tanımlamalarda Alice'in düştüğü boşluğun uzun ve birbirini kesen koridorlarla bir salona bağlandığı açıklanmaktadır. Yüksek olmayan salon tavanda asılı duran lambalarla aydınlatılmaktadır. Salon sıra sıra kapılarla başka mekânlara bağlanmaktadır. Salonun ortasında üçayaklı cam bir masa durmaktadır. Masanın üzerinde küçük altın bir anahtar durmaktadır. Anahtar kapıları açmak için çok küçüktür. Alçakta duran bir perdenin arkasında küçük bir kapı bulunmaktadır. Kapı karanlık, dar ve küçük bir geçitten serin çeşmelerin ve renkli çiçeklerin olduğu güzel bir bahçeye açılmaktadır.

Tablo 2. Geçiş Uzamına Ait Duygusal Kavramlar

Negatif	
Yukarısının karanlık olması	tedirginlik, ürkme, kaygı, endişe, şüphe, merak
Alice koşarken tavşanın yok olması	tedirginlik, ürkme, kaygı, endişe, şüphe, merak
Kapıların kilitli olması	tedirginlik, ürkme, kaygı, endişe, şüphe, merak
Geçidin darlığı	tedirginlik, kaygı, sıkıntı
Pozitif	
Küçük kapının açılması	Sevinç, umut, şaşkınlık, etkilenme, merak
Bahçeye açılan bir geçit	Sevinç, umut, şaşkınlık, etkilenme, merak

Uyarlama İncelemeleri

Bu bölümde Alice harikalar diyarından sinema uyarlamaları ve Alice'in harikalar diyarına kaçış uzamı irdelenecektir. Örnekler, uygun örnekleme yöntemiyle belirlenmiş ve yaklaşık olarak 51 film arasından ulaşılabilen, konuyu anlatması bakımından yararlı olduğu düşünülen farklı tarih ve kültürlerle ait 17 filmde oluşmaktadır. Bu filmlerin seçimindeki ana fikir anlatının algılanmalarındaki farklılıkları vurgulamaktır.

Alice harikalar diyarında, ilk olarak 1903 yılında, İngiliz Sinemasının önemli yapımcı ve yönetmenlerinden Cecil Hepworth tarafından sinemaya adapte edilmiştir. Yönetmen, Carroll'ın hikâyesine ve Tenniel'in grafiklerine bağlı kalıp onları birebir yansıtmak istemiştir. Bu nedenle film, kitaptan doğrudan uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in rüya görmesi kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice 14 yaşlarında, esmer, akıllı, meraklı ama kurallara uyan Viktorya Dönemi bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda beyaz, dantelli kabarık etekli Viktoryan dönemi kıyafeti giydirilmiştir. Alice tamamen siyah ve bomboş bir mekâna varır. Burada döşemede ahşap rabita kullanılmış ve duvarlarda da siyah boya kullanılmıştır. Erken dönem stüdyo çekimi olduğu için duvar profil desenleri siyah duvarın üzerine beyaz boyayla çizilerek sanki bir odanın duvarıymış gibi tasarlanmıştır. Kapı göbekli, pervazsız beyaz bir kapıdır. Masa üçayaklı basit, üslupsuz bir şekilde beyaz metalden yapılmıştır. Dönemine göre oldukça moderndir (Şekil 1). Son derece basit bir anlatım dili kullanılmış olduğundan 'güven' kavramı öne çıkarken, nesnelerin boyutlarının farklılığı, yapaylığı şüphe ve tedirginlik kavramlarını da yaratmaktadır. Filmde açıkça görüldüğü gibi erken dönemin kısıtlı imkânları dekor bakımından ayrıntıya girilmesine pek imkân vermemiştir. Fakat yine de dönemin tasarım anlayışı basit bir şekilde de olsa yansıtılmaya çalışılmıştır.



Şekil 1. Harikalar Diyarına Kaçış Uzamı 1903 Cecil Hepworth'a Ait Uyarlama

Kitabın ikinci Amerikan versiyonu, 1915 yılında American Film Company tarafından yapılmış, yönetmenliğini ise W. W. Young üstlenmiştir. Film kitaptan yorumlayarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in rüya görmesi kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, kumral,

akıllı, meraklı ama kurallara uyan, beyaz, dantelli kabarık etekli, Viktorya Dönemi bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice, duvarlarının alt kısımlarının ahşap panellerle, üst kısımlarının ise duvar kâğıdı ile kaplı olduğu bir hole varır. Burada üç adet oda kapısı yan yana sıralanmıştır. Kapıların önlerine düz, siyah perdeler asılmış, pervazlar perdelerin raylarını kapatılacak şekilde ayarlanmıştır. Kapıların pervazları şekilsiz, üslupsuz, hareketli kabartmalarla kaplanmıştır. Koridor duvarları, ahşap profillerle eş parçalara bölünüp, aralarına çiçek bordürlü duvar kâğıdı kaplanmıştır. Böylece bir ev koridoruymuş gibi durmakta, bu bakımdan yakınlık ve güven hissi yaratmıştır. Ancak kapı pervazlarındaki abartılı oyuklar ve kapıların perdelerin arkasına gizlenmiş olması tedirginlik, şüphe ve merak gibi duyguları da beraberinde getirmiştir. Holde duran beyaz Neo-klasik beyaz masa, yuvarlak tablalı, üç ayaklı olarak yapılmıştır (Şekil 2). Gerek Amerikan sinemasının altın çağını yaşamaması gerekse dekor yönünden sinemanın kendini geliştirmiş olması yönünden mekânsal olarak biraz daha ayrıntıya girilmiş ve hikâyenin dönemine ait süsleme ve mobilyalar kullanılmıştır.



Şekil 2. Harikalar Diyarına Kaçış Uzamı 1915, W.W. Young'a Ait Uyarlama

Bir sonraki film, Carroll'ın 100.doğum yıldönümü üzerine, yapımcılığını Paramount Yapım şirketinin üstlenmesi, yönetmenliğini ise Norman Z. Leod'un yapması ile gerçekleştirilmiş ilk Hollywood adaptasyonudur. Alice aynadan içeri ve Alice harikalar diyarı'nda kitaplarının birleştirilmesi sonucu yorumlanarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in rüya görmesi kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice bir önceki filmde olduğu gibi 7 yaşlarında, kumral, akıllı, meraklı ama kurallara uyan Viktorya dönemi bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Burada, Alice, Tenniel'in çizimlerine uygun olarak, kabarık etekli önünde önlüğü olan Viktorya dönemine ait bir çocuk elbisesi giymektedir. Alice, yuvarlak kemerlerin taşıdığı tonozla örtülü bir hole varır (Şekil 3). Kemerler kalın ve hantaldır, uçlarında uzun burunlu bir surat kabartması vardır. Koridorda kemer bitişlerine fantastik görüntü verilmesi mekânın gerçeklik hissini kırmış, buna karşılık tedirginlik ve kaygı hissini yaratmaktadır. Tonoz

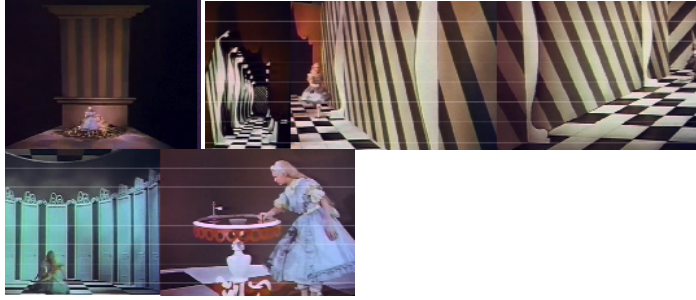
boyunca kullanılan kemerler arasından Neo-klasik, büyük mumlu avizeler sarkmaktadır. Holde sıra sıra Ortaçağ dönemi üslubunu andıran kapılar bulunmaktadır. Kapılar sivri kemerlerin taşıdığı boşluklara takılmıştır. Kapıların önünde uzun siyah perdeler vardır. Metalden üçayağı olan cam bir masa duvara doğru konmuştur. Masanın tırtıklı cam tablası metal ayağa çiçek şeklindeki bir aparatla tutturulmuştur. Yer döşemesinin doğal taşın olması, masa tablasında çiçek gibi aşına olunan doku ve figürlerin kullanılmış olması bilindik bir ortam yaratmıştır. Amerika’da popüler olan animasyon seri filmlerde de hikâyenin işlenmiş olması, uzamda sürreal ve fantastik tasarımların kullanılmasına yol açmış ama yine de temel objeler bilindik üsluplarda tasarlanmışlardır.



Şekil 3. Harikalar Diyarına Kaçış Uzamı 1933 Norman Z. Leod’a Ait Uyarlama

Avrupa’ya ait 1949 tarihli film, Fransa-İngiltere ortaklığında yönetmen Dallas Bower ve Louis Bunin tarafından Stop Motion Animasyon tekniği ile 1949 yılında çekilmiştir. Film kitaptan doğrudan uyarlanmıştır. Tema olarak Alice’in rüya görmesi kullanılmış, ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, sarışın, akıllı, meraklı ama kurallara uyan, Viktorya dönemi bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice, Tenniel’in çizimlerine uygun olarak, kabarık etekli önünde önlüğü olan Viktorya dönemine ait bir çocuk elbisesi giymektedir. Bu filmde Alice, orijinal hikâyede olduğu gibi yapraklarla kaplı bir alana düşer (Şekil 4). Arka tarafında oldukça geniş, devasa, Dor nizamına ait bir sütunu anımsatan, karikatürize edilmiş, yüksek bir anıt vardır. Arka planı ve yanları karanlık olduğundan boşluk etkisi yaratmaktadır. Buradan ilerledikçe, çizgili duvar kâğıdı ile kaplı bir koridora girer. Bu koridorda daha sonra renkler ve desenler geometrik olarak birbirinin içine geçerek kontrast yaratır. Koridorun bir kısmında sıra sıra tek

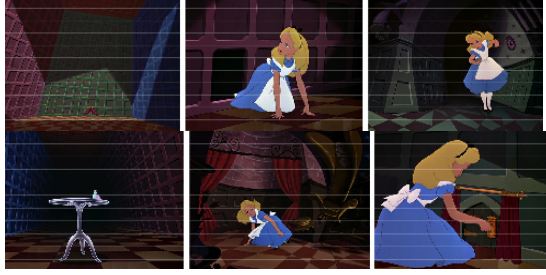
boyutlu sütunlar yer almaktadır. Bu sütunlar siyah fon üzerine beyaz renkte konmuştur. Kırmızı tavan rengi ve siyah beyaz yer karolajı ile kontrast yaratmış, derinlik duygusu ile oynamıştır. Yönetmen burada Dışavurumcu ve Soyut bir anlatımı seçmiştir. Kapıların olduğu salonda da, optik illüzyon yaratan, siyah beyaz yer karoları kullanılmıştır. İnce uzun yüksek kapılar, gotik üsluptaki profil kabartmalar, karikatürize, çiçekli taç ile sürreal üslupta yapılmıştır. Klasik üslubun karikatürize bir şekilde uygulanmasıyla yapılmış olan masa, cam tabla, kırmızı tabla çerçevesi ve beyaz ayaktan oluşmaktadır. Koridorlarda katmanlar birbirinin üzerine bindirilmiştir. Geometrik formlar birbirini takip etmediğinden psikolojik olarak mekânsızlık, kaygı, korku, şüphe ve tekinsizlik hissi yaratılmıştır. Böylece Pop- Sürreal bir ortam oluşturulmuştur.



Şekil 4. Harikalar Diyarına Kaçış Uzamı 1949 Louis Bunin'e Ait Uyarlama

Kısa animasyonlarda ustalaşıp, çocuk klasiklerini uzun metrajlı olarak çekmeye başlayan Walt Disney, (1951) deki uyarlamasıyla geniş aile kitlesine hitap etmek istemiştir. Film kitaptan yorumlanarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in rüya görmesi kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, kumral, akıllı, meraklı ama kurallara uyan bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Tenniel'in çizimlerinde yola çıkarak, Alice, daha sadeleştirilmiş, kabarık etekli önünde önlüğü olan Viktorya dönemine ait bir çocuk elbisesi giymektedir. Alice kırmızı beyaz yer karolarıyla kaplı bir alana düşer (Şekil 5). Duvarlar döşeme ile kontrast oluşturacak biçimde yeşil, mavi, koyu pembe renktedir ve gridlerle kaplıdır. Koridor duvarları da bu gridlerle yarıya kadar kaplıdır. Perdeler tıpkı bir tiyatro sahnesine ait gibi kırmızı renkte kadifedir. Kapılar farklı geometrilere sahiptir. Walt Disney'in bu sahneye getirdiği yenilik kapı koludur. Altın renkli kapı kolu bir hayvan karakterinden esinlenerek yapılmıştır ve harikalar diyarının koruyucusudur. Sahnedeki tek eşya olan masa ise tamamen camdan üç bacaklı, Neo-klasik üslubun karikatürize edilmesiyle yapılmış bir masadır (Şekil 7). Alice'in

düştüğü alan sert, geometrik hatları ile tedirginlik yaratırken, hem renkleri hem de karikatürize üslubu dolayısıyla lego oyuncaklarından yapılmış duvarları anımsatmaktadır. Bundan dolayı çocuk dünyasına ait bilindik bir yapı olarak güven duygusu yaratmaktadır. Hemen ardından gelen koridor da sanki bir evin koridoruymuş gibi tasarlanmıştır. Buna karşılık kapıların olduğu holde yine yüksek gridli duvarlar kullanılmıştır. Walt Disney kendine has üslubunu bu uyarlamada da kullanmış fakat koridor ve masanın tasarımında bilindik bir üslup kullanmıştır.



Şekil 5. Harikalar Diyarına Kaçış Uzamı 1951 Disney'e Ait Uyarlama

1966 yılında İngiliz yönetmen Jonathan Miller tarafından uyarlanan film şekil 6'da görüldüğü üzere siyah beyaz olarak çekilmiştir. Yönetmen filmi esinlenerek uyarlamış, öykü olaylarını Tema olarak sınıfsal ayrılıklar, dini motifler ve rüya unsuru kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, kumral, meraklı, Viktorya İngiltere'sinden bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Bu sahneler gerçekte de Viktorya Dönemi'nde inşa edilmiş olan ve savaş döneminde hizmet vermiş olan Spike Adası Askeri Hastanesi'nde çekilmiştir. Duvarlar Neo-klasik süpürgelik ve kartonpiyer profilleri ile yere ve tavana birleştirilmişlerdir. Yerler düz betondandır. Geniş merdiven holü alt katların net bir şekilde görülmesine imkân vermektedir. Giriş katında tek kollu bir merdivenle çıkılırken diğer katlarda 2 kollu merdiven kullanılmıştır. Bu sayede kesişen merdivenlerle karma bir perspektif hissi yakalanabilmiştir. Duvarlardaki insan anatomisine ait resimler bir yandan binanın tarihine dair ipucu vermekte, bir yandan da Alice'in büyümesinin bilinçaltına dolayısıyla da rüyaya yansıma biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Hastanenin soyulmuş boyalı duvarları, dizi dizi açık pencereleri ve önünde rüzgârdan dalgalanan tül perdeler yapının terkedilmişlik hissini vurgularken, Alice'in büyüklerin dünyasına attığı adımda yalnız olduğunu da hissettirmektedir. Binanın merdivenleri ve katlar arası ilişkiler ya perspektifin çakıştığı noktalardan ya da tam simetriden verilmiş, bu da mekânsızlık, tekinsizlik duygularını yaratmıştır. Alice'in koridorlardan geçip vardığı oda Viktoryan üsluba göre dekore edilmiştir.

Yerler İran halılarıyla kaplı, duvarlar çiçek desenli, koyu renk duvar kâğıdı ve büzgülü, koyu renk, tek tarafı desenli, diğer tarafı düz kadife perdelerle kaplanmıştır. Büyük, ahşap, sivri kemerlerin yan yana getirildiği Neo-gotik üslupta, açık rafli kitaplık bir duvar boyunca devam etmektedir. Ortadan geçen kolon bir kemerle diğer kolona birleştirilmiş, birleşme yerinde Neo-klasik bir profil bitiş kullanılmıştır. Kapının yanında Meryem Ana'nın Hz. İsa'yı, sanki elinden kayacakmış gibi kavradığı, ışık ve gölgenin bütün detayları verecek şekilde kullanıldığı Manyerist üsluptaki bir resim durmaktadır. Resim Neo-klasik altın varaklı çerçevesi ile Neo-barok üsluptaki bir resim standına oturtulmuştur. Odada büyük, Çin vazolar ve bunların içinde de büyük bitkiler vardır. Bunlar haricinde bir de çiçekli desenli kumaşlarla kaplanmış bir masa ve sandık bulunmaktadır. Odanın bir duvarında sıra sıra kapılar durmaktadır. Kapıların arasında Neo-klasik profille yapılan sade, tavana bağlanmayan, dekoratif kolonlar vardır. Çift kanatlı kapılar kabartma göbekli olarak Neo-klasik üslupta ahşaptan yapılmıştır. Masa odanın halihazırdaki mobilyası olarak göze çarpmazken ahşap, Neo-klasik üslupta, üç bacaklı, cam tablalı olup odaya ait değilmişçesine durmaktadır. Bu filmde, Neo-gotik, Neo-klasik ve Neo-barok unsurların bir araya gelmesiyle oluşan, Viktoryan döneme özgü eklektik üslup ayrıntılı olarak kullanılmıştır.



Şekil 6. Harikalar Diyarına Kaçış Uzamı 1966 Jonathan Miller'a Ait Uyarlama

İngiliz yönetmen William Sterling'in yönettiği başka bir Alice'in harikalar diyarı uyarlaması, Lewis Carroll'ın kitabına uygun şekilde müzikal olarak 1972 yılında yapılmıştır. Film kitaptan doğrudan uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in rüya görmesi kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, kumral, meraklı ama kurallara uyan, Tenniel'in çizimlerine uygun olarak giydirilmiş, Viktorya İngiltere'sinden bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice'in vardığı mekan hiç bitmeyecekmiş gibi görünen, düz tavanlı ve kolonlu bir koridordur. Yerler beyaz fayans kaplıdır(Şekil 7).

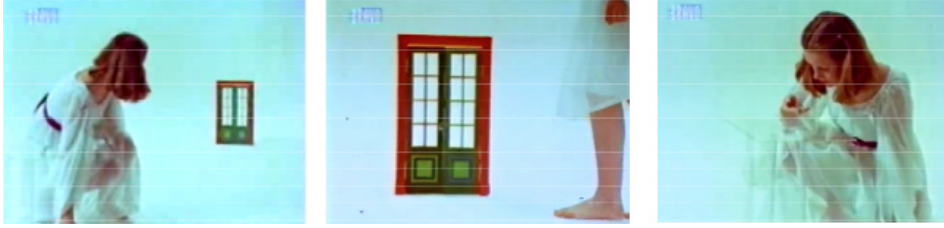
Fazla yüksek olmayan koridor boyunca kabartma göbekli, Neo-klasik üsluptaki kapılar devam etmektedir. Koridor tavanında, mum ampullü Neo-klasik avizeler asılı durmaktadır. Mekânda tek bir renk tonu olarak gri renk kullanılmıştır. Gri rengin soğukluğu, koridorun kendini tekrar eden koridor yapısıyla ve gridli yer kaplamasıyla birleştiğinde sonsuzluk duygusu yaratmış böylelikle tedirginlik ve kaygı hisleri oluşmuştur. Yine de mekânda kontrastın olmaması ve aynı öğelere sahip olması bakımından güven duygusu da yaratmaktadır. Mekânda, sadece harikalar diyarına geçiş yapılabilen kapının önünde duvarlarla aynı renkte büzgülü, sade bir perde vardır. Masa ise gri, dört adet ince uzun bacağı olan yuvarlak tablalı, Neo-klasik üslupta yapılmıştır. Bu filmde bahsi geçen uzam yaratılırken, masanın geçtiği dönemin olabildiğince canlandırılmak istenmiş olunmasına karşılık, Neo-klasik üslup sadeleştirilmiş ve mümkün olan en Minimalist şekli kullanılmıştır.



Şekil 7. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1972 William Sterling'e Ait Uyarlama

Arjantin tarihine sıkıyönetim dönemi olarak geçen 1976 yılında yönetmen Eduardo Pla tarafından çekilen film, kitaptan esinlenerek uyarlanmıştır. Çekildiği dönem itibariyle tema olarak baskıcı rejimden kaçış, özgürlük isteği işlenmiştir. Ana öykü korunmuştur. Alice 20 yaşlarında, sarışın, meraklı, sosyal bir genç kız olarak canlandırılmıştır. Özgürlüğü yansıtmak adına, beyaz, ince kumaştan dökümlü bir elbise giyen Alice, tamamen beyaz ve boş bir alana varır (Şekil 8). Bütün sınırlardan, zaman ve mekâna ait her tür belirteçten sıyrılmış bir mekândır. Mekânın ortasında başka bir boyuta açılan yeşil ve kırmızı boyalı çift kanatlı bir kapı vardır. Kapının kanatları üstte bölünmüş camlı, altta göbekli Neo-klasik üsluptadır fakat düz pervazı onu sadeleştirilmiş, canlı renkler de Pop hale getirmiştir. Yönetmen boşluğu ve Arjantin bayrağının renklerine boyadığı kapıyı kullanarak, tüm baskılardan kurtulma ümidinin olduğunu yansıtmış böylece sınırsızlık, özgürlük, tekinsizlik ve aynı zamanda da huzur duygusu yaratmıştır. Masa pleksiglastan 4 bacaklı, Minimalist bir üsluptadır. Pleksiglas malzeme o dönemlerde yeni yeni yaygınlaşan, pahalı bir malzemedir. Aynı zamanda da, çağdaş ve ilerici bir malzeme olmasından

dolayı, Batı'da yaygın olan, dönemin Minimalist tasarım anlayışına bir gönderme olabilir.



Şekil 8. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1976 Eduardo Pla'ya Ait Uyarlama

Original adı Alisa Strane ve Chudes olan bu versiyon cut-out² animasyon tekniğiyle Rus animatör Efrem Pruzhanskiy tarafından yapılan diğer bir film, kitaptan yorumlanarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in rüya görmesi ve bilinç dışına kaçması kullanılmıştır. Ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, esmer, meraklı ama kurallara uyan bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice, kabarık etekli, kırmızı kemerli, bir elbise giymektedir. Alice yere, düştüğünde kendini güçlü aydınlık ve gölge kontrastlarının bulunduğu, süslemelerin ve renklerin kullanıldığı, Barok bir yapının içinde bulur. Koridor boyunca kemerler bulunmaktadır. Kemerlerin üzerinde bezemeler bulunmaktadır. Mavi, pembe gibi birbirine tezat renkler kullanmıştır (Şekil 9). Geçiş holünde yerler kırmızı ve kahve tonlarında karelerden oluşan Rönesans üslubuna gönderme yaparak dizilen karolarla kaplıdır. Masa yuvarlak, camdan ve üç bacaklı Neo-klasik olarak yapılmıştır. Yönetmenin Barok yapıyı kullanması teatral ve illüzyonist bir anlatıma imkan vermesinden ötürü olabilir. Mekânın mermer merdivenleri, Manyerist bir şekilde bir kattan diğerine akmaktadır. Demir korkuluklar Neo-klasik üslupta çok görülen bitkisel figürlerin yorumlanmasıyla yapılmıştır. Mekân Barok, Manyerist ve Neo-klasik üslupların bir araya gelmesiyle oluşmuş eklektik bir yapıya sahiptir. Bu sayede yönetmen gerçek dünyadan diğerine geçişte zaman ve mekân duygusunu kendi içinde eritmiştir. Alice'in bilinç dışını yansıtmaları ve Komünist dönemin baskıcı ve tek düze yapısından kaçış imkânı vermesi bakımından, renklerde ve anlatım dilinde Sürreal üslup görülmektedir.

² Bir animasyon/canlandırma çeşididir. Aslen kağıt ve karton parçalarının kesilerek bir fotoğraf makinesi aracılığıyla, kare kare çekilerek animasyon oluşturulmasıdır (Graber, S., 2009).



Şekil 9. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1981 Tarihli Uyarlama

Alice'in 1983 tarihli bu animasyon versiyonu, Japon Nippon Animation ve Alman Apollo Films tarafından dizi film olarak yapılmış ve Shiego Koshi ile Taku Sugiyama tarafından yönetilmiştir. Film kitaptan yorumlanarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in büyüklerin dünyasından ve toplum kurallarından sıkılması bu yüzden kaçması kullanılmıştır. Fakat, ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, kıvılcık, meraklı, Viktorya İngilteresi'nde yaşayan bir kız çocuğu olarak ele alınmış olmasına karşılık oldukça sade bir dil kullanılmıştır. Alice, düz, kahverengi bir döşeme malzemesiyle ve yeşil boya ile kaplı bir odaya gelir. (Şekil 10) Oda herhangi bir yerde bulunabilecek basit bir oda olarak tasarlanmıştır. Bu şekilde harikalar diyarı fikri ve oraya gidiş normal, gündelik hale getirilmiştir. Japonların, minimal üslubu bu odada hissedilmektedir. Yerde kahverengi tonlarında eksiz, düz bir şekilde döşeme kaplaması kullanılmıştır. Japon evlerinin düz tatami kaplamasına bir referans olabilir. Odada normal ölçülerde beyaz, üslupsuz, düz bir kapı, onun yanında da kahverengi, ahşap, eklektik bir kapı bulunmaktadır. Odada iki tane masa vardır. Masalardan biri beyaz örtülü, çay setinin olduğu ahşaptan, Neo-klasik üslupta, üç ayaklı, yuvarlak tablalıdır. Üzerinde çay seti olan masa figürü, kitabın diğer Japon animasyon uyarlamalarında da görülen bir motiftir. Japonların Zen geleneğinden gelen ve 'otemae' diye bilinen çay seremoni geleneğinin sembolik olarak kullanılmasından dolayı olabilir. (Plutschow, 2003) Anahtarın olduğu diğer masa ise yuvarlak cam tablalı, metalden üç ayaklı üslupsuz bir masadır. Orijinal hikâyeye uygun olarak örtülü, şık masadan anahtarı alması beklenirken Alice, Minimalist üsluptaki cam masada anahtarı bulmaktadır.



Şekil 10. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1983 Taku Sugiyama'ya Uyarlama

1988 yılında Çek yönetmen Svankmajer'in yazıp yönettiği aynı zamanda 'Alice Hakkında' ismiyle de bilinen bu film canlı çekimlerle stop motion animasyon³tekniklerinin bir karışımıdır. Film kitaptan yorumlanarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in büyümek istememesi ayrıca rüya (kabus) görmesi kullanılmıştır. Bununla birlikte, ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, sarışın, meraklı, Viktorya İngilteresi'nde yaşayan bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice fırfırlı etekli pembe elbiseli bir kıyafet giymektedir. Alice'in yolculuğundan sonra ulaştığı mekan bakımsız duvarlarla çevrili, Neo-klasik üslupta tek bir kapısı olan bir odadır (Şekil 11). Odanın kapısının sağ alt köşesinde, küçük ölçekteki bir kopyası bulunmaktadır. Mekan unsurları ve objelerle oynayan yönetmen, Sürreal üsluptan yola çıkmış, iç içe geçmiş kapılarla bir paradox yaratmıştır. Bu şekilde yabancılaştırma, kaygı, tekinsizlik ya da ötesine geçme duygusu yaratılmıştır. Alice kapıdan geçmek için küçüldüğünde bir kukla tarafından canlandırılmaktadır. Böylece ana karakterde da ikilik yaratılmıştır. Odanın ortasında Neo-klasik üslupta, 4 ayaklı, çekmeceli, masif ahşaptan yazı masası bulunmaktadır. Filmin diğer sahneleri için yaratılan uzamlarda da aynı oda ve masa kullanılmış, fakat değişik şekillerde kurgulanmıştır. Masa bu sürreal uyarlamada, gizli bir geçit görevini görmekte, çekmeceleri de bilinçdışını temsil etmektedir. Ayrıca, mekanda her şey minimuma indirgenmiş, herkesin hayatında en azından bir kez içinde olmuş olabileceği bir oda olarak düzenlenmiştir. Oda kabuk olarak oldukça tanıdık bir mekanken, içindeki eşyalar beklenenden farklı fonksiyonlara sahiptirler.

³ Arka arkaya çekilmiş yüzlerce fotoğrafın çeşitli video programlarıyla arka arkaya yerleştirilmesi ve tamamlandığında ortaya birbirini takip eden, anlamlı video görüntülerinin oluşturulduğu tekniktir (Purves, B., 2010).



Şekil 11. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1988 Jan Svankmajer'e Ait Uyarlama

1999 tarihli bir başka versiyon, İngiliz yönetmen Nick Willing tarafından NBC televizyonu için çekilmiştir. Film kitaptan yorumlayarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in korkularından kaçması ve güvenini kazanması için harikalar diyarına gitmesi kullanılmıştır. Bununla birlikte, ana öykü korunmuştur. Alice 7 yaşlarında, kumral, meraklı, Viktorya İngiltere'sinde yaşayan bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice, sarı üzerine beyaz önlüklü, sade bir elbise giymektedir. Alice, labirent gibi görünen bir koridordaki Viktoryan üsluptaki uzanma koltuğunun üzerine düşer (Şekil 12). Yerler gri beyaz taşlarla kaplanmıştır. Koridorun bir duvarı boyunca kapılar diğer duvarı boyunca da meşale şeklinde aplikler bulunmaktadır. Kapılar, en üstte korniş, altta iki dekoratif bordür arasında sıkışmış alın düzlemi olan bir düzene sahip, Neo-klasik yapıda bir pervazla çerçevelenmişlerdir. Koridorun sonundaki kapıdan geçen Alice Rönesans yapılarını andıran dairesel planlı, yüksek tavanlı bir mekana varır. Yer döşemesi de plan şekline uygun olarak, dairesel şekilde, Neo-klasik üslupta kırmızı, beyaz ve siyah karolarla kaplanmıştır. Buranın kubbesi de aynı Panteon'un kubbesi gibi bir kuşağa oturtulmuş, betondan kasetlerin yukarıya doğru küçülerek üst üste bindirilerek oluşturulmuş ve tam tepede de göz penceresi yerleştirilmiştir. Kubbenin kemeri, 6 adet dorik nizamda mermer kolon tarafından taşınmaktadır. Bu kolonların arasında gri, ahşap, Neo-klasik üslupta kapılar vardır. Yalnızca bir kapının önü gri, kadife bir perde ile örtülmüştür. Bahçeye açılan küçük kapı bu perdenin ardındadır. Mekandaki pleksiglas masa 4 bacaklı, minimalist bir yapıdadır (Şekil 13). Koridorun tek taraflı olarak aydınlatılması koridoru loş bırakmıştır. Loş ve basık bir koridordan aydınlık ve yüksek bir mekana varılması bir gerilim yaratmaktadır. Yüksek ve kalın kolonlar, merkezi plan, mekanın eziciliğini

arttırmaktadır. Alice'in ilk kez boyunun deđiřtiđi bu sahnede, uzam da ona gre kurgulanmıř; mekan tasarımı, Alice'in boyunu vurgulayacak řekilde gerekleřtirilmiřtir. Kitabın dnemine uygun olarak, Vikorya dneminde de ok grlen, Panteonun reproduksiyonu Neo-klasik bir mekan yaratılmıřtır.



řekil 12. Koridor ve Hol



řekil 13. Harikalar Diyarına Geiř Uzamı 1999 Nick Willing'e Ait Uyarlama

2004 tarihli animasyon, Takahiro Omori tarafından kitaptan esinlenerek uyarlanmıřtır. Alice dođuřtan gelen ve yalnızca zel insanlarda bulunan bir yeteneđe verilen bir isim olmuřtur. Tema olarak Alice'in byklerin kurallarından sıkılması, kendi kimliđini bulması kullanılmıřtır. Bununla birlikte, ana yk korunmuřtur. Mikan, 7 yařlarında, kumral, cesur, inatı, gnmz Japonya'sında yařayan kk kız olarak ele alınmıřtır. Alice'in yařadığı ortamdan hem lek hem de tarz olarak farklı olması bakımından Tokyo Harikalar Diyarı olarak kurgulanmıřtır (řekil 14). Herhangi bir řey alarak boyunun deđiřmesine ihtiyaı yoktur. Zaten bu byk řehir leđinde ve kalabalıkta grnmez hale gelmiřtir. Aradığı adrese dair elinde olan tek řey de bir goril tabelasının asıldıđı binanın orada ekilmiř resmidir. Bu resim bu sahnede Kapıyı aan anahtarı temsil etmektedir. Mikan tm Tokyo'da bu panoyu aramalıdır ki Akademiye ulařabilsin. Tokyo'ya vardığında, kırmızı ahřap kolonların, siyah atıyı tařadıđı, beyaz duvarlar zerinde yeřil ve kırmızı ssleme ile yazıların olduđu geleneksel Japon mimarisine ait bir bina grr. zerindeki resimler Japonlara zg dini motiflerdir. Diđer ynde Modernist slupta, giydirme cephe kaplanmış, tabelalarla doldurulmuř binalar bulunmaktadır. řehir ilk grřte karmařıklık ve kaybolmuřluk hissi verir. Zira, Tokyo'da ikinci dnya savařı sonrası yeni otoyollar olan sitemin zerine kurulmuřtur, btn kent katmanları st ste akıřmıř ve okunamaz haldedir. Sokaklar dar ve

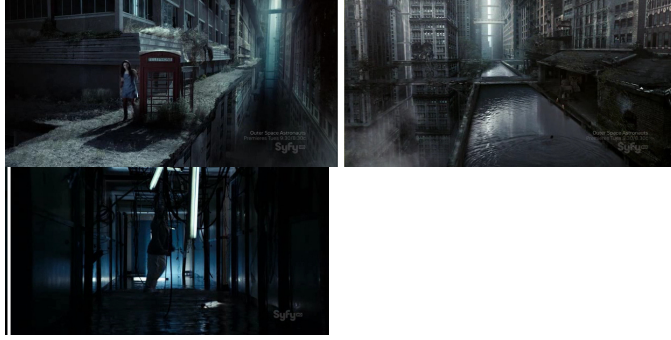
kıvrımlı, binaların üzerleri reklam panoları ile kaplıdır (Maki, 2012).Filmde, hem karakter hem de uzam Japonya'ya özgü olarak canlandırılmıştır.



Şekil 14. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 2004 Takahiro Omori'ye Ait Uyarlama

Nick Willing'in 2009 tarihli ikinci Alice harikalar diyarında uyarlaması, iki bölüm olarak Syfy televizyonu için çekilmiştir. Film kitaptan esinlenerek uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in ciddi kararlardan kaçması ve babasını aynı zamanda da kimliğini araması kullanılmıştır. Bununla birlikte, ana öykü korunmuştur. Alice 20'li yaşlarda, kumral, cesur, savaşçı, inatçı, günümüz Vancouver'ında yaşayan bir genç kız olarak ele alınmıştır. Alice, Minimalist detayları olan mavi bir elbise giymektedir. Filmde, harikalar diyarı ve oraya kaçış uzamı distopya olarak kurgulanmıştır (Şekil 15). Binalar üst üste bindirilmiş, bazen simetrisi alınarak çakıştırılmış, zemin ve yollar kopartılarak düşeyde devam eden yüksek bir dünya oluşturulmuş ve de Modernist üslupta, her yerde olabilecek mimari dil kullanılmış. Bunlardan farklı olarak, yolda Alice'in karşısına çıkan telefon kulübesi, Londra'nın klasikleşmiş bir simgesidir. Buradan ilerleyen Alice bir inşaatın içindeki koridora girer. Yıkık dökük şantiye halindeki koridorda bazı yerlerde sarmaşıklar olması oranın terk edilmiş olduğuna bir işarettir. Karanlık ve basık koridorun sonunda aydınlık bir oda, odanın ortasında da bir masa görünmektedir (Şekil 16). Oda, beyaz, deri kapitoneli duvarlarla ve tavanla çevrilidir. Yerler ise betondandır. Duvarlar hareket edebilmektedir. Koridor bağlantısının karşısındaki duvarda ufak bir pencere vardır. Pencereden bakıldığında içinde insanların uyuduğu bir sürü ahşap kutunun yan yana durduğu bir alan görülür. Tekrar odaya dönüldüğünde, ortada duran masa, pleksiğlastan tek bacakla inen, Viktoryan tasarımın modern uyarlamasıdır. Karanlık, bitmemişlik durumunun süregeldiği binalar,

sokaklar, bilinen dođruların ters çevrilmesi, duvarların ileri geri hareket edebilmesi, kaygı, şüphe, korku ve tekinsizlik hissini uyandırmaktadır.



Şekil 15. Distopya



Şekil 16. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1999 Nick Willing'e Ait Uyarlama

2009 tarihli diđer bir film, İngiliz yönetmen Simon Fellows tarafından kitaptan esinlenerek uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in kimliğini ve ailesini araması kullanılmıştır. Bununla birlikte, ana öykü korunmuştur. Alice 20'li yaşlarda, sarışın, naif, korkak, kaybolmuş, günümüz Londra'sında yaşayan bir genç kız olarak ele alınmıştır. Alice, Manganese Bronze firması tarafından üretilen klasik bir Londra taksisinin içindedir (Şekil 17). Yönetmen Alice'in harikalar diyarına geçişini taksi kapısını açmasıyla sağlamıştır. Fakat o zamana kadar şehir içinde tur atarlar. Önce uzun bir tünelle giren taksi, aydınlatmanın da etkisiyle kuyu izlenimi verilmiş, yalın tünel boyunca devam eder. Daha sonra mağazaların, dükkanların olduğu, aydınlatmanın yetersiz olduğu ve etrafta kimsenin olmadığı Londra sokakları boyunca devam eder. Şehrin karanlık yapısı, neon ışıkları, tekrarlayan yapısı ve etrafta kimsenin olmaması bakımından

tekinsizlik, kaygı, şüphe, bilinmezlik hissi yaratılmaktadır. Filmin çekimleri İngiltere'nin kuzey doğusunda, Viktoryan yapıları ile ünlü Great Yarmouth'da çekilmiştir (<http://www.imdb.com/title/tt0374853/>). Harikalar diyarının günümüzden bir şehirmişçesine canlandırıldığı ikinci filmidir. Şehrin kaotik yapısı harikalar diyarının kafa karıştırıcı ve beklenmeyen unsurlarını taşımaktadır.



Şekil 17. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 1999 Tarihli Simon Fellows'a Ait Uyarlama

Son Alice uyarlaması, Disney'in bir gün yönetmen Tim Burton'a bir senaryo getirip, 3D olarak gerçekleştirilmesini istemesi üzerine 2010'da CGI tekniği⁴ ve yeşil ekran kullanılarak çekilmiştir. Film kitaptan yorumlayarak uyarlanmıştır. Tema olarak Alice'in istemediği evliliğe karşı gelmesi için kaçması ve harikalar diyarına giderek kendine olan güvenini kazanması kullanılmıştır. Bununla birlikte, ana öykü korunmuştur. Alice 17 yaşlarında, sarışın, meraklı, akıllı, inatçı, Viktorya İngiltere'sinde yaşayan bir kız çocuğu olarak ele alınmıştır. Alice tam daire planlı izlenimi veren fakat köşeleri olan bir odadadır. (Şekil 18) Yerler, planı vurgulayan geometrik dizilime sahip olan siyah-beyaz, art deco üslupta döşenmiş, taşlarla kaplıdır. Taşlar bir odak noktasından başlayarak gittikçe genişlemektedirler. Geometrik yapıları ve dizilişlerinden dolayı bir dairedense küreyi kaplıyorlarmış ilüzyonunu yaratmaktadırlar. Yönetmen burda dünyanın yuvarlaklığına ve aslında bastığımız düzlemin ne kadar değişken olabileceğine göndermede bulunuyor olabilir. Odanın yüksek duvarları yarıya kadar çürümüş, ahşap panellerle, geriye kalan yerleri de eskimiş, yeryer küflenmiş yeşil boya ile kaplanmıştır. Duvarlarda birbirinden farklı şekil ve yüksekliklerde klasik üsluplu kapılar bulunmaktadır. Alice geçiş yaptığı kapı bir perdenin arkasındaki küçük kapıdır. Kristal bir kapı kulbuna sahiptir. Masa ise, metal ayaklı, ahşap çerçeveye oturtulmuş cam tablalı yuvarlak bir masadır. Yüksek duvarlar ve merkezi plan mekanın eziciliğini vurgulamış böylece kaygı ve tekinsizlik duyguları oluşmuştur. Kapıların hepsinin birbirinden farklı olması merak duygusunu arttırmıştır. Bu uzamda,

⁴ Bir animasyon/canlandırma çeşitidir.aslen kağıt ve karton parçalarının kesilerek bir fotoğraf makinesi aracılığıyla,kare kare çekilerek animasyon oluşturulmasıdır. (Graber, S., 2009)

Neo klasik üslubun ağırlıklı olarak kullanılmasıyla kitabın orijinal haline bir dönüş yapılmıştır.



Şekil 18. Harikalar Diyarına Geçiş Uzamı 2010 Tim Burton'a Ait Uyarlama

Değerlendirme ve Sonuç

Bir çok farklı temayı içinde barındıran yapısıyla, her türlü uyarlamaya ve metaforik yorumlamalara imkan veren “Alice harikalar diyarında” yazıldığı yıllardan itibaren güncelliğini korumuştur. Herkesin kendinden bir şeyler bulabileceği bir hikâye olması nedeniyle gerek çocuklar gerekse büyükler tarafından içselleştirilebilmiştir. Bununla birlikte, her şeyin mümkün olabileceği, fantastik bir yer olan harikalar diyarının tek bir kültüre mal edilemeyeceğinden dolayı, anlatı farklı kültürleri de etkilemiştir.

İlk örneklerde, teknik imkânlar yettiğince, orijinal kitaba mümkün olduğunca bağlı kalınmaya ve dönem yansıtılmaya çalışılmıştır. Daha sonraları animasyon yapımcılarının işi ele almasıyla, 1933 tarihli uyarlamada görüldü gibi fantastik öğeler de mekân örgütlenmesinde kullanılmaya başlanmıştır. Disney’de çalışmış olan animatörleri kullanan Louis Bunin dönem Avrupa’ında yaygın olan soyut, dışavurumcu bir üslubu kullanırken animasyon dilinden ötürü Pop bir uzam yaratmıştır. Disney sonrası Amerikan ya da Japon animasyon örneklerinde Alice’in burjuva kültürüne ait özellikleri çıkarılmış, halktan biri haline getirilmiştir. Bu doğrultuda uzam karakteri de ağdalı, bol detaylı Viktorya Üslubundan kaçınılarak basitleştirilmiştir. Diğer kültürlerle ait uyarlamalardan, Arjantin, Çek Cumhuriyeti ve Sovyetler Birliği’ne ait örneklerde toplumsal sorunlar, baskıcı rejim anlatıda işlenmiş, harikalar diyarı bulunulan ortamdan kaçış yeri olarak kullanılmıştır. Bu nedenle harikalar diyarı olarak sürreal bir uzam yaratılmıştır. Buna ilaveten mekânlar, bilinçdışının yansıması gibi ele

alınmış, bu bağlamda da kendi kültürlerinden gelen öğelere ya da anlatım diline başvurmuşlardır.

90'lı yıllardan itibaren ise, Alice ve harikalar diyarı, günümüz dünyasına uyarlanmış ve uzam olarak çağdaş, ütöpik ya da distopya mekanları kullanılmıştır. Bu bağlamda, Fellows (İngiltere, 1999) ve Omori'nin (Japonya, 2004) uyarlamalarında, Londra ve Tokyo'ya ait şehir dokuları kullanılmış, gerçek şehirler harikalar diyarı olmuştur. 2009 tarihli Nick Willing'e ait uyarlamadaysa bir distopya yaratılmış, şehirlerin ne kadar korkutucu ve kafa karıştırıcı olabileceği vurgulanmıştır. Artık her şeyin birbirine geçtiği ve mümkün olduğu Tim Burton'a ait 21.yy uyarlamasında ise anlatıda olaylar değiştirilmiş, uzamlarda ise orijinal öyküye bağlı kalınmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak, Alice'in genel geçer kuralların dışına çıkan bir karakter olması ve harikalar diyarının da bir kaçış yeri olması bakımından Alice harikalar diyarında evrensel bir anlatı haline gelmiştir. Bununla beraber, görüldüğü üzere, uyarlamalarda farklı kültürler bu anlatıyı ancak kendi dönemsel sorunlarını ortaya koyarak ve kültürel öğelerini kullanarak içselleştirebilmişlerdir. Masalın orijinaline bağlı kalınmış dahi olsa da filmin karakter ve uzamları bu doğrultuda yaratılmışlardır.

Kaynakça

- Adanır, O. (2012). Sinemada Anlam ve Anlatım. İstanbul: Say Yayınları.
- Barthes, R. (1996). Göstergeler İmparatorluğu. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Büker, S. (1991). Sinemada Anlam Yaratmak. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Brooker, W. (2005). Alice's Adventures, Lewis Carroll in Popular Culture. New York: The Continuum International Publishing.
- Campbell (2010). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu. İstanbul: Kabalıcı Yayınları.
- Carroll, L. (2010). Alice Harikalar Diyarında ve Aynadan İçeri. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Cartmell, D. (2007). Whelehan, I., The Cambridge Companion to Literature on Screen. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chatman, S. (2009). Öykü ve Söylem, Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı. Ankara: De ki Yayınları.
- Davis, P. (1990). Retelling a Christmas Carol; Text and Culture Text. *The American Scholar*, Sayı 59, 109-15.
- Gardner, M. (2001). The Annotated Alice: The Definite Edition: Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass. London: Penguin Book.
- Gencan, T.N., Ediskun, H., Dürder, B., Gökşen E., N., (1974). Yazın Terimleri Sözlüğü. Ankara: TDK Yayınları.
- Graber, S. (2009). Animation: a Handy Guide. Edinburgh: A&C Black.
- Hartin, P.J., Petzer, J.H. (1991). Text and Interpretation: New Approaches in the Criticism of the New Testament. Volume 15, New York: E.J. Brill, 47-62.
- Kale, Ö. (2010). Edebiyat Sinema İlişkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, cilt 3, 266-75.
- Le fevbre, H. (1991). The Production Of Space. New Jersey: Wiley.
- Maki, F. (2012). Nurturing Dreams: Collected Essays on Architecture and the City. Massachusetts: MIT Press.
- Monaco, J. (2001). Bir Film Nasıl Okunur? Sinema, Medya ve Multimedya Dünyası. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Propp, V. (1968). Morphology Of The Folktale: Second Edition. Revised and Edited, Texas: University of Texas Press.
- Plutschow, H. (2003). Rediscovering Rikyu and the Beginnings of the Japanese Tea Ceremony. Kent: Global Oriental.
- Purves, B. (2010). Basics Animation 04: Stop-motion. Lausanne: Ava Publishing.
- Urgan, M. (1991). İngiliz Edebiyatı Tarihi III. İstanbul: Altın Kitaplar Basımevi. <http://www.imdb.com/title/tt0374853/> (25.10.2013)

