

## 46. Abraham Van Helsing Karakterinin Sinema ve Dijital Oyunda İdeolojik Temsili. Bir Eleştirel Söylem Analizi Çalışması<sup>1</sup>

Engin Deniz ERBAŞ<sup>2</sup>

**APA:** Erbaş, E. D. (2024). Abraham Van Helsing Karakterinin Sinema ve Dijital Oyunda İdeolojik Temsili. Bir Eleştirel Söylem Analizi Çalışması. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (41), 890-920. DOI: <https://zenodo.org/record/13337873>

### Öz

Bu makale Britanyalı yazar Bram Stoker'ın güçlü bir edebiyat yapıtı olan Drakula romanıyla, sinema ve dijital oyun uyarlamaları arasındaki önemli farklılıklara dikkat çekmektedir. Romanın önemli karakterlerinden biri olan Prof. Abraham Van Helsing, sinema ve dijital oyun uyarlamalarında, romanın özüne aykırı biçimde neredeyse farklı bir karakter olarak yeniden üretilmektedir. Bu araştırma, üretilen stereotip karakterin aslında bir değerler değişimini ifade ettiği ve ideolojik temelleri olduğunu öne sürmektedir. Araştırmanın amacı, yeniden üretilen Abraham Van Helsing karakterini orijinal yapıtıla kıyaslayarak farklarını ortaya koymak ve bu farkların altında yatan nedenleri analiz etmektir. Özellikle dijital oyun tasarımcıları, dijital oyun kültüründe dolaşımda olan ve önceki yapıtlara atıf içeren anlatı, karakter, oluşturulan dünyalar gibi yapıları uyarlarken yerleşik temsilleri doğrudan kabul etme eğilimindedirler. Makale, tasarımcılara kültür endüstrisi içinde bilinçli olarak özüne aykırı biçimde dolaşıma sokulan önemli edebiyat eserlerinin orijinal yapıtlara uygun biçimde uyarlanmasının önemine vurgu yapmaktadır. Bu çerçevede araştırmanın, tasarımcılar için farklı bir bakış açısı sunabileceği düşünülmüştür. Bu makale, Norman Fairclough'un diyalektik ilişkili eleştirel söylem analizi yaklaşımı temel alınarak yapılmıştır. Eleştirel bir söylem analizi çalışması olarak, eserlerde üretilen açık ve örtük anlamlar, yapılar ve ideolojik temelleriyle ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda, Prof. Abraham Van Helsing karakterinin aslına aykırı biçimde püriten bir yapıya nasıl dönüştürüldüğü açık biçimde gösterilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Van Helsing, Sinema, Dijital Oyun, Bram Stoker, Drakula.

<sup>1</sup> **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

**Çıkar Çatışması:** Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

**Finansman:** Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

**Telif Hakkı & Lisans:** Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmaları CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

**Kaynak:** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

**Benzerlik Raporu:** Alındı – Turnitin, Oran: %9

**Etik Şikayeti:** editor@rumelide.com

**Makale Türü:** Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 05.07.2024-**Kabul Tarihi:** 20.08.2024-**Yayın Tarihi:** 21.08.2024; DOI: <https://zenodo.org/record/13337873>

**Hakem Değerlendirmesi:** İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme

<sup>2</sup> Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gedik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı / Dr., İstanbul Gedik University, Faculty of Architecture and Design, Digital Game Design (İstanbul, Türkiye), engindeniz.eras@gedik.edu.tr, **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0001-5288-2867> **ROR ID:** <https://ror.org/05msvfx67> **ISNI:** 0000 0004 0520 0861

## The Ideological Representation of the Character Abraham Van Helsing in Cinema and Video Games: A Critical Discourse Analysis Study<sup>3</sup>

### Abstract

This essay highlights the significant differences between the powerful literary work of British author Bram Stoker's novel *Dracula* and its adaptations in cinema and digital games. One of the key characters in the novel, Prof. Abraham Van Helsing, is almost reproduced as a different character in the film and digital game adaptations, in a manner contrary to the essence of the novel. This research suggests that the stereotypical character produced represents a shift in values and has ideological foundations. The aim of the study is to reveal the differences by comparing the reproduced character of Abraham Van Helsing with the original work and to analyze the underlying reasons for these differences. Especially, digital game designers tend to directly accept established representations when adapting structures such as narratives, characters, and created worlds that reference previous works within the digital game culture. The article emphasizes the importance for designers of adapting significant literary works, which are consciously circulated within the culture industry in ways contrary to their essence, in a manner faithful to the original works. In this context, it is thought that the research can provide a different perspective for designers. This article is based on Norman Fairclough's dialectical-relational approach to critical discourse analysis. As a critical discourse analysis study, it attempts to uncover the explicit and implicit meanings, structures, and ideological foundations produced in the works. The findings clearly demonstrate how the character of Prof. Abraham Van Helsing has been transformed into a puritanical figure in a manner contrary to the original.

**Keywords:** Van Helsing, Cinema, Video Games, Bram Stoker, *Dracula*.

<sup>3</sup> **Statement (Thesis / Paper):** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.  
**Conflict of Interest:** No conflict of interest is declared.  
**Funding:** No external funding was used to support this research.  
**Copyright & Licence:** The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.  
**Source:** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.  
**Similarity Report:** Received - Turnitin, Rate: 9  
**Ethics Complaint:** editor@rumelide.com  
**Article Type:** Research article, **Article Registration Date:** 05.07.2024-**Acceptance Date:** 20.08.2024-  
**Publication Date:** 21.08.2024; **DOI:** <https://zenodo.org/record/13337873>  
**Peer Review:** Two External Referees / Double Blind

## 1. Giriş

İrlandalı yazar *Bram Stoker*'ın, *Drakula* (*Dracula*, 1897) isimli eseri; ilk vampir filmlerinden olup, günümüz popüler vampir yapımlarına kadar birçok yapıt için ilham kaynağı olmuştur. On dokuzuncu yüzyıl batı korku edebiyatı; kitlesel güce sahip iki sanat alanı olan sinema ve dijital oyun yapımlarında, etkili biçimde yer edinmiştir. Bu endüstriyel sanat disiplinleri, karşılıklı paylaşımlarda bulunarak güçlü iş birlikleri kurarlar. Çizgi roman sanatı da benzer biçimde, bu sanat metinlerinin paylaşımında etkili bir aktördür. Endüstriye bağlı sanatlar genel olarak sistemin ürettiği ve dayattığı yapılarla birlikte hareket eder. Finans, satış, pazarlama ve dağıtım gibi yapılar aracılığıyla üretilmesi ve dolaşıma sokulabilmesi için egemen yapının ideolojik taleplerine göre konumlandırılırlar. Birçok durumda endüstriye bağlı olmanın ötesine geçerek endüstrinin, parçası, çarkları, hâline dönüştürülmüşlerdir. Bu, kültür ürünlerinin metalaştırılmasıyla ilgili bir olgudur. Küresel kapitalizmin dolaşıma giren kültür ürünlerindeki söylemi belirlemek istemesinin temelinde, sanat ürünlerinin ideolojik olarak araçsallaştırılması yatmaktadır. Bu durumun bir sonucu olarak on dokuzuncu yüzyıl döneminde üretilen edebiyat eserleri de bu yapıya uyarlanarak yeniden üretilmektedirler. Çünkü var olan biçimleriyle ya bu hâkim sistemin ideolojik söylemiyle uyumsuzdurlar ya da bu durum istenen biçim ve ölçüde değildirler.

Bu makalede, yazar *Bram Stoker*'ın *Drakula* isimli romanında önemli bir figür olarak görülen *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin sinema, dijital oyun ve çizgi roman uyarlamalarında farklı biçimde yeniden üretilmesinin nedenleri çözümlenmeye çalışılmaktadır. Bu uyarlamalardaki söylemin yapısı incelenerek, kendi aralarındaki benzerlikler orijinal karakterdeki özelliklerle kıyaslanmıştır. Belirli bir ideolojik yapının taşıyıcısı olduğu düşünülerek geliştirilen söylemin içerdiği yapılar analiz edilmiştir.

İlk bölümde, Romantik Dönem'den Viktorya Dönemi'ne geçiş süreci ve korku edebiyatının geliştiği kültürel ve sosyal zemin incelenmiştir. İkinci bölümde, *Bram Stoker*'ın *Drakula* romanının kültürel kodları ve eserdeki genel söylemin dayanakları açıklanmaya çalışılmış, *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin romandaki asıl profili analiz edilmiştir. Üçüncü bölümde, *Abraham Van Helsing* karakterinin sinema ve dijital oyun uyarlamalarında geliştirilen söylemin özellikleri ortaya koyulmuştur. *Van Helsing Analizi ve Pürüten Solomon Kane* isimli dördüncü bölümde ise, sinema ve dijital oyun uyarlamalarında *Abraham Van Helsing* karakterinin bir stereotip<sup>4</sup> olarak yapısı çözümlenmektedir.

### 1.1. Kavramsal Çerçeve

On dokuzuncu yüzyıl, Batı korku edebiyatının güçlü eserlerinin; günümüz sanat yapıtlarını etkilemeye devam etmekte olduğu açık biçimde görülebilir. O dönem Avrupa ve Amerika'sının kültürel kodları, tarihsel deneyimleri, bu güçlü etkinin dayanaklarını oluşturmaktadır. Bu dayanaklar; karanlık Orta Çağ'dan gelen yansımalar, Viktorya Dönemi tasarımları ve modern topluma geçiş problemleri gibi birçok bileşenle ilgilidir. Viktorya Dönemi'nin kültürel, sanatsal özellikleri sonraki dönemleri de etkileyerek çağdaş sanat türlerinde de sıklıkla görülmeye başlanmıştır. Dönem korku edebiyatının yeni sanatsal eğilimler ve türlerin şekillenmesinde dikkat çekici bir etkisi vardır. Bu duruma en iyi örnek

<sup>4</sup> Stereotip; Sosyal bir grubun içinde olan ve içinde bulunduğu grubu en iyi temsil eden özellikleri taşıyan, örnek gösterilebilecek kişi. Basmakalıp düşünce (sozluk.gov.tr, 2022). Stereotip konusunda sosyal bilimsel açıdan ilk kuramsal bakış Walter Lippmann'ın (1964) *Kamusal Düşünce* (Public Opinion) isimli kitabında geliştirilmiştir. Lippmann, kafamızdaki resim fikri ile bizim düzenlenmiş, az ya da çok sabit olan dünya görüşümüzü sorgulamaktadır. Stereotip kavramı ile insanlara ait ve onların hüküm vermesinde etkili, biçimlenmiş fikirler, ideolojiler ya da beklentileri açıklamaktadır (İmançer, 2004, s. 128).

bilimsel fantezinin bir türü olarak ya da *Cyberpunk*<sup>5</sup> alt türü olarak düşünülen *Steampunk*<sup>6</sup> gösterilebilir. Bu makalenin yaklaşımı; sinemaya göre daha genç bir sanat alanı olan dijital oyunlar, henüz kendine ait bir sanat dili geliştirme sürecinde olduğu yönündedir. Bu durumun analizi, dijital oyun geliştirmede oluşturulan üretim yapısı ve endüstriyel nedenler üzerinden yapılabilir. Daha genç bir sanat alanı olan dijital oyun tasarımının, önceki sanat disiplinlerine sıkça atıf vermesi oldukça anlaşılabilir bir durumdur. Sinema sanatı her ne kadar endüstriyel bir sanat olsa da kendi sanat dilini oluşturmuş; muhalefetini, güçlü sinema akımları ve yapımlarıyla ortaya koymuştur. Endüstriyel bir sanat alanı olan dijital oyunların egemen söyleme ne ölçüde bir karşı çıkış getirdiği, şu an için oldukça tartışmalıdır. Burada, *Remedy Entertainment* firmasının geliştirdiği *Max Payne* dijital oyun serisi gibi Kara Film türünün sözleşmelerini kabul eden ve *Amerikan Rüyası'nın*<sup>7</sup> ağır bir eleştirisini veren yapımlar görmezden gelinmemektedir. Yine de dijital oyun geliştiricileri, var olan söylemi doğrudan kabul etmeye daha eğilimli durmaktadır. Dolayısıyla kültür endüstrisinin egemen söyleminin doğrudan kabulü gibi bir görünüş sergilemektedir. Böylece *Bram Stoker'ın, Drakula* eseri; sinema, dijital oyun ve çizgiroman uyarlamalarında evcilleştirilmiş gibi görünen düşünce yapısı ile soruşturulmaya açık hâle gelir. Yeniden üretilen *Abraham Van Helsing* karakteri ise bu yapı altında, üretilen söylem bakımından da problemler içererek yaratılış nedenlerine meydan okumaktadır. Öyleyse bu meydan okumanın söylemini anlamak için araştırmada kabul edilen eleştirel söylem analizinin dayandırıldığı kavram ve kuramların tanımlanması gereklidir.

İdeoloji teriminin oldukça farklı biçimlerde tanımlandığı, bir kavram olarak ele alındığı ve değerlendirildiği görülebilir. İdeolojiler, toplumsal grup veya hareketlerin bir inanç ya da düşünce kümesi olarak paylaştıkları, toplumsal ve siyasi kabullerle ilgilidir. Yani, belirli bir gruba ait hisseden bireylerin paylaştıkları temel inançlar sistemi olarak da görülebilen yapılarıdır. Kişisel düşüncelerden değil, toplumsal inançlardan oluşur. İdeolojiler söylem üzerinden paylaşılır ve bir inanç, düşünce kümesine ait bireylerin bu düşünceleri yansıtabilmek için kullandıkları dille dolaşıma girer. İdeolojinin söylem üzerinden dolaşımı; bütün iletişim araçlarını ve toplumsal pratikleri kapsar. İdeoloji, bir inanç kümesinin kimliği, ilişkileri, toplumdaki yeri ve diğerleriyle olan ilişkilerini belirleyen toplumsal inançlar olarak, temel toplumsal temsilleri oluşturur ve inançların tutarlılığını tanımlar. Toplumsal bilişin bir biçimi ve temsillerin altında yatan inanışlardır. Yani, temsiller ideolojilerin dolaşım süreci içinde en etkin araçlardan biridir (Dijk, 2020, ss. 15-100)

Temsil; anlamın üretilerek belirli bir grubun, düşünce ve kültür üyelerinin değiş tokuş edildiği sürecin temel parçasıdır. Anlam ve dilin kültürle ilişkisini sağlar. Dil ise belirli simgelerle şeyleri tasvir eder. Buna, işaretlerin ve görüntülerin kullanılması da dâhildir. Temsil, anlamın dil aracılığıyla üretimidir (Hall, 2017, ss. 23-84).

*Ferdinand Saussure'nin*<sup>8</sup> dili bir işaret sistemi olarak görmektedir. Bir şeyle, onun bilinçte oluşturduğu kavram arasındaki ilişki onun temsildir; bu da kültürel ve dilsel kodlarla ilgilidir. Bilindik biçimiyle bu

<sup>5</sup> Cyberpunk; bilim kurgu türü kültür dairesi içinde yer alan kurgulardır. Bilim kurgu alt türü olarak da tanımlanır. Distopik bir gelecek öngörür, anti-kahramanlar, insani değerlere aykırı yönetim sistemleri ve yozlaşmanın sınırlarında dolaşan yapılar içerir.

<sup>6</sup> Steampunk: Sanayi devriminde üretilen buhar makineleri, Viktorya Dönemi tasarımları ve dönem sosyal yapıları üzerine inşa edilen bilimsel fantezilerdir.

<sup>7</sup> Amerikan Rüyası; İngilizcesi American Dream. Birçok Amerikalı tarafından, özellikle çok çalışarak ve başarılı performans göstererek Amerika'daki herkes tarafından elde edilebilecek bir yaşam standardı olarak düşünülen mutlu bir yaşam şeklidir. İyi bir iş, güzel bir ev, iki çocuk ve bol miktarda para ile Amerikan Rüyası tanımlanabilir (www.britannica.com, 2022). Waking Up from the American Dream; Erbaş'ın (2018), Kara Film Türünün Dijital Oyuna Etkisi Bağlamında Max Payne İncelemesi isimli tezinde tanımlanan; Max Payne'nin Düşüşü isimli ikinci oyunun incelemesindeki oyun bölümü analizi; Amerikan Rüyasının, kapsamlı bir eleştirel çözümlemesini içerir (Erbaş, 2018).

<sup>8</sup> Ferdinand de Saussure; dilin yapısı hakkındaki fikirleriyle yirminci yüzyıl dil bilimlerinin ilerlemesinde büyük katkısı olan ve fikirleri temel alınan, 1857-1913 yılları arasında yaşamış, İsviçreli Dilbilimci (www.britannica.com, 2022).

süreci Saussure, gösterenle gösterilen arasındaki ilişki üzerinden tanımlar (Culler, 1976, s. 19, akt. Hall, 2017, s. 42).

*Norman Fairclough* ise pratiklerin toplumsal yapılanma süreci olarak düşünür. Toplumsal süreçlere ve pratiklere dâhil olarak onları şekillendirirler. *Saussure*'ün kavramlaştırmasıyla söylem; metinlerde görülen dil kullanımı, biçimleri ve kendi özelliklerinin değişimlerini sistematik olarak belirleyen, toplumsal ilişkiler ve süreçlerle ilişkilidir. Dil aracılığı ile dolaşıma giren söylem, ideolojinin maddi bir biçimidir ve dil ideoloji tarafından kuşatılmıştır. Söylem, yapılar tarafından biçimlendirilir, ancak yapıları yeniden biçimlendirmeye ve üretmeye de etki eder. Bu yapılar ideolojik-söylemsel yapılardır (Fairclough, 2020b, ss. 137-146, Fairclough, 2020a, ss. 121-136).

Dolayısı ile ideolojik dil, iktidar ve güç yapılarının hegemonyasını sürdürebilmek için söylem aracılığıyla dağıtıldığı bir mekanizma içinde örgütlenen bir yapı da içerir. Toplumsal, ekonomik tahakkümlerin kabulü, sürdürülebilmesi ve yeniden üretilebilmesi için bu örgütlü mekanizma, kendi ideolojik araçlarını sonuna kadar kullanmaktadır.

*Louis Althusser*, *Karl Marx*'ın, bir toplumsal, ekonomik, politik ve ideoloji yapı üretimde bulunurken, aynı zamanda üretim koşullarını da yeniden üretmezse, varlığını devam ettiremeyeceği varsayımına dayanarak; emek gücünün yeniden üretiminin yalnızca nitelik bakımından değil, iktidar ilişkileri içinde koşullanmasının bir sonucu olarak, ideolojinin de yeniden üretimini gerektirdiğini öne sürer. Yönetici sınıfın egemenliğinin geliştirilen söylem üzerinden ideolojinin kabullenmesini koşullandıran anlamın yeniden üretimidir (Althusser, 2002, s. 23).

Benzer biçimde ise *Maurizio Lazzarato*, iktidar mekanizmasından birini toplumsal tahakküm olarak düşünür. Temsil, cinsiyet, ırk gibi kavramlar üzerinden roller üretilir ve dil aracılığı ile söylemi dolaşıma sokar. Böylece oluşturduğu anlamlar üzerinden toplumsal tahakkümü inşa eder (Lazzarato, 2016, ss.30-31).

Söylemin dolaşımına katkı veren ve bir ideolojik araç hâline gelebilen sanat ürünleri ise endüstriyel bir yapı altında araçsallaştırılır. Sinema ve dijital oyunlar ise bu endüstriyel yapı içinde çoktan konumlandırılmışlardır. Birçok yapı, ticarileştirilmiş kültürel ürünleri olarak pazarda güçlü biçimde yer edinmiştir. Buna verilecek en iyi örneklerden biri, Amerikalı film yapımcısı *George Walton Lucas*'ın yarattığı *Star Wars* evrenidir. Dijital oyunlardan dizi filmlere, farklı biçimlerde animasyon yapımlarından oyuncaklara kadar, bütünleşmiş bir sanat fabrikasına dönüşerek kendini sürekli olarak yeniden üretmekte olan ticari bir ekosistem oluşturmuştur.

Söylemin metalaşma bağlantılarının ve anlamlarının standardize edilerek yaygınlaştırılması söylem düzeninin anlamlandırılmasına ilişkin kolonizasyonu ortaya çıkarır. Jürgen Habermas'ın tanımıyla kolonizasyon, iletişimsel ve eğitimsel araçların üretmiş olduğu egemen bilinçdışının toplumsal yapı ve anlamları tek tip kültürel form içinde üretmesidir (Habermas, 1992, ss. 52-65, akt. Papatya & Geniş, 2018, s. 965). Yani kapitalizme bağlı popüler söylemlerin egemenliğinde toplumsal bilinçdışının kitlesel olarak üretilmesi/dönüştürülmesidir (Papatya & Geniş, 2018, s. 965).

Adorno (2011), kültür endüstrisinin, kültürel üretimi standartlaştırarak seri üretime dönüştürdüğünü vurgular. Kültürel ürünlerin söyleminin, toplumsal söylemle eşitlendiğini belirtir. Belirlenmiş stereotipler ve şablonlar üzerinden mekanik olarak çoğaltılırlar. Egemen sistem tarafından üretilen bu kültür, her şeye benzerlik bulaştırarak tüm kitle iletişim araçlarını kapsayan bir sistem meydana getirir.

Tekelleşen bu koşullar altında, tüm kitle kültürü özdeş bir yapı göstermektedir. Teknik anlamda, kültürel ürünlerin üretimi, sanat disiplinlerinin iş birliğini hedefleyerek benzer bir yapı içermeye zorlanır. Buradaki amaç, ortak bir söylemin kolaylıkla yinelenmesiyle mevcut ideolojinin dolaşıma etkili biçimde katılımının sağlanmasıdır. Sanatın her disiplini arasında kalıplaşmış bir üretim modelini dayatarak her ölçekteki üretim yapısını kapsayacak biçimde üretimin tüm öğelerini bütünleştirir. Adorno, bunu “sermayenin zaferi” olarak tanımlar. Anlatılan her öykü, sermayenin mutlak iktidarını güvence altına almak için üretilen söylemi tekrar eder. Kültür endüstrisi, tüketiciye aklı değil eğlenceyi vadeder ve kültürle eğlenceyi birbirine karıştırır. Kültür alçaltılarak eğlence yapay biçimde entelektüelleştirilir (Adorno, 2011, s. 52).

Söylemin analiz edilmesi, söylemin tek bir özne olarak değil, diğer nesnelere, unsurlar veya yapılar arasındaki diyalektik ilişkilerin kendi iç ilişkileriyle analizi demektir. Eleştirel söylem çözümlemesi, dil bilim, politika, sosyoloji gibi alanları içeren yapısıyla geleneksel sınırları aşarak disiplinlerarası bir form kazanmaktadır. Norman Fairclough'un öne sürdüğü eleştirel söylem çözümlemesi anlayışının üç temel özelliği vardır: ilişkisel, diyalektik ve disiplinlerarası. Bu yaklaşım, sadece varlıklara ya da bireylere değil, sosyal yapılardaki ilişki biçimlerine de odaklanır. Sosyal ilişkiler çok karmaşıktır ve katmanlı bir yapıya sahiptirler. Toplumsal dolaşımda olan her biçimde söylem yapıları arasında ilişki kurar. Örneğin, konuşan, yazan ve başka şekillerde iletişim kuran insanlar arasındaki iletişim, sohbetler ve gazete makaleleri gibi somut iletişim olayları daha soyut ve kalıcı karmaşık söylemsel nesnelere, diller ve türler gibi. Ancak toplumsal pratikte birbirine bağlı unsurlar olan, fiziksel dünyadaki nesnelere, kişiler, güç ilişkileri ve kurumlar da dâhil olmak üzere, söylem ile diğer karmaşık nesnelere arasında da ilişkiler vardır. Bu ilişkiler diyalektik bir karaktere sahiptir ve söylem, bağımsız bir nesne olarak tanımlanamaz. Toplumsal güç ilişkileri kısmen söylemseldir ve söylemde elde edilen güçle meşruiyetinin sürdürülmesine hizmet ederler (Fairclough, 2010, ss. 3-4).

Fairclough'un, Marksist diyalektiğe dayanan diyalektik ilişkili söylem çözümlemesi yaklaşımı ise ideoloji, güç, hegemonya gibi yapıların söylem pratiğinde nasıl analiz edileceğine ilişkindir. Fairclough'a göre ideoloji; güç ve hâkimiyetin sürekli biçimde üretilmesi, yeniden üretimi için işlev gören anlam yapılarıdır (Fairclough, 2003b, ss. 173-184, Fairclough 1992b, s. 87, Chouliaraki & Fairclough, 1999, s. 26f, akt. Papatya vd. 2018, s. 962).

Norman Fairclough'un eleştirel söylem analizi yaklaşımı; göstergelerin sosyal pratikler içinde değerlendirilmesi gerektiği yönündedir. Yani toplumsal dolaşımda olan metinlerin analizinde, imajlar, hareketli görüntüler, işaretler, sözdizimsel yapılar bir dil anlayışı içinde diyalektik olarak değerlendirilebilir. Fairclough'un yaklaşımı sinema ve dijital oyunlar gibi sanatın görsel dilinin güçlü biçimde belirleyici olduğu alanlarda; söylemin, eleştirel olarak ideolojik yapısının analizi için etkili bir yöntem olarak durmaktadır. Toplumsal tabii kılmanın ideolojik bir aracı olarak ise kültür ürünleri söylemin dolaşımına etkili biçimde katılmaktadırlar. Bu katılım; koşullandırılmış bir üretim pratiği içinde, aynı şablonları yineleyen, kolay algılanabilir, tekrarlanabilir, bir yapı içermektedir. Kolay algılanabilir ve farklı biçimlerde tekrarlanan yapılar, kolayca tüketilebilmek, kabullenilmek için örgütlenir. Yani bu koşulların altında çalışan mekanizma; sadece satış ve kâr ilişkisiyle ilgili değil, bununla birlikte ideolojinin dolaşıma sokulmasını talep eden bir yapı da içerir. Bram Stoker'ın, Drakula romanında yer alan Prof. Abraham Van Helsing karakterinin, endüstriyel bir yapı içinde kısaca Van Helsing'e dönüştürülmesi ise, toplumsal tabii kılmanın ironik bir temsili olarak değerlendirilmeye açık problemleri içerir.

## 1.2. Literatür

Andrew L. Grunzke'nin (2015), Amerikan korku ve bilim kurgu filmlerinde sıklıkla rastlanan çılgın bilim insanı tiplemesinin; sosyal olarak izole edilmiş, vahşi gözlü, bilimsel ahlakın sınırlarında dolaşan, dağınık ve takıntılı bilim insanının tasvir edildiği biçimine dikkat çekmektedir. Araştırmacıların, hiper-entelektüelizm ve delilik arasındaki ilişkiyi soruşturmalarına işaret eder. Çılgın bilim adamını simgeleyen bu Amerikan karakterinin; önemli bir ölçüde püriten<sup>9</sup> şüphesiyle değerlendirmektedir. *Mary Shelley'in, Victor Frankenstein ve Bram Stoker'in, Drakula romanlarında Prof. Abraham Van Helsing karakterlerinin entelektüel imajı, akademisyenler için ilgi çekici bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Ancak Prof. Abraham Van Helsing, Victor Frankenstein'dan çok daha karmaşık bir arketiptir. Bilime olan bağlılığına takıntılı olan Frankenstein'in aksine, Van Helsing bir Rönesans adamıdır. Tıp topluluğunun saygın bir üyesi olan bir bilim insanıdır. Mistisizme olan ilgisi, onu hem din hem de folklor konularındaki derin bilgi birikimiyle farklı kılmaktadır. Van Helsing'in kimliği, üç arketipin bir araya gelmesiyle oluşur. Bir bilim insanıdır, dindar bir Katolik'tir ve bir şamandır (Grunzke, 2015, ss. 38-53).*

Grunzke'nin araştırmasında film uyarlamalarında üç ayrı yerde püriten teolojisine gönderme yapıldığının vurgulandığı görülmektedir. Ancak bu durum detaylı biçimde analiz edilip bağlantıları ortaya konulmamıştır. Araştırmacının vardığı sonuç, *Victor Frankenstein ve Abraham Van Helsing karakterlerinin, delilik sınırında dolaşan çılgın bilim insanı imajından çok bilim insanı arketipine işaret ettiği*dir. *Van Helsing karakterlerini ise daha dindar bir karakter olarak görmektedir. İskoç Yazar Robert Louis Stevenson'un Dr. Jekyll ve Bay Hyde'nin Garip Vakası (The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde) isimli meşhur Gotik romanındaki bilim insanı karakterinin de bu araştırmaya dâhil edildiğinin vurgulanması gerekir. Andrew L. Grunzke'nin kapsamlı araştırması, karakterin ideolojik temsilini açıklamamaktadır. Hatırlatmak gerekir ki Prof. Abraham Van Helsing ve Victor Frankenstein'in eylemleri birbirinden oldukça farklıdır. Victor Frankenstein bilimi kullanarak çarpık bir golem yaratırken, Prof. Abraham Van Helsing mitolojik dayanakları olan bir karanlık varlığa karşı bilim ve mistisizmin araçlarını kullanarak savaşmaktadır. Prof. Abraham Van Helsing'in orijinal eserdeki ideolojik temsili ile sinemadaki temsil biçimleri oldukça çelişkilidir. Grunzke'nin araştırması, karakterlerin arketip olarak profilini çizmeye daha yatkındır; endüstri içinde konumlandırılmasını ve söylemini ideolojik temelde değerlendirmez.*

*Bram Stoker'in Drakula romanının Katolik alegori ile dolu olmasına karşın araştırmalarda, ona göre Katolik yanlısı temasına karşı araştırmacıların ilgi göstermediğini öne sürmektedir. Hiçbir uyarlamada bu temanın öne çıkarılmadığını savunmaktadır. Araştırmacıya göre romanın dini analojisi açıktır. Katolik teolojisine temellerine aykırı bir sapkın olarak Kont Drakula, Mesih'in kanını temsil eden kutsal şarabın değil, gerçek insan kanının yutulması yoluyla sonsuz yaşamı elde eder. Araştırmacı bu durumu, bir Anti-Christ<sup>10</sup> göndermesi olarak yorumlamaktadır (Bruno, 2004).*

Ancak belirtmek gerekir ki bahsi geçen ritüel, farklı inanç sistemlerinde değişik formlarda görülmektedir. Vampir tanımına, sadece *Bram Stoker'in, Drakula romanında* değil çok daha eski kültür ve mitolojilerde rastlanılmaktadır.

*D. Bruno Starrs, Bram Stoker'in, Drakula romanında, Katolik savunular olduğu (kendisi bir Protestan*

<sup>9</sup> Püriten; Öncüler olarak ifade edilebilir.

<sup>10</sup> Anti-Christ; Mesih'in tam olarak zıttı ve nihai düşmanı. Hıristiyan geleneğine göre, son karardan -kıyamet- önceki dönemde korkunç bir şekilde hüküm sürecektir (www.britannica.com, 2022).

olmasına rağmen), anti-semitik yaklaşımlar olduğunu ifade eder. Diğer araştırmacılar tarafından ortaya koyulan, Viktorya Döneminin karşı karşıya kaldığı ikilemlerin yansınmasıyla ilgili olduğu biçiminde düşüncelerin net bir kanıtının eserde olmadığını düşünmektedir (Bruno, 2004).

Aslında Viktorya Dönemi etkisi sadece esere yönelik değil, sosyal ve kültürel olarak birçok yapıyı belirleyen karmaşık bir süreci tanımlar. Sanat ve fikir dünyasında, Sanayi Devrimi ve aydınlanma dönemi sonuçları olarak Orta Çağ dogmatik düşüncesinden, aydınlanmaya geçişle ve makineleşmeyle ilgili bir da yapıyı içerir. *Bram Stoker'ın*, Drakula romanının bu araştırma dâhilinde yapılan incelemesinde herhangi bir *anti-semitik* yaklaşıma rastlanılmamıştır. Ayrıca *Drakula* karakteri yani tarihsel olarak yazarın dayandırdığı gerçek bir karakter olan *Kazıklı Voyvoda* veya *Kont Drakula'nın* ailesinin hangi *düzene*<sup>11</sup> üye olduğu açık olarak bu makalede ortaya koyulmuştur.

*James Craig Holte'ye* göre vampir söylencesinin temeli şekil değiştiren varlıklara dayanır. Üç bin yıldan önce en eski vampir, Himalaya Dağları'nda, ana tanrıça *Kali*, *Tibet Ölülerin Efendisi Yama* da dâhil olmak üzere çok çeşitli formlarda görülmektedir. Vampirler ve vampir efsaneleri Hindistan, Çin, Japonya ve daha sonra batıya doğru Doğu Avrupa, Yunanistan, Arabistan ve Afrika'ya taşınarak ve sonunda Batı Avrupa ve Amerika'ya ulaşmıştır (Holte,1997, s.9).

Burada araştırmacı, bazı vampir efsaneleri ve konuyla ilgili eserlerde vampirlerin şekil değiştirme özellikleriyle ilişki kurmaktadır. Örneğin; yarasaya, sise ve kurda dönüşmek gibi. Drakula bunların hepsine dönüşebildiği gibi iblisi andıran yarasa kanatlı bir canavara da dönüşebilmektedir. Doğal olarak mitolojik öğelerin edebiyat eserlerine yansıtılması, sanatçıların hayal güçlerine göre farklı formlarda sunulmaktadır.

On dokuzuncu yüzyıl İngiliz edebiyatında, her biri benzersiz olan çeşitli ünlü vampirler bulunmaktadır. The Vampyre -1819- isimli eserinde John Polidori; tipik bir Gotik kötü adam olarak bir vampir olan Lord Ruthven'i yarattı ve on dokuzuncu yüzyılda devam edecek bir vampir kurgularını tetikledi (Holte,1997, s. xiv).

*James Craig Holte*, kitabında, *Drakula'nın* aristokrat yapısına dikkat çekerek kötü bir nefesi ve kılıcı avuç içi olan, beyaz saçlı bir Doğu Avrupa derebeyi olarak sunulduğunu düşünür. Ayrıca hem erkeklerle hem de kadınlara hâkim<sup>12</sup> olan, güçlü bir aristokrattır. Bununla birlikte *Drakula'nın* film uyarlamalarında, karakter sürekli olarak şekillendirilmeye devam etmektedir ve süreç içerisinde, evrensel olarak tanınan bir kültürel simge hâline gelen, birleşik bir *Drakula* yaratılmıştır (Holte,1997, s. xiv).

Bu araştırma çerçevesinde yapılan literatür taramasında, *Bram Stoker'ın Drakula* romanında *Prof. Abraham Van Helsing* karakterlerinin sinema ve dijital oyunda ideolojik temsiline soruşturan bir araştırmaya rastlanılmamıştır. Ancak vampir, Drakula, vampir avcısı gibi konularda oldukça geniş bir külliyyatın var olduğu belirlenmiştir. Bu araştırmayla bir ölçüde ilişkilendirilebilecek araştırmalar ise bu bölümde sunulmuştur.

<sup>11</sup> Düzen; İngilizce order kelimesi Türkçeye tarikat olarak çevrilebilir. Kültürel olarak tarikat ifadesi Türkçede Allah'a ulaşmak için dini bir yol, anlayış, felsefe olarak anlaşılmaktadır. Ancak söz edilen tarikatlar şövalyelik gelenekleri altında belirli sözleşmelere bağlı askeri bir kardeşlik yapısını içerir. Bu farklılığı belirtmek için belirli yerlerde tarikat, belirli yerlerde *'düzen'* sözcüğü tercih edilmiştir.

<sup>12</sup> Vampirlerin hükmetme gücü; burada yazar, güçlü vampirlerin insanları hipnotik bir etki altına alarak yönlendirebilmesi ve hafızalarını manipüle edebilmelerine işaret etmektedir.



### 1.3. Metodoloji

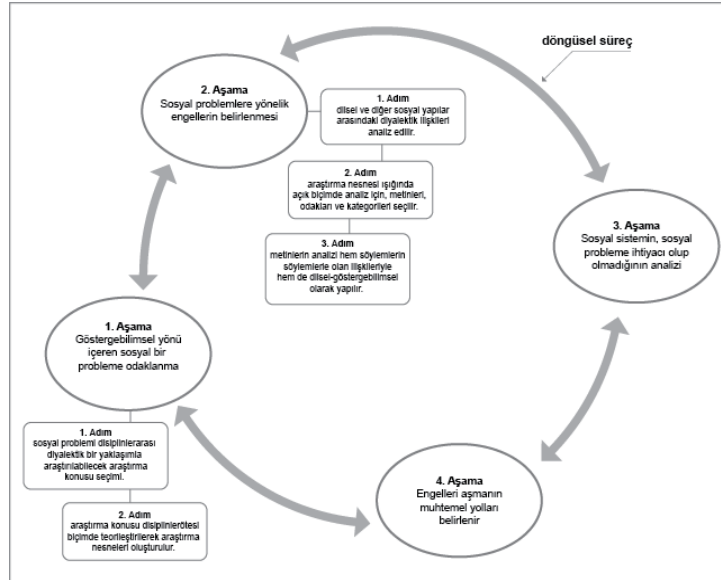
Bu makale, *Norman Fairclough'un*, diyalektik ilişkili eleştirel söylem analizi yaklaşımı temel alınarak yapılmıştır. *Prof. Abraham Van Helsing* karakteri; sinema, dijital oyun uyarlamalarında bir stereotip karakter olarak yeniden üretilmektedir. Makalenin amacı, yeniden üretilen *Abraham Van Helsing'in* özelliklerini orijinal yapıyla kıyaslayarak farklarını ortaya koymak ve altında yatan nedenleri analiz etmektir. Bu çalışmada; sinema ve dijital oyunda *Van Helsing* karakterinin dönüştürülmesinin ideolojik nedenleri olduğu varsayılır. Önceden açıklanan nedenlerden dolayı araştırmanın, özellikle dijital oyun tasarımcıları için yeni bir bakış açısı getirebileceğine inanılmaktadır. Aslına aykırı biçimde yeniden üretilmiş, hikâyeler, dünyalar, karakterler, bilinçsiz biçimde sahiplenilmemelidir. Çünkü bu yapılar, belirli ideolojik dayanaklarıyla bilinçli biçimde üretilip dolaşıma sokulmaktadır. Bu araştırma söz edilen gerçeğe dikkat çekmeyi önemli bulmaktadır.

Bu makalede, *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin; film, anime, manga, dijital oyun gibi farklı sanat alanlarında yeniden üretilmesi, her sanat alanına ait belirli örnekler üzerinden incelenmiştir. Sinemada, Yönetmen *Francis Ford Coppola'nın* (1992), (*Bram Stoker's Dracula ve Stephen Sommers'in Van Helsing*, 2006) filmleri; dijital oyunda, *Neocore Games tarafından geliştirilen Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları* (*The Incredible Adventures of Van Helsing*, 2013) isimli dijital oyun örnek olarak seçilmiştir. Görsel temalardaki benzerliğinin gösterilmesi için ise Japon anime yapımları, *Vampire Hunter D: Bloodlust* (2000) ve *Helsing* (2001) anime serisi uygun bulunmuştur.

Eleştirel söylem analizi Batı Marksizm'i ile gelişmiştir. Ekonomik ve kültürel yapıların ideolojik boyutunu kapitalist sistem içinde ele alır (Fairclough ve Wodak, 1998, s. 261, 260, akt. Sözen, 2017, s. 138). Eleştirel bir söylem analizi, dil teorilerine dayanan derin ve sistematik araştırma kaynaklarına sahiptir. Araştırmacı, kendi deneyimlerini de katarak gündelik söylemleri akademik bakış açısıyla bütünleştirir. Söylemin dolaşımla ilgili yapısına dikkat çekerek, *Julia Kristeva'nın* metinlerarasılık varsayımıyla *Foucault'un* güç ilişkileri kavramını bir araya getirir. Sosyal problemleri ve süreçleri; dilbilimsel ve göstergebilimsel görünümünü analiz eder. Bir dilsel form ortaya çıkarılarak, sosyal dolaşımını çözümler ve güç ilişkilerinin söylemsel yapısını anlamaya çalışır. Söylemin gücü ya da söylemin üretilmesini sağlayan güç olarak farklı bakış açılarıyla güç ilişkisine diyalektik biçimde yaklaşır. Söylemin güncel ve devam eden süreç içerisindeki yapısını dikkate alır. Söylemi, ideolojik bir araç olarak toplumsal tahakkümün Marksist açıklamasıyla temellendirir (Sözen, 2017, ss. 140-141).

Fairclough (2010), eleştirel söylem analizinde teori ve yöntemi çok keskin bir şekilde ayırmaz. Sosyal araştırmalarda eleştirel söylem analizine diyalektik-ilişkisel bir yaklaşım önermektedir. Eleştirel söylem analizini, göstergebilimsel yöntemlerin de dahil olduğu diyalektik bir dil modeli olarak düşünmektedir. Dil içerisine bütün görsel içerikleri ve beden dilini dahil etmektedir. Sosyal ilişkiler, güç, kurumlar, inançlar ve kültürel değerlerin göstergebilimsel bir yönü vardır. Disiplinlerarası bir yaklaşım olarak kültürel, politik ve ekonomik biçiminde üç alanı çerçeveler ve entegre eder. Eleştirel sosyal araştırma, sosyal problemlerin (adaletsizlik, eşitsizlik, özgürlük eksikliği, tahakküm, güç ilişkileri) kaynağına giderek nedenleri analiz eder ve çözüm üretebilmek için katkı vermeyi amaçlar. Söylemler, farklı sosyal grupların fiziksel, sosyal ve zihinsel yönleriyle anlamlandırdıkları dünyayı yorumlamak için kullandıkları göstergebilimsel yollardır. *Norman Fairclough*, eleştirel gerçekçiliğin en önemli teorisyenlerinden biri olan *Roy Bhaskar'ın* açıklayıcı eleştiri teorisinin bir varyantı hâlinde metodolojiyi dört aşamalı olarak formüleştirebilir. (Bhaskar 1986, Chouliarakı & Fairclough 1999, akt. Fairclough, 2010, ss. 235-237).

Araştırma döngüseldir ve belirli bir sıralamayı gözetmek zorunda değildir. Burada, Roy Bhaskar'ın eleştirel gerçekçilik yaklaşımında önerdiği; tikelden gelim ve geri çıkarım yöntemi gibi bir döngüsellik içerdiği söylenebilir. **Birinci aşama:** Göstergibilimsel yönü içeren sosyal bir probleme odaklanma. Eleştirel söylem analizi, sosyal problemlerin doğası ve kaynağını daha iyi anlamaya yönelik eleştirel bir sosyal bilimler yöntemidir. Bu problemlerin ele alınması için ortaya çıkan engeller ve bu engellerin üstesinden gelmenin olası çözüm yolları aranır. Birinci aşama iki adımda detaylandırılabilir: **Birinci adım:** Ele alınan sosyal bir problemle ilgili olarak, göstergibilimsel ve diğer yaklaşımlarla disiplinlerarası biçimde, diyalektik bir yaklaşımla soruşturulabilecek araştırma konusu seçimi önerilir. **İkinci adım:** Belirlenen araştırma konusu disiplinler ötesi biçimde teorileştirilerek araştırma nesnelere oluşturulur. **İkinci aşama:** Sosyal problemlere yönelik engellerin belirlenmesi. Bu aşama üç adımda detaylandırılabilir: **Birinci adım:** Dilsel ve diğer sosyal yapılar arasındaki diyalektik ilişkiler analiz edilir. Sosyal pratiklerde söylem ve diğer yapılar arasında metinsel ve olgusal diyalektik ilişkiler aranır. **İkinci adım:** Oluşturulmuş araştırma nesnesi ışığında, açık biçimde analiz için metinler, odaklar ve kategoriler seçilir. **Üçüncü adım:** Metinlerin analizi, hem söylemlerin söylemlerle olan ilişkileriyle hem de dilsel-göstergibilimsel olarak yapılır. **Üçüncü aşama:** Sosyal sistemin, sosyal probleme ihtiyacı olup olmadığının analizi. İdeolojik tahakküm için küresel ekonomik sistemin ihtiyaç duyduğu problemler olabilir. Sosyal problemin bu tahakkümle ilgili olup olmadığı belirlenir. Eğer öyleyse, değiştirilmesi için bir neden sunulmaktadır. Bu, aynı zamanda soruların ideolojisiyle de bağlantılıdır; söylem, belirli güç ve tahakküm ilişkilerinin sürdürülmesine katkıda bulunduğu sürece ideolojiktir. **Dördüncü aşama:** Engelleri aşmanın muhtemel yolları belirlenir. Söz konusu sosyal problemin aşılması için mevcut sosyal olasılıklar tespit edilir (Fairclough, 2010, ss. 236-239).



**Şekil 1.** Norman Fairclough'un Roy Bhaskar'ın Açıklayıcı Eleştiri Teorisi'nin bir varyantı olarak uyarladığı dört aşamalı metodoloji yapısının bu makale için oluşturulan şematik gösterimi (Fairclough, 2010, s. 236-239).

#### 1.4. Araştırma Tasarımı

Bu makalenin yapısı, *Norman Fairclough'un* önerdiği dört aşamalı metodolojiye göre oluşturulmuştur. **Birinci aşama:** Abraham Van Helsing karakterinin sinema ve dijital oyunlarda ideolojik temsilinin araştırılması; görsel ve metinsel dil kullanımını içeren, üretilen söyleme odaklanan disiplinlerarası bir araştırmadır. Abraham Van Helsing karakterinin dönüştürülmesi, ideolojik tahakkümün söylem aracılığıyla sinema ve dijital oyunlarda dolaşıma sokulması problemini işaret eder ve toplumsal bir boyutu vardır. Bu, ideolojik söylemin toplumsal olarak kabulüyle ilişkilidir. **İkinci aşama:** *'Korku Edebiyatı ve Viktorya Dönemi Etkisi'* isimli ilk bölüm; Romantizm Dönemi'nden Viktorya Dönemi'ne geçişin sosyal zeminini açıklamakta ve Orta Çağ dogmatizmi ile aydınlanma dönemi düşünceleri arasındaki çatışmayı ele almaktadır. Tarihsel olarak *III. Vlad, Kazıklı Voyvoda* veya *Kont Drakula'nın* kimliği açıklanmıştır. *Bram Stoker'ın Drakula* romanında *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin profilinin analizi sunulmuştur. Sinema ve dijital oyunlarda seçilen örnek yapılmalarındaki *Van Helsing* karakteri ve genel söylem çıkarılarak orijinal eserle kıyaslanmıştır. *'Van Helsing Analizi ve Püriten, Solomon Kane'* isimli bölümde yeniden üretilen karakterin stereotip yapısı belirlenmiştir. **Üçüncü ve dördüncü aşama:** *'Sonuç ve Öneriler'* bölümünde; ideolojik tahakkümün global ekonomik sistemle ilişkisi çözümlenmiştir. Sosyal problemin bu tahakkümle ilgisi tartışılmıştır. Tasarımcılar ve geliştiriciler için problemin fark edilmesine yönelik öneriler ve fikirler ortaya koyulmuştur.

#### On Dokuzuncu Yüzyıl Korku Edebiyatı ve Viktorya Dönemi Etkisi

Bu makaledeki yaklaşım, *Bram Stoker'ın, Drakula* eserinin değerlendirilmesinin; dönem değerlerinin değişimini temsil eden *Viktorya Döneminin*, korku edebiyatıyla ilişkisinin tartışılması gerektiği yönündedir. Söz edilen değerler ve değerler sisteminin çatışması, eserin yapısını da güçlü biçimde belirlemektedir.

Adams (2009), 1824 yılında *Lincolnshire'da* on dört yaşındaki bir çocuğun bir taşa kazıdığı, *"Byron öldü"* yazısının, bir dönemin bitip yeni bir dönemin başlamasının sembolü olduğunu düşünür. Bu dönem; politik, ekonomik, siyasal ve sanatsal alanları kapsar. Romantizm Dönemi'nden Viktorya Dönemi'ne geçişi de ifade etmektedir. *Lord Byron*<sup>13</sup> figürü; şiir, hayal gücü, aşırılık, cüretkarlık, isyan, gibi eski düzenin sembolü, yeninin müjdecisi olarak görülen çok yönlü bir simgeydi. Carlyle ise yeni bir çağın başladığını ifade etmek için, *"Byron'u kapat, Goethe'yi aç"* diye öğütler (Carlyle, akt. Adams 2009, s. 1).

Korku edebiyatıyla ilişki hâlinde olan Gotik edebiyat; Orta Çağ şatoları ve kalıntılarından ilham alarak oluşturulan atmosferler nedeniyle bu isimle tanımlanmıştır. Genellikle yer altı geçitleri, dehlizler, gizli mekanizmalar ve tuzaklarla donatılmış kaleler veya manastırlar gibi ortamlarda geçen romanlardır. İngiliz Yazar ve sanat tarihçi *Horace Walpole'un* (1765) kaleme aldığı *Ortando Kalesi (The Castle of Otranto)* romanı Gotik roman türünün başlangıcı olarak kabul edilir. En saygın takipçilerinden, İtalyan *Ann Radcliffe'in* eseri, *Udolf Hisarı (Mysteries of Udolpho, 1794)* olarak düşünülür. Almanya'da ortaya çıkan, korku ve şiddeti yansıtan, daha sansasyonel bir Gotik romantizm türü, *Matthew Gregory Lewis* tarafından yazılan *Şeytanın Gizli Yüzü (The Monk'dur, 1796)*. Gotik kurgunun diğer simge yapıtları, *William Beckford'un* Doğu romantizmi *Vathek (1786)*, *Charles Robert Maturin'in, Gezgin Melmoth (Melmoth the Wanderer, 1820)* eserleridir. *Mary Shelley'nin* klasik korku romanı *Frankenstein (1818)*

<sup>13</sup> Lord Byron; Lord Byron, tam olarak George Gordon Byron, 6. Baron Byron, (doğum, 22 Ocak 1788, Londra, İngiltere-ölüm, 19 Nisan 1824, Missolonghi, Yunanistan), şiirleri ve kişiliği Avrupa'nın hayal gücünü etkileyen, İngiliz Romantik şair ve hiciv yazarı (www.britannica.com, 2020).

ve *Bram Stoker'in yazdığı Drakula (1897)* Gotik geleneğin içinde de konumlandırılmaktadır (www.britannica.com, 2020).

İngiltere'de Viktorya Dönemi olarak bilinen dönem hem ülkede hem de dünyada siyasal, kültürel, hukuk, ekonomi ve teknoloji gibi birçok alanda değişikliklerin olduğu bir dönem olarak açıklanmaktadır. Günlük yaşamın dokusu, insanların içinde yaşadıkları fiziksel ve teknolojik ortam, eğitim, iş yaşamı, eğlence ve inanç sistemi baştan aşağı değişmiştir. 1837'de *Victoria*, on sekiz yaşında kraliçe olduğunda, İngiltere halkının çoğunluğu kırsal kesimde yaşamaktaydı. *Kraliçe Victoria* 1901'de öldüğünde ise modern dünya artık şekillenmişti. İngiltere'deki insanların çoğu kasaba ya da şehirlerde yaşamaktaydı. Londra'da metro trenleri ve elektrikli sokak lambaları vardı; dakikalar içinde dünyanın dört bir yanına telgraf mesajları iletilebiliyordu. Buharlı gemilerle yoğun bir transatlantik ticareti oluşmuştu. Eğitim zorunluydu ve suçluların alenen halk içinde asılması kaldırılmıştı. Dinî ayrımcılık ve kadın eşitsizliği konusunda gelişmeler sağlanmıştı. Viktorya Çağı, dünyanın feodal dönemden modern döneme geçişinin çağıdır. İngiltere, din-tarım toplumundan endüstriyel bir demokrasiye geçmiştir. 1837 ile 1901 arasında gerçekleşen sosyal ve teknolojik değişim, yaşamın hemen hemen her alanını etkileyerek yirminci yüzyılı şekillendirmiştir (Mitchell, 2009: xiv).

Ancak, Viktorya Dönemi toplumu, buhar motorunun icadı ve teknolojik gelişmelerin sonucu olarak kimlik sorunlarıyla yüzleştikleri modernleşme süreciyle de karşı karşıya kalmışlardır. Feodal toplumdan endüstrileşmeye geçişin yarattığı kimlik çatışmaları; bunun beraberinde vahşi kapitalizm döneminin bir sonucu olarak karın tokluğuna çalışan kömür işçilerinin, çocuk işçilerin, katı ahlaki normların uygulanması ve doğanın tahrip edilmesi gibi gerçeklerin de araştırmacının çizdiği pozitif tasvire eklenmesi gerekir.

*Ezra Pound* 1918'de, Viktorya Dönemini hafife almak için *Victoriana* terimini ortaya atmıştır. "Çoğumuz için, geçerliliğini yitirmiş *Victoriana* kokusu o kadar tatsızdır ki ... geçmişi bulduğumuz yerde bırakmaktan memnunuz" (Gardiner, 2004, s. 168 akt. Mitchell 2010, s. 1). Ancak tersi biçimde; edebiyat, sinema, moda ve dijital oyunlar gibi alanlarda, Viktorya estetiğinin günümüzde bir biçimiyle hâlâ devam ettiği görülmektedir. Viktorya döneminin yeniden yaratımı olarak tanımlanabilecek bu hissedilebilir etki; *Neo-Victorian (Yeni-Viktorya)* Dönemi olarak tanımlanmaktadır. Böylelikle Viktorya Dönemi'nin tarihi, kültürel mirası bu döneme taşınarak yeniden oluşturulmaktadır.

Fransız Devrimi'nden başlayarak hızlı biçimde değişen Avrupa, Sanayi Devrimi ile modernleşme sürecine girmiştir. Viktorya Dönemi'nin temsil ettiği değişim; aydınlanmacı, pozitif düşüncenin güçlenmesi ve bunun sonucunda modern dönemin başlamasıyla yerleşik normlar arasındaki kültürel ve tarihsel çatışmayı tanımlamaktadır. Viktorya Dönemi'nin bitişi, modern toplumun başlangıcı olarak düşünülebilir. Viktorya Dönemi'nin etkisi sadece edebiyatla sınırlı kalmayıp modern ve post-modern sanat alanlarını da etkilemektedir. Bu doğrultuda akademik alanda '*Yeni Viktorya*' çalışmaları olarak yürütülen bir araştırma alanı oluşmuştur.

Sinema ve dijital oyunlarda sıklıkla Yeni Viktorya ve *retrofütüristik*<sup>14</sup> tıpkı korku ve Gotik kültürel etkiler gibi görülmektedir. Bu nedenlerden dolayı makalede, Viktorya Dönemi ve Gotik edebiyatın tartışılması önemli görülmüştür. Batı toplumunda on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda gelişen akılcı, aydınlanmacı düşünce akımı, bağnaz ve geleneksel Orta Çağ düşünce ve inançlarıyla çatışarak yeni bir çağ

<sup>14</sup> Retrofütürizm: Fütüristik Dönemin bakış açısını yeniden hatırlayarak, o dönemlerin tasarım, fikir ve yaratıcılığıyla alternatif, paralel gerçeklikler oluşturur. Eski moda tasarımlarla gelecek teknolojileri harmanlamak en belirgin karakteristik özelliğidir.

doğurmuştur. Bilim ve sanat alanında yaşanan gelişmeler, karanlık Orta Çağ düşünce sistematığını ortadan kaldırmış olsa da kültürel kalıntıları hâlâ devam etmektedir. Avrupa korku kültüründe tarihsel deneyimlerin ve olayların etkisi büyüktür. Karanlık Orta Çağ'ın engizisyon mahkemeleri, Katolik-Protestan savaşları, veba salgınları ve Napolyon savaşları gibi yıkıcı tarihsel olayların korku kültürü oluşturması oldukça anlaşılabilir bir durumdur. Kilisenin, şeytana ve paganizme karşı giriştiği kanlı cadı avı ve korunaklı şatolarında halkı sömüren derebeyleri bu kalıtsal yapının oluşumunda kalıcı etkiler bırakmıştır. Bu nedenlerden dolayı *Otranto Kalesi'nin* ya da *Frankenstein'in* şifrelerini bu zemin üzerinden çözümlemek ve *Drakula'da Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin bilimin dogmaya karşı savaşını bu yaklaşım üzerinden tartışmak oldukça anlamlıdır.

## 2. Bram Stoker'ın Drakula'sı

*Bram Stoker'ın, Drakula* isimli Gotik, korku romanı, türün en önemli yapıtlarından biri olarak düşünülmektedir. *Bram Stoker, Kont Drakula* karakterini gerçek tarihî bir karakterden uyarlamıştır. Türkiye'de *Kazıklı Voyvoda*<sup>15</sup> olarak bilinen, üç kez eflak voyvodası olmuş *Vlad III. Tepeş'tir*. Kesin ölüm ve doğum tarihi bilinmemekle birlikte 1428-1477 yılları arasında yaşadığı tahmin edilmektedir. *Bram Stoker* romanda; *Kont Drakula'nun* yüz yapısını, *Vlad III. Tepeş'e* oldukça benzer biçimde tarif etmektedir. Roman, *Jonathan Harker'ın* günlüğüyle başlar, *Mina Murray, Lucy Westenra* ve *Dr. Jack Seward* günlükleriyle devam eder. Roman günlükler üzerinden yazılarak kendine has bir biçimle oluşturulmuştur. Bu biçimin seçilmesinin nedeni, doğa üstü bir olayın, gerçekten yaşanmış gibi tanıklıklar üzerinden gösterilmesi olarak yorumlanabilir.

*Jonathan Harker'ın günlüğüne yazdığı Drakula tarifi,*

Kontun yüzü inceydi, ama epey kemerli burnuyla, son derece iri ve yukarı kalkık burun delikleriyle, şakaklarında seyrek, ama diğer taraflarında epey gürleşen saçlarıyla, güçlü -çok güçlü- bir kartala benziyordu. Neredeyse burnunun üzerinde birleşen kaşları da çok gürdü ve bu nedenle de kıvrılıyordu gibiydiler. Ağzı, yine epeyce gür olan bıyığın altından görebildiğim kadarıyla kararlı, daha doğrusu acımasız görünümüydü, beyaz dişleri oldukça keskin görünüyordu ve bu dişler onun yaşında bir adam için şaşırtıcı bir sağlık belirtisi olan pespembe dudaklarından âdeta dışarı fırlıyordu (Stoker, 2012, s. 20).

<sup>15</sup> Kazıklı Voyvoda; En eski manası ordu kumandanı olan voyvoda kelimesi Slav kökenli bir unvan olup prens manasına gelmektedir. Vlad, işlediği zulümler nedeniyle yerli halk dilinde Tepeş-kazıklı ya da Drakul-şeytan olarak adlandırılmıştır; basit halk literatüründeki korkulan Vampir Drakula'nın korkunç görünüşü bu kan içici voyvodaya dayanmaktadır (Josef Matuz, akt. Gencer, 2016, s.42).



**Őekil 2.** Vlad III'ün Ambras Kalesi portresi (1560). Yařamı sırasında yapılmıř orijinal bir resimden kopyalandığı düşünölmektedir (en.wikipedia.org, 2020).

Roman, on dokuzuncu yüz yıl İngiltere'sinden *Kont Drakula'nın* mülk alım satım işlerini yönetmek için *Transivanya'ya* gönderilen *Jonathan Harker'in* günlüğüyle başlamaktadır. *Karpat Dağları'na* kadar uzanan yolculuk sırasında *Jonathan Harker*; tuhaf, ürkütücü deneyimler yaşar. Yerel halk tarafından örtük biçimde uyarılan *Jonathan Harker*, bu garip yolculuğun sonunda Drakula Şatosu'na ulaşır ve *Kont Drakula'yla* tanışır. Birlikte yemek yerler. *Drakula*, aile geçmişinin *Hunların* bir boyu olan *Sekeller'e* dayandığını, *Attila Han* ve *Kazıklı Voyvoda'nın* soyundan geldiğini söyler. *Harker'in* şatoda yaklaşık bir ay kalması gerekmektedir. Zaman geçtikçe, *Harker* aslında şatoda esir olarak tutulduğunu anlar ve birçok korkutucu, tuhaf olayla karşılaşır. *Drakula'nın* bir vampir olduğunu fark eder; ancak şatoda üç kadın vampir daha vardır. *Kont'un* İngiltere'ye gitmek üzere hazırlandığını fark eder; onun gidiři, *Harker'in* ölümü olacaktır. *Kont'un* gittiği gün, *Jonathan Harker* şatodan kaçmanın bir yolunu bulur. Buraya kadar roman, *Jonathan Harker'in* günlüğüyle yazılmıştır.

Hikâye, *Jonathan'ın* niřanlısı *Mina Murray'in* günlüğüyle devam eder. *Mina*, *Jonathan'dan* uzun süre haber alamamış ve *Lord Godalming'in* oğlu *Arthur Holmwood'la* niřanlanan arkadaşı *Lucy'nin* evinde kalmaktadır. *Mina* orada, *Teksashlı Quincey P. Morris* ve *Psikiyatrist Dr. Jack Seward'la* tanışır. Bütün mürettebatın *Drakula* tarafından yok edildiği bir gemi, İngiltere'ye varır. *Drakula* amacına ulaşmıştır. İlk olarak *Lucy'i* ele geçiren *Drakula'nın* sonraki hedefi *Mina Murray olacaktır*. *Lucy* için *Profesör Abraham Van Helsing'den* yardım isterler. *Van Helsing*, *Lucy'ye* bir vampirin dadandığını tespit eder. Bu sırada *Harker'dan* haber alırlar. *Harker* kurtulmuştur ve onun bilgileriyle *Drakula* hakkındaki gerçekleri öğrenirler. *Profesör Abraham Van Helsing'in* yaptığı arařtırmalarda, *Drakula'nın Vlad III. Tepeř* olduğu ortaya çıkar. *Vlad*, karanlık sanatlarda eğitim almış, simya konusunda uzman bir büyücüdür. Türklerle birden fazla kez savařmıştır. İlk olarak İngiltere'de başlayan kovalamaca, *Drakula'nın* kaçmasıyla *Transilvanya'ya* kadar devam eder ve sonunda *Drakula* yok edilir.

## 2.1. Tarihsel Olarak Drakula ve Kültürel Kodlar

*Kont Drakula* ya da *Kazıklı Voyvoda* isimleriyle bilinen *Vlad III. Tepeş*, 1431-1476 yılları arasında yaşamıştır. *Eflak*; *Transilvanya'da Tuna Nehri'nin* kuzeyi ile Karpat Dağları'nın güneyi arasında bulunmaktadır. *Kont Vlad*, 1448, 1456-1462 ve 1476 yıllarında üç ayrı dönemde Osmanlı Devleti'nin *Eflak Prensiği'ni* yönetmiştir. Sık sık Osmanlı Devleti'ne karşı girişimlerde bulunan *Tepeş*, muhaliflerine karşı da acımasız yöntemlerle savaşmıştır. *Vlad Tepeş*, 1431 yılında babası *Drakula'nın* küçük *Sighisoara Kalesi'nde* doğmuştur. Oldukça iyi bir eğitim alan *Vlad*, aynı zamanda savaş sanatları konusunda da eğitilmiştir. Babasının Osmanlı Devleti'ne karşı aldığı yenilgi nedeniyle Osmanlı Devleti tarafından esir olarak alınmış ve altı yıl Türklerle yaşamıştır. Osmanlı Devleti'ne karşı giriştiği savaşlar sonucu mağlup edilen *Vlad*, Macar Krallığı'na sığınmış, burada hayatının son on yılını hapiste geçirerek kaçmış ya da serbest bırakılmış ve iki yıl sonra bir köle tarafından öldürülmüştür (Gencer, 2016, ss. 41,62).

Leblanc'a (2020) göre *Vlad Tepeş*, Kasım veya Aralık 1431'de Romanya'nın *Sighisoara Kalesi'nde* doğdu. Babası *Vlad Drakul*, o sırada *İmparator Sigismund* tarafından Transilvanya'ya askeri vali olarak atandı. Yaklaşık bir yıl önce ise *Ejderha Tarikatı'na* katılmıştı. *Ejderha Tarikatı*, *Malta Şövalyeleri* ve *Tütonik Şövalyelik* sistemiyle karşılaştırılabilecek bir yapıya sahipti. *Ejderha Tarikatı*, 1387'de Roma İmparatoru'nun ikinci eşi *Barbara Cilli* tarafından kurulan yarı askeri ve dinî bir topluluktur. Gizli bir kardeşlik esasına dayanan bu şövalye düzeninin temel amacı, esas olarak Hristiyanlığın çıkarlarını korumak ve Türklere karşı savaşmaktır. *Drakula* ismi Rumen dilinde '*Dracul*' yani '*ejderha*' anlamına gelir ve babasının *Ejderha Tarikatı'na* katılmasını bilen Romanya asilleri ona *Dracul* demeye karar verirler. *Dracul'un* oğlu anlamına gelen *Dracula*, *Küçük Dracul* gibi, nihayetinde *Vlad Tepeş* tarafından babasının mirası olarak kullanılmıştır. *Bram Stoker'in* kötü karakteri için bir ilham kaynağı olarak *Ejderha Tarikatı'nın* resmî elbisesi, kırmızı bir giysinin üzerine giyilen siyah bir pelerindir. Tarikat, bu kıyafeti cuma günleri Mesih sevgisi ve bağlılığını ifade etmek için giymekteydi (Leblanc, 2020).

İlk dönem yapılmış *Drakula* film ve çizgi romanlarında bu pelerin görüntüsünün kullanımına sıklıkla rastlandığını belirtmekte fayda vardır.

Constantin (1999), *Vlad Tepeş'in*, babasının *Dracul* olarak isimlendirmesinden dolayı, *Dracula* ismini aldığını aynı biçimde doğrulamaktadır. Babası *Dracul*, 8 Şubat 1431'de *Nürnberg'de*, *Macaristan'ın Lüksemburg kralı Sigismund'dan Ejderha Nişanını* almıştır. Bu tarikatın Almanca adı *Drachenordens*, Latince adı ise *Societatis Draconistarum* idi. *Ejderha Tarikatı*, tıpkı Orta Çağdaki diğer şövalye tarikatları gibi gerçek bir kurumdur. *Lüksemburglu Sigismund*, 1318'de *Macaristan Kralı Carol Robert* tarafından oluşturulan *St.George Nişanı'nı (Societas militae Sancti Georgii)* örnek bir model olarak almıştır. 1326 tarihli tüzük gereğince kralın kendisine karşı herhangi bir tehlikeye veya komploya karşı korunmasını gerektirir, *Ejderha Tarikatı'nın* sembolü; gümüş bir zemin üzerine, kırmızı bir haç ve siyah bir pelerindir. Son nesne haricinde bunlar da yeni düzende bulunur (Constantin,1999).

Ancak *Bram Stoker'in Drakula'sı* Doğu'ya karşı Batının ya da dinler arası çatışmanın romanı değildir. Stoker, gerçek tarihsel olgulardan hareketle doğaüstü bir hikâye yaratmıştır. Kimi araştırmacıların bulmaya çalıştıkları gibi kilise propagandası ya da *Osmanlı Devleti'ne* karşı yergi içermez. Stoker (2012); bazı akademik araştırmalarda olduğu gibi *Kont Drakula'nın* kökeninin Macar olmasıyla sınırlandırılan bir tanımla yetinmeyerek; *Attila Han'ın* soyundan geldiğine vurgu yapar. *Drakula* hem Doğu'nun hem Batı'nın karışımından oluşan melez bir varlıktır. Aslında bu hâliyle her iki kültürün tarihsel çatışmasının ifade ettiği bir anomali olarak durmaktadır.

*Kont Drakula'nın Jonathan Harker'a ifadesi şu biçimdedir; "Ben Atilla ile Hunların soyundan geldiklerini iddia eden Szekely'lerin arasından geliyorum. Bu doğru olabilir çünkü Macar'lar on birinci yüzyılda ülkeyi fethettiklerinde Hunların buralarda yerleşmiş olduğunu görmüşler"* (Stoker, 2012, s. 4).



**Şekil 3.** 1499 tarihli bir gravür, Vlad III, kurbanlarının kazığa oturtmuş cesetleri arasında yemek yiyor (www.livescience.com, 2020).

Coundouriotis'a (1999) göre tarih, olayları seçici biçimde meşrulaştırır. Osmanlı yönetiminden yeni çıkan ulusların on dokuzuncu yüzyılın ilk yıllarından beri tek *Avrupa Konseyi* fikrine meydan okuduğu bir zamanda *Stoker*, Doğu Avrupa ve Osmanlı tarihini merkeze koyar. Coundouriotis birçok araştırmacının *Transivanya'nın* seçilmesinin tesadüfi olduğu görüşlerin karşısına geçmiştir. "*Stoker, romana ilişkin notlarında her zaman Doğu Avrupa'yı düşündüğünü, eylemi önce Steiermark, Avusturya'da belirlediğini ve ardından Transilvanya olarak değiştirdiğini belirtiyor*" (Frayling'den akt. Coundouriotis, 1999, s. 144). Böylelikle siyasal olarak Doğu Sorunu olarak ifade edilen olguyu *Stoker*'in projesinin merkezi olarak ele almaktadır. Romanın gerçek tarihsel bağlamını, tarihi bir söylem olarak meşrulaştırmaktadır. *Stoker*'in melez bir vampir figürü aracılığıyla Doğu Avrupa-Osmanlı tarihinin meşruiyetini ortaya koyduğunu savunmaktadır. Gerçek tarihsel bir sonuç olarak hem Hristiyan hem de Osmanlı olarak özdeşleşmesi onu canavarca ve nihayetinde tutarsız kılar; mantıksal olarak ama aynı zamanda da endişeyle susturulması gereken bir tarih kaynağıdır (Coundouriotis, 1999, s. 144).

Tabii ki, doğuyla batının kesiştiği bölgeyi, kültürü, düşünceyi ve inancı bir anomali olarak düşünmek, dünyayı suni sınırlar içine hapsedmekten başka bir şey ifade etmeyen bir bakış açısıdır. Bu sınır, sadece bazı insanların zihinlerinde oluşturduğu kültürel temsiller ve önyargılarla ilgilidir. Elbette, roman ne gerçek bir tarih ne de gerçek bir bilim önermektedir. Roman, bilim, tarih, efsane ve dönemin siyasal ortamıyla ilgilidir. Aslında *Stoker*, Osmanlı'ya karşı savaşan bir şövalye olarak *Drakula'yı* kahramanlaştırmaz ya da bir bilim insanı olarak kötülüğe karşı savaşan *Van Helsing'in* algısını metafizik dünyaya kapatmaz. *Stoker*, bu anlamda gerçekçi temellere dayanan, tarafsız bir zemin üzerine karanlık bir fantezi inşa etmektedir.

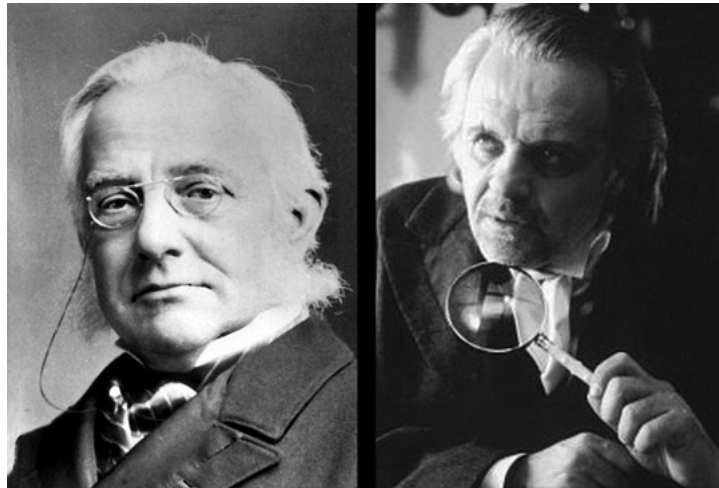


## 2.2. Romanda, Prof. Abraham Van Helsing

*Prof. Abraham Van Helsing*, romanın belki de en önemli karakteridir. *Amsterdam Üniversitesi'nde* bir tıp doktoru ve metafizik profesörüdür. *Abraham Van Helsing* karakteri, pozitif bilimlerde uzman olmasına rağmen doğüstü ya da metafizik alanını da kabul eden bir profil çizmektedir. Bu iki yönlü bilgiyi birleştirerek *Drakula'yla* akılcı yöntemlerle savaşıır. *Abraham Van Helsing*, asla kalıplarla düşünmez; esnek bir zihin yapısına sahiptir. Bilimsel düşünceyi benimseyip problemlerle bu yolla savaşıırken, metafizik düşünceyi dışarıda bırakmaz ve bu iki düşünceyi birbiriyle çatıştırmaz. Bu yönüyle *Abraham Van Helsing*, akılcı düşüncenin de kendi dogmatik yapısını oluşturabileceğine inanır. Ona göre akılcılık, tıpkı dinsel dogmatizm gibi kalıpcı bir düşünce üretebilir. Bu yönüyle *Abraham Van Helsing*, açık görüşlü ve kapsayıcı öneriler sunmaktadır. Eski bilgiyi küçümsemez ve yeni bilgiyi en verimli biçimde kullanır.

*Bram Stoker*, romandaki karakterleri gerçek karakterlere dayandırmıştır. Bunların başında en bilindik olan *Vlad III. Tepeş'tir*. Diğer karakterlerin de genel olarak kimlerden esinlendiği bilinmektedir. Bununla birlikte, romanın en önemli karakteri olarak düşünülen *Prof. Abraham Van Helsing'in* hangi gerçek kişiden ilham alındığı hâlâ tartışılmaktadır.

Roos (2018), *Prof. Abraham Van Helsing'in*, gerçek bir rol model olarak kimden ilham alındığı konusunda yaptığı incelikli araştırmada, bu kişinin *Profesör Max Müller (1823-1900)* olduğunu savunmaktadır. Müller, Almanya doğumlu bir filolog ve hayatının büyük bir kısmını İngiltere'de okuyarak geçirmiş bir oryantalisttir. Hint araştırmaları ve dinî araştırmalarla ilgili Batı akademik disiplinlerinin kurucularındandır. *Müller*, Hintoloji konusunda hem bilimsel hem de popüler eserler ortaya koymuştur. Elli ciltlik İngilizce tercümelemlerden oluşan *Doğu'nun Kutsal Kitapları*, onun yönetiminde hazırlanmıştır. Bir filolog olarak, Turan dil ailesi fikrinin de destekçilerindedir (Ross, 2018, ss. 3-4-8).



Şekil 4. Solda Profesör Max Müller (www.t1.gstatic.com, 2020), sağda Francis Ford Coppola'nın *Dracula* filminde

Çalışmamız sessizlik içinde yürütülmeli ve çabalarımız tamamen gizli tutulmalıdır; çünkü insanların gördüklerine bile inanmadıkları bu aydınlanmış çağda, bilge adamların kuşkusu, onun en büyük gücü

olacaktır. Onun zırhı ve kalkanı olacaktır ve bizi; sevdiğimizimizin güvenliği için ruhlarını tehlikeye atmaya hazır olan düşmanlarını yok edecek silahları olacaktır... insanlık uğruna, Tanrı'nın onuru ve zaferi uğruna (Stoker, 2012, s. 345)

*Prof. Abraham Van Helsing'in, Mina Murray'a* söylediği bu cümle aslında onun felsefesinin özeti niteliğindedir. Bir bilim insanı olarak, bilimsel bilgiyi ve Tanrı inancını çatıştırmayarak aydınlanmacı düşünce sistematığı içinde var olabilecek düşünsel bir körlüğün eleştirisini yapmaktadır. *Van Helsing*, geçmişe bakarak oradaki mistik, tarihsel ve kültürel birikimi alarak modern dünyaya dönüştürme becerisine sahip akılcı bir karakterdir. *Drakula* ile hem bilimsel yöntemlerle hem de mistik öğelerle savaşıyor. Mistisizme açıktır çünkü *Lucy'nin* boynundaki diş izlerini görünce bunu yılan ısırtığı olarak düşünmez; esnek zihin yapısı onu vampirizme yönlendirir. Bilimsel düşünür çünkü *Lucy'ye* kan nakli yapar; *Mina'ya* hipnoz seansları düzenler. Arkadaşı bir *Türkolog'a* danışarak *Vlad'ın* tarihsel geçmişini öğrenir ve analiz eder. Böylece *Van Helsing*, tıp, tarih, psikoloji ve mistizmin sınırlarında becerikli biçimde dolaşarak sonuçlara ulaşır. *Prof. Abraham Van Helsing* sonuç odaklı düşünür; bilgiyi ve inançları problemlerin üstesinden gelmek için kullanır ve bu anlamıyla pragmatisttir.

*Van Helsing*, güçlü liderlik özelliklerine sahip biridir ve her zaman çevresindeki insanlar tarafından saygı görür. Dayanımcıdır; birlikte hareket ettiği insanların ortak noktalarını ortaya çıkarır ve sonuçsuz tartışmalarla zaman kaybetmez. Bu haliyle *Van Helsing*, feodal dönemin bitişi, sanayileşme ve modernizme geçişin temsilidir. Eski olanı kaybetmez, yeni olanı sahiplenir ve kullanır. Bilimsel bilgiyle karanlığa karşı savaşırken geleneklere de sahip çıkar. *Bram Stoker*, tarihsel, kültürel ve güncel iş birlikleriyle dünyayı çok boyutlu olarak okurken Gotik ve korku edebiyatı bileşenlerini kendi önerileriyle birleştirerek kendine özgü bir karakter yaratmıştır.

Görünüşte keyfi davranan bir adam, ama bu, neden bahsettiğini herkesten iyi bilmesinden kaynaklanıyor. Kendisi bir filozof, metafizikçi ve günümüzün en iyi bilim adamlarından biri ve onun son derece açık görüşlü olduğuna inanıyorum. Bu, çelikten sınırlar, buzdan bir ırmağa benzeyen bir mizaç, yılmaz bir irade, kendi kendine hâkimiyet ve neredeyse kutsal erdemlerden taşan bir hoşgörü ve dünyadaki en nazık, en dürüst yürekle birleşince (bunlar, insanlık için yapmakta olduğu soylu çalışmaların araçlarını oluşturuyor) hem teoride hem de pratikte işliyor; çünkü görüşleri de her şeyi kucaklayan duyguları kadar geniş (Dr. Seward'ın *Van Helsing* tasviri, Stoker, 2012, s. 123).

*Drakula* romanındaki karakterlerden biri olan *Dr. Seward'ın* bu tasviri, aslında *Stoker'ın Abraham Van Helsing* nasıl karakterize ettiğinin en iyi kanıtıdır. Paragraf, yapılara bölünürse şu biçimde ifadeler oluşmaktadır:

**Bilim insanı olarak temsil ettiği değerler:** “açık görüşlü, filozof, metafizikçi”. **Metafizik değerlerin sahiplenilmesine işaret eden cümlecikler:** “kutsal erdemlerden taşan bir hoşgörü”. **Ahlaki değerleri ve insani nitelikleri için:** “çelikten sınırlar, buzdan bir ırmağa benzeyen bir mizaç, irade, dürüstlük”. **Yüksek kişilik değerleri, bilim ve inancın sahiplenilmesinin doğrudan ifadesi olarak:** “çünkü görüşleri de her şeyi kucaklayan duyguları kadar geniş”.

Görüldüğü gibi *Stoker'ın Abraham Van Helsing'i* savaşçı yapısıyla ön plana çıkan bir Amerikan çizgi roman kahramanı değil, ahlak ve bilimin yüksek değerlerini sahiplenen saygın bir kişiliktir.

### 3. Sinema ve Dijital Oyunda Van Helsing

#### 3.1. Francis Ford Coppola'nın, Bram Stoker's Dracula Filmi

Yönetmen *Francis Ford Coppola'nın* 1992 yılı yapımı, *Bram Stoker's Dracula*<sup>16</sup> adlı yapıtı, filmin isminden de belli olduğu gibi Drakula romanının sinemaya en başarılı uyarlaması olarak gösterilmektedir. Romanın özüne sadık kalmaya çalışarak yapılmakla birlikte romana tezat düşen yönleri de vardır. Film versiyonunda *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin özüne bağlı kalınmış fakat yine de bazı değişimlere maruz bırakılmıştır. Asıl dramatik değişim, Yönetmen *Ford Coppola'nın Kont Drakula* yorumundadır. Romanda tartışılmaz olarak kötü ve yok edilmesi gereken bir varlık olarak tasvir edilen Kont Drakula; filmdeki hâliyle ise seyirciyi, kötünün onuru ve haklılığı üzerine empati kurmaya davet etmektedir. Film; hilal ve haçın karşılaştırılmasıyla başlayarak, haçın düşüşüyle gerçekleşen büyük bir trajedik uyarlamının haberini vermektedir.

Romanda *Kont Drakula*, güdülerle hareket eden, güç tutkunu bir karakterdir. Bu yapısına uygun olarak güç, iktidar ve kan isteğini takip etmektedir. Herhangi bir pişmanlık belirtisi göstermez; görünüşe göre tek üzüntüsü, modern topluma geçişte unutulmuş aristokrasidir. Zaten İngiltere'ye olan yolculuğunun nedeni, modern toplumda yeniden yer bulmak isteyen karanlık bir efsanenin varoluş arayışıdır. Elektrikli lambalar, buhar makineleri ve kentleşen toplumla birlikte bilim, artık karanlığı aydınlatırken aristokrasi can çekişmekte ve vahşi kapitalizmin doğuşuyla oligarşinin tekelinde bir dünya önerilmektedir. Din-tarım toplumunun sanayileşmesi, yeni bir iktidar biçimi ve güç sahiplerini doğurmaktadır. Romanın önemli mesajlarından biri budur. *Bram Stoker*, karanlıktan bir kahraman çıkarmaz ya da dinleri birbiriyle çatıştırarak bir haklılık aramaz; tarihsel olayları olduğu gibi anlama eğilimindedir. Oysa filmde, *Kont Drakula* karakteri aşk ve inançla hareket etmektedir. Filmde tasvir edilen biçimiyle, kiliseye bağlı, inançlı, asil bir şövalye olan *Kont Drakula'nın* büyük bir aşk beslediği karısı *Elizabeth'in* ölümüyle tetiklenmiş olan Tanrı'ya isyan hikâyesidir. Filmde, *Jonathan Harker'in* karısı *Mina Murray*, *Kont Drakula'nın* karısı *Elizabeth'in* reenkarnasyonudur. Romanda *Drakula'nın* etkisi altına aldığı *Mina* ile filmdeki etkinin temelleri farklılaşmıştır. Romanda karanlık bir büyüün etkisiyle, filmde ise geçmişten gelen kadim bir aşkla açıklanmaktadır. Filmde, *Elizabeth'e Kont Drakula'nın* öldüğüne dair Türkler sahte bir mesaj yollarlar; bu acıya dayanamayan *Elizabeth* intihar eder. Bir savaş kahramanı olarak şatosuna dönen *Kont Drakula*, rahiplerin intihar eden *Elizabeth'i* dini bir törenle gömmeyeceklerini öğrenir. İnançlı bir Hristiyan şövalye olan *Kont Drakula*, Tanrıya isyan eder ve haçı devirir. Böylece Tanrı'nın kılıcı düşer ve karanlığın yükselişi başlar. *Ford Coppola*, hikâyenin dayanaklarını değiştirerek, ölümsüz aşk, Tanrıya isyan, ihanet, hayal kırıklığı, onursuz savaş gibi tamamen romanın özüne aykırı kavramları önermektedir. Garip bir biçimde, *Elizabeth'in* dini törenini reddeden rahibi canlandıran aktör, *Abraham Van Helsing'i* oynayan *Anthony Hopkins'tir*. Burada "Neden?" sorusu sorulmalıdır. Bu derece dikkat çekmeyen ve kısa bir an süren bir oyunculuk için *Anthony Hopkins'in* seçilmesi rastlantı mıdır? Roman hakkındaki yaygın düşünce, *Prof. Abraham Van Helsing'in* romanın ana karakteri olduğu yönündedir. Ancak filmde *Van Helsing* ana karakter değildir; ana karakter düşmüş bir kahraman olan *Drakula'dır*. *Ford Coppola*, akıllıca bir gizlilikle, romanda güçlü ve saygıdeğer bir karakter olan *Prof. Abraham Van Helsing'i* itibarsızlaştırarak patavatsız bir karakter olarak göstermektedir. Romandan farklı biçimde filmde, *Kont Drakula*, *Mina Murray* tarafından kurtarılır ve Tanrı'nın kutsamasıyla karanlıktan kurtulan *Drakula*, *Mina* tarafından öldürülerek ışığa kavuşturulur. *Bram Stoker* insanlığa bilim, gelenek, iyi ve kötü arasındaki mücadeleyi anlatırken *Ford Coppola*; bitmeyen aşk, dinsel kahramanlık ve medeniyetler arasındaki çatışmanın bir

<sup>16</sup> Bram Stoker's Dracula Filmi; Yönetmen, Francis Ford Coppola. Oyuncular; Gary Oldman, Anthony Hopkins, Winona Ryder, Keanu Reeves. Yapım yılı: 1992.

tarafı olarak tamamen farklı, çeliřik öneriler vermektedir. Belki de filmin etkileyici biçiminin, güçlü oyuncu performanslarının nedeni budur.

Filmde *Drakula* ölmek üzereyken *Mina*'ya şöyle der: “*Tanrım beni Neden terk etti?*” (Coppola, 1992).



**Şekil 5.** Ford Coppola'nın filminde Drakula, haça kılıcını saplarken (Coppola, 1992).

Oysa *Drakula*, Tanrı'nın kendisini ya da onun Tanrı'yı neden terk ettiğini çok iyi bilmektedir. Zaten filmin girişinde *Ford Coppola* bu durumu oldukça iyi açıklamıştır. Yine de *Coppola*, *Drakula'nın* inancını hiçbir zaman kaybetmediğini; aslında, yüreğinde hâlâ Tanrı'nın kılıcı olduğunu, etkileyici bir duygusallıkla yarattığını düşündüğü bu sahne üzerinden, izleyiciye tekrar açıklamaktadır.

### 3.2. Stephen Sommers'ın Van Helsing Filmi

*Stephen Sommers'ın Van Helsing*<sup>17</sup> isimli filmi; *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin tamamen farklı biçimde, yeniden inşa edilmesinin en iyi örneğidir. Filmde *Van Helsing*, hafızasını kaybetmiş, *Vatikan* için çalışan bir avcıdır, doğüstü, şeytani varlıkları kilise adına avlamaktadır. Sonradan kendinin de öğreneceği üzere asıl ismi *Gabriel'dir*. *Semavi* dinlerin *Baş Melek'i* olan *Gabriel* ve *Abraham* ismi arasında örtük bir paralellik kurulur. Filmde tanımlanan hâliyle *Helsing*, avcı, katil ve her nasılsa kutsal bir varlıktır. *Anna Valerious*'la *Van Helsing'in* yaptığı konuşma şu biçimdedir:

*Anna Valerious;*

-*Kimileri senin bir katil, bazılarıysa kutsal biri olduğunu söylüyor. Hangisi doğru?*

*Van Helsing;*

-*Sanırım, her ikisinden de biraz var.*

Filmde bir resim üzerinde kehanet olarak iyi ve kötü iki şövalyenin çarpışması verilmektedir. Bunlardan biri kurtadam diğeri ise şeytani bir varlık görünümüyle tasvir edilmektedir. *Van Helsing* filmin sonunda, kendi isteğine bağlı olmayarak kurt adama dönüşür ve böylece *Drakula'yı* yenmek için gereken gücü elde eder. Şeytani bir güç, yine şeytani bir güç kullanılarak alt edilir. *Van Helsing* burada bilim ya da zekâyı kullanmaz. Zaten filmdeki hâliyle *Helsing*, bir bilim insanı değildir ve kullandığı teknolojik

<sup>17</sup> Van Helsing Filmi; Yönetmen: Stephen Sommers. Oyuncular: Hugh Jackman, Kate Beckinsale, Richard Roxburgh, David Wenham. Yapım yılı: 2004.

silahları da zayıf, güvensiz bir karakter gibi gösterilen mucit bir keşiş adayı tarafından tasarlanmaktadır.

Filmin ilk altı dakikası, esasen filmin genel felsefesini akıllıca özetlemektedir. Film eski siyah-beyaz filmlerin tavrıyla başlar. Burada Yönetmen *Stephen Sommers*, geçmişte çekilen *Drakula* filmlerinin ve korku kültürünün göreneklerini sahiplenir. Bu sahnede *Victor Frankenstein*'in yaratım deneyi ve *Drakula* görülmektedir. Korku kültürünün klasik dönem birikimlerini sahiplenildiğine gönderme yapar; böylece türe yabancı bir yapıyı ortaya koymamış gibi görünür. Konuşmalardan *Kont Drakula'nın*, *Victor Frankenstein'in*<sup>18</sup> karanlık bir yaratım deneyinin sponsoru olduğu anlaşılmaktadır. Bilimin karanlık yönüne izleyiciyi yönlendiren *Stephen Sommers*, bununla da yetinmeyerek *Kont Drakula'yı* sözlerine şöyle devam ettirir:

*Kont Drakula;*

*-Bilimin sahteliği Tanrı'ya karşı. Bu bilim, şimdi benim amacıma hizmet etmeli.*

*Kont Drakula'nın* amacı, *Victor Frankenstein*'in yaratım deneyini binlerce vampir yaratmak için kullanmaktır. *Stephen Sommers'a* göre, vampirler ölüdürler ve çocukları olmamaktadır. Burada da bilimin karanlık tarafı devreye girmektedir. Aslında, klasik vampir hikâyelerinde vampirler, insanları vampire dönüştürerek çoğalırlar, yani başka bir canlı türü gibi değillerdir. Bu yüzden anlatılarda vampirlerde hep bir insani taraf bulma eğilimi vardır. Filmde de romanda olduğu gibi vampir gelin üçlüsü görülmektedir, ancak üreyemezler. *Drakula*, *Victor Frankenstein'i* öldürür. Bu sırada ayaklanan halk, *Victor Frankenstein*'in şatosuna akın eder. *Victor Frankenstein*'in yaratımı olan golem, doktorun cesedini alarak bir rüzgâr değirmenine sığır, ancak halk bu değirmeni yakar. Değirmen alevler içinde çökerken yönetmen, bize iki şeyi gösterir: Birincisi, on dokuzuncu yüzyılın sonlarında yaygın olarak kullanılan ve dinî kuruluşlar tarafından sosyal yozlaşmanın nedeni olarak gösterilen *absent* içkisidir. İkincisi ise ateşin içine düşen İncil'dir. Yönetmen, izleyiciye günah sonucu cehennem ateşine düşme olgusunu bu şekilde sembolleştirerek vermektedir. Sonradan, golem *Frankenstein*'in ölmediği ve ateşe düşen İncil'i okuyarak dindar bir bilgeye dönüştüğü anlaşılacaktır. Böylece karanlık bilimin ateşe düşüşüyle inançlar çatıştırılmaktadır. Oysa *Bram Stoker*, *Drakula* romanında inançla bilimi çatıştırmamakta; aydınlanmacı, esnek, zihinsel bir yapı ortaya koymaktadır. *Romanda Van Helsing*, kötülükle akılcı yöntemlerle savaşır ve kutsal biri değildir. Bir bilim insanıdır ve kaba güç onun için sadece sonuca yönelik bir araçtır.

Giriş sahnesinin ardından avcı *Van Helsing*, tehlikeli bir doğüstü yaratığın peşine düşer. Bu yaratık, *Robert Louis Stevenson*'in, 1886'da yazdığı yine ünlü bir korku klasik romanı olan *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* kitabındaki, kötü karakter *Bay Hyde*'dir. Yine *Stephen Sommers*'in, korku kültürünün klasik göreneklerini sahiplendiğinin ikinci göstergesidir. *Van Helsing*, *Bay Hyde'i* öldürür ancak bunu yaparken kilisenin onu canlı istediğini çünkü *Bay Hyde*'nin iyi tarafı olan *Dr. Jekyll*'in ölmesini istemediklerini belirtir. Görünüşe göre *Stephen Sommers*, yeniden ürettiği vampir avcısı *Van Helsing'e* bütün korku karakterlerini küçük düşürme eğilimindedir. Böylece korku klasik göreneklerini sahiplenir gibi görünen *Stephen Sommers*, bir korku klasiği karakteri olan *Dr. Jekyll ve Bay Hyde'i*, tamamen yapısal bozuma uğrattığı *Van Helsing* karakteriyle yok etmektedir; tıpkı bilimsel zekâsından hoşlanmadığı *Victor Frankenstein* gibi.

Dijital oyun versiyonu da yapılan *Van Helsing* filminin kendine ait bir hayran kitlesi de oluşmuştur. Filmdeki *Van Helsing* karakteri, romandaki karakterle hiçbir biçimde bir bağ kurmamaktadır hatta ismi

<sup>18</sup> Frankenstein; Mary Shelley'nin klasik korku romanı olan ve 1818'de yazdığı Frankenstein. Korku klasiklerinin başında yer almaktadır.

bile gerçek ismi değildir. Buna rağmen orijinal *Van Helsing* karakterinin mirasını kullanır.

### 3.3. Dijital Oyun ve Van Helsing

*Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları (The Incredible Adventures of Van Helsing)* isimli dijital oyun *Van Helsing* karakteri üzerine tasarlanmış en başarılı oyundur. *Stephen Sommers'in* filmi *Van Helsing'den* uyarlanan diğer bir *play station* oyunu olan *Van Helsing* bu kadar başarılı olamamıştır. Filmin hikâyesini takip eden ikinci tekil şahıs aksiyon-korku oyunudur. Bu inceleme ilk örnek olan *Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları* dijital oyununa incelemektedir.

*Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları* dijital oyununun tür olarak tanımı, *Steam* çevrimiçi oyun marketinde yapılan aramada şu sonuçlara ulaşılmıştır; rol yapma oyunu, hack and slash, aksiyon, macera. Tür olarak, korku tanımı yapılamaz çünkü oynama biçimi<sup>19</sup> (izometrik görüntü) buna pek uygun değildir. Bu araştırmada tür olarak tanım; *hack and slash*, *steampunk*, *Gotik kara fantezi*, *rol yapma* olarak düşünülmektedir. Oyunun I, II ve III. versiyonları için yine market tanımlaması da şu biçimdedir: ***Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları I:*** Geniş kenarlı şapkanızı takın, silahlarınızı alın ve çılgın bilimin canavarlar ve ölümlüler arasındaki kırılğan barışı tehdit ettiği *Borgovia'nun* Gotik-kara dünyasında inanılmaz bir maceraya atılmaya davet etmektedir. ***Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları II:*** İlerlemekte olan destanın, bağımsız olarak da tadını çıkarabileceğiniz ikinci bölümünde, bu eşsiz dünyanın yeni köşelerini keşfedebilir ve daha fazla aksiyon, güçlü düşmanlar ve ziyaret edilecek çok sayıda büyüleyici yer ile eski tarz Gotik ve çılgın bilim karışımını deneyimlenebileceğini vurgulamaktadır. ***Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları III:*** Canavar avcısı *Van Helsing*, can düşmanını yok etmeye çalışırken hayatının en zorlu sınavlarıyla karşı karşıya kalacak. *Borgovia'da* iç savaş sona erdi, ancak gelecek hâlâ korkunç görünüyor. Tuhaf bilim şehri harabeye çevirdi. Garip bir tarikat, zamanın sonunun geleceğini öngörmektedir (store.steampowered.com, 2020).

*Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları* dijital oyunu, *Bram Stoker'in* romanı *Drakula'nın* kurgusal dünyasından çok daha farklı bir atmosferde geçmektedir. On dokuzuncu yüzyılın *Doğu Avrupa'sında* *Borgovia* isimli kurgusal bir krallıkta geçen hikâye; *Gotik*, *kara fantezi* ve *steampunk* türsel özellikleri içerir. Bu anlamda hem romanın içeriğine göre hem de tarihsel gerçekler bakımından anakroniktir. Tasarımlar; *Viktorya Dönemi İngiltere'si* *Gotik*, *steampunk* öğelerin klişelerini tamamen sahiplenen niteliktedir. *Borgovia* büyü ve çılgın bilimsel deneylerle yaratılan yaratıklar ve makinelerle doludur. Oyunun kahramanı romandaki karakter *Prof. Abraham Van Helsing'in* oğludur. Babasının izinden giderek kötü varlıkları krallıktan yok etmeyi görev edinmiştir. Oyunda *Van Helsing'e* oyun boyunca bir hayalet olan *Lady Katerina* eşlik etmektedir. *Katerina'nın* kontrolü oyun yapay zekâsındadır ve oyuncu sınırlı kontrole sahiptir.

Oyunun yayıncısı *Neocore Games'in* oyun hakkındaki tanım ve açıklamaları ise şu biçimdedir: Ana konsept, *Bram Stoker'in Dracula* romanının baş karakterlerinden biri olan efsanevi vampir avcısı *Van Helsing'e* dayanıyor. Canavarların, sihrin ve tuhaf teknolojinin gerçek olduğu on dokuzuncu yüzyılda, Avrupa'ya benzeyen benzer bir evrende geçiyor. Kahramanımız, babasının görevlerini üstlenen efsanevi

<sup>19</sup> Oynama biçimi; Dijital oyunlarda oynama deneyimi, oyunun başarısı açısından önemli bir belirleyendir. Sinemanın aksine dijital oyun, oyuncunun aktif olarak yer aldığı bir deneyimleme sürecinden oluşur. Oyuncunun oyuna katılma biçimi, eğlence ve duyguların doğru biçimde sahiplenilmesiyle ilgilidir. Bu doğru biçimde kurgulanmaz ise oyunda ludonarrative dissonance (oyun-anlatı uyumsuzluğu) denen tasarımsal bir yanlışlık oluşur (Hocking, 2007). Bu yönden *The Incredible Adventures of Van Helsing* oyunu izometrik görüntüsüyle korkma deneyimi için uygun değildir çünkü oyuncu, birinci şahıs olarak değil üst bir açıdan izleyen konumundadır.

*Van Helsing*'in oğludur. Oğul *Helsing*, canavarları öldürmek ve masum ruhları kurtarmak için eğitilmiş; bir avcı olarak yeteneklerine güvenen ancak bu yetenekleri gerçek hayatta kullanma deneyiminden hâlâ yoksun genç bir adamdır. *Borgovia* kentinde, çaresiz vatandaşların onları bilimin kâbuslarından kurtarmak için yeni bir kahramana ihtiyaç duyduğu kara taşlardan, mermer çivilerden ve kasvetli avlulardan oluşan kasabada yürüyecek. Vampir lordları, kurt adam klanlarıyla yeni bir aydınlanma çağını doğurmak isteyen *Borgovia*, *Frankenstein* benzeri çılgın bir bilim insanlarının yarattığı bilimsel kabuslarla savaşmak için tüm zamanların en büyük avcısına ihtiyaç duymaktadır (neocoregames.com, 2020).

“*Bram Stoker*'in *Drakula* romanının başkarakterlerinden biri olan efsanevi vampir avcısı *Van Helsing*'e dayanıyor” ifadesinin, romandaki gerçek *Helsing* karakterini tanımlamadığı yeterince açık biçimde kanıtlanmıştır.

“*Borgovia* kentinde, çaresiz vatandaşların onları bilimin kâbuslarından kurtarmak” ifadesi, bilimle ilgili problemlerle bir ideolojik söylemin yeniden ifadesinden başka bir şey değildir.

*Van Helsing*'in *İnanılmaz Maceraları* (*The Incredible Adventures of Van Helsing*) isimli dijital oyunda, *Van Helsing* karakteri, *Stephen Sommers*'in *Van Helsing* karakteriyle hem görsel hem de karakterizasyon olarak oldukça benzer biçimde oluşturulmuştur. Bilime karşı savaş, teknolojinin kara büyüyle girdiği ilişkiyle ortaya çıkan kaotik atmosferi, farklı olarak steampunk bir dünyaya taşımıştır. Viktorya estetiğini benimser ve dönemle ilgili makineleşme ve bilimsel gelişmelerle ilgili kaygıların benzer biçimde taşıyıcısı durumundadır. Oyunun yayıncısı, *Neocore Games*'in oyun tanıtımında geçen;

“*Frankenstein* benzeri çılgın bir bilim insanları” ifadesiyle, öncesinde değinilen aydınlanma ve modernizmin karşısına geçen bütün kültürel kaygı ve kodları sahiplenmektedir.

Aslında bu ortak, tek tipleştirilmiş *Van Helsing* karakterizasyonu; birçok oyun, sinema hatta anime örneğinde gözlemlenmektedir. Örnek olarak; *Devil May Cry* oyun ve anime serisi, Yönetmen, *Umanosuke Iida*'nın 2001 yapımı *Hellsing*'i, Yönetmen, *Yoshiaki Kawajiri*'nin 2000 yapımı olan yine vampir avcısı, *Vampire Hunter D: Bloodlust*, gösterilebilir. Tüm bu karakterler hem görsel hem davranışsal bakımdan benzer karakterlerdir. Öyleyse bu benzerliğin kökeninin incelenmesi ve çözümlenmesi gerekmektedir.

### 3.4. Van Helsing Analizi ve Püriten Solomon Kane

Bu araştırmanın önceki bölümlerinde, *Van Helsing* karakterinin sinema ve dijital oyun uyarlamalarındaki dönüşümün genel profili çizilmiştir. Bu dönüşümün ortak noktaları tespit edilmiştir. Görsel, davranışsal ve felsefi açıdan benzerlik gösteren bu dönüşümün, romanın özüne aykırı olarak daha çok bir süper kahraman yaratma eğiliminde olduğu söylenebilir. Romanın uyarlamalarında bilime karşı gözlenen genel bir yaklaşım ise; bilimin karanlık yüzünü göstermek ve karanlık bilim olarak ifade edilecek bir anlayışla romandan farklılaşan bir söylem üretmektir. Öyleyse, üretilen söylem de dikkate alındığında, *Van Helsing* karakterinin dönüştürülmesi, temelde söylemle ilgili bir problemi ifade eder. Hollywood sineması, Amerikan çizgi romanlarında yaratılan süper kahraman karakter söylemini hem görsel hem içerik bakımından sıkıca sahiplenir. Sinema, çizgi roman, Japon animeleri ve nihayetinde dijital oyunlar, ortak bir söylemi hâline gelerek kitlelere yansıtılır. Görsel akışın oldukça belirleyici olduğu ve belki de yazılı sanatsal metinlerin daha az kitlelerin ilgisini çektiği tekno-kültürel bu dönemde, güçlü görsel bir bombardımana maruz kalan kitleler için bu değişimi algılamak imkânsız hale gelerek

örtük mesajlara dönüşmektedir. Nihayetinde izleyici, bu değişimi algılamadan ortaya konulan yeni *Van Helsing*'i üretilen söylemle birlikte sorgulamadan kabul eder. Yapısal olarak bozulmuş *Van Helsing* karakteri, belirli klişeler üzerine inşa edilir ve klişeler belirli farklılıklarla kullanılır. Aslında bu klişelerin başlangıç noktası ve geçerli dayanakları vardır. Bu makale, bozulmuş Van Helsing karakterinin kökeninin *Robert E. Howard*'ın *Solomon Kane* yapıtına dayandığını savunmaktadır.

Bremer'e (2009) göre, *Lutheranizm*, *Katoliklik*, *Cenevrelî Kalvenizm* gibi 16 ve 17. yüzyılların diğer dinî hareketlerinden farklı olarak *Püriten'ler* resmi, kurumsal bir yapı içermeyen; daha çok Tanrı yolundaki tebliğciler olarak kendilerini ifade etmekteydiler. *Püriten (Öncüler)* ismi aslında düşmanları tarafından bir küçümseme ifadesi olarak kullanılmaya başlanmış, sonrasında *Öncüler* tarafından sahiplenilmiştir. *Öncüler*, *İngiliz Kraliçesi I. Elizabeth*'in başlattığı kilise reformunun karşısına geçerek *Protestan Öncü Doktrinini* tanımladılar. Tanrının iradesine kendilerini teslim ederek toplumu, tebliğle dönüştürme yoluna gittiler. Ancak *Öncüler*; Amerika'da kurdukları koloniler ve 1640'lardaki İngiltere iç savaşlarının ardından siyasi güce ulaşarak bu gücü kullandılar. İktidarla birlikte gelen sorumluluklar yeni zorluklar getirdi ancak toplumu tanrısal bir krallık yapma yönündeki *Öncü doktrini* değiştirmede. Amerika ve İngiltere üzerindeki etkisi hissedilmeye devam etmektedir (Bremer, 2009, ss. 2-4).

Amerikalı Yazar *Robert E. Howard* (1906-1936), *Weird Tales* isimli ilk *Solomon Kane*<sup>20</sup> hikâyesini 1928'de yayımlamıştır. *Robert E. Howard*, en çok bilinen eseri *Kimeryalı Conan (Conan of Cimmeria)* ya da *Barbar Conan (Conan the Barbarian)*, Türkiye'de de roman ve çizgi roman olarak yayımlanmış olan eserleri, hâlen sadık bir hayran kitlesine sahiptir. Edebiyatın fantastik kurgu türünün bir alt türü olan *kılıç ve büyü öyküleri (sword and sorcery)* türünün kurucusu olarak görülmektedir. *Robert E. Howard*'ın eserleri; sinema, çizgi roman, edebiyat ve dijital oyun alanlarını hâlâ etkilemektedir. 16. yüzyılın sonlarında geçen hikâyede *Solomon Kane* karakteri, *Püriten* bir silahşor olarak rahip-şövalye ülküsünün temsilidir. Burada rahip-şövalye ülküsünün öncesinde bahsi geçen, *Ejderha Tarikatı'nı*, *Malta Şövalyelerini* ve *Tütonik Şövalyelik Düzenini* hatırlatmak gerekir. En çok bilinen eserleri sırasıyla, *Kimeryalı Conan*, *Kral Kull ve Solomon Kane*'dir. Diğerlerinden farklı olarak *Solomon Kane*, bilindik bir dünya olarak 17. yüzyıl başları İngiltere'sinde geçer yine İngiliz Gotik kültür mirasıyla, kılıç ve büyü alt türüyle melezlenmiş bir yapı içerir. Katı ahlak yapısıyla dindar bir fanatik gibi davranan *Solomon Kane*, gücünü inancından alır ve kesinlikle öngörülemez bir ruh yapısına sahiptir. Yönetmen, *Michael J. Bassett* tarafından 2009'da filme de alınmıştır.

Perez (2020) ise *Robert E. Howard*'ın *Conan*'la benzer biçimde tarif ettiği *Solomon Kane*'in romandaki ayrıntılı ilk tanımını şu biçimde verir;

Elindeki ince uzun kılıç, uzun kolları ve geniş omuzları, kılıçtaki ustalığını açık biçimde gösteriyordu... Belli belirsiz bir ışıktaki, karanlık bir solgunluk ona hayaletimsi bir görünüm kazandırmaktaydı, düşük kaşlarının altında şeytani karanlığıyla artan bir etkiydi bu ...Alt kısımlardaki şeytani eğilim, tüysüz bir şapka ile kısmen gizlenmiş olsa da yüksek, geniş bir alınla dengelenmişti (Howard, akt. Perez, 2020, s. 53).

*Solomon Kane*, *Kimeryalı Conan* ve nihayetinde romandan farklı olarak yeniden üretilmiş *Abraham Van Helsing* karakterleri belirli bir çizgiyi takip eden bir ortak bir zeminde buluşmaktadır. Burada, kıyafet, görünüm, tavır ve inanç bakımından bu ciddi bir benzerlik söz konusudur.

*Öncüler*'in, daha çok ekonomik kaygılardan dolayı Yeni Dünya'ya açıldığını hatırlatan Bremer (2009),

<sup>20</sup> Solomon; İsim Kral Süleyman'a bir gönderme içermektedir.



*New England*'da ileri bir karakol kuran *Öncüler*'in aynı zamanda dinî bir sığınak da aramakta olduklarını belirtir. 1629'da *Massachusetts Bay Company* olarak başka girişimcilerle birleşerek şirketleştirdiler ve ekonomik güç kazandılar. Böylece *Öncüler* Amerika'ya da kalıcı olarak yerleşmişler ve kültürel dokunun bir parçası haline gelmişlerdir (Bremer, 2009, ss. 2-4).

1881'de heykeltıraş *Augustus Saint-Gaudens*, bir demiryolu sahibi ve kongre üyesi olan *Chester W. Chapin* tarafından bir *Öncü* heykeli yapmakla görevlendirildi. Bu *Öncü*; *Springfield, Massachusetts*'in önde gelen erken yerleşimcilerinden olan *Deacon Samuel Chapin (1595-1675)* adlı *Öncü* ataydı. Heykeltıraş *Augustus Saint-Gaudens* anılarında şöyle yazmıştır: “*Heykelin amacı Deacon Samuel Chapin'in temsil edilmesiydi, ama ben onu gerçek bir Püriten olarak yorumladım. 1887 Şükran Günü'nden, Püriten bir karakterin sembolü olarak, Püriten inancının bir temsilidir*” (The Metropolitan Museum of Art, 2020). Gözleri aşağıya doğru odaklanır, dibinde birkaç dağınık dalla sembolize edilen, çamlarla kaplı *New England*'in vahşi doğasında boğumlu bir bastonla ilerlerken, *Yeni Dünya'ya* bütün inanç ve kararlılığıyla gelmiş bir *Püriten*'dir.



**Şekil 6.** Augustus Saint-Gaudenin, *The Puritan* heykeli, (The Metropolitan Museum of Art, 2020), Dan Brereton'un *Solomon Kane* çizgi roman kapak çalışması (pbs.twimg.com, 2020).

İlk olarak *Solomon Kane* çizimi ile *Augustus Saint-Gaudenin, The Puritan* isimli heykelinin görsel ve tavır benzerliğine dikkate çekmek gerekir. Şekil 6'da sol tarafta *Augustus Saint-Gaudenin, The Puritan* heykeli, sağ tarafta ise illüstratör, *Dan Brereton'un Solomon Kane* çizgi roman kapak çizimi yer almaktadır. Şapka, kıyafetler ve duruştaki benzerlikler çok açıktır. Kılıç ve baston erkin temsili olarak güçlü biçimde yerleştirilmiştir. Heykelin sağ elinde tuttuğu *Öncü* doktrini adaletin bir simgesi olarak, *Solomon Kane* çiziminde yine adaletin sağlayıcısı silahla değişmiştir ancak özü aynıdır. *Solomon Kane*'in çizgi romanlarında da duruştaki benzer tavır sıklıkla kullanılmaktadır. Aslında bozuma uğratılmış *Van Helsing* karakterinin dayanağının, Heykeltıraş *Augustus Saint-Gaudens*'in heykelinde, *Öncü* ata sembolünü olduğu açıkça görülmektedir. Bu benzerlik örnek olarak seçilen sinema, dijital

oyun, çizgi roman ve animeler de de benzer biçimdedir.

Şekil 7’de ise; *Stephen Sommers’in* filmindeki *Abraham Van Helsing* karakteri yer almaktadır. Yine burada *Van Helsing* karakteri aynı kıyafet ve tavırla Püriten atasına öykünmektedir. Benzerlik tartışılmayacak kadar açıktır.



Şekil 7. Stephen Sommers’in filmindeki Abraham Van Helsing karakteri (i.ebayimg.com, 2020).

Şekil 8’de soldan sağa sırasıyla; *Neocore Games’in*; *Van Helsing’in İnanılmaz Maceraları* dijital oyununun kapak görseli, *Yoshiaki Kawajiri’nin* 2000 yapımı olan yine vampir avcısı, *Vampire Hunter D: Bloodlust*, anime karakteri ve *Umanosuke Iida’nın* 2001 yapımı *Hellsing* anime yapımındaki vampir melezi karakterin görünümü yer almaktadır. Bütün bu karakterlerde, *Viktorya Dönemi* tasarımları, Gotik kültür, Püritenizm, eril güç, gibi temsiller iç içe geçmiş durumdadır.



**Şekil 8.** Sırasıyla, Van Helsing'in İnanılmaz Maceraları (i.3djuegos.com, 2020), Vampire Hunter D (www.youtube.com, 2020) ve Hellsing (i.pining.com, 2020).

#### 4. Sonuç ve Öneriler

*Bram Stoker*'ın romanında etkileyici bir karakter olarak tasvir edilen *Prof. Abraham Van Helsing*'in, taşıyıcısı olduğu bütün değerlerinden saptırılarak yeniden üretilmiş olduğu açıkça belirlenmiştir. Görünene göre, karakterin ilk versiyonu olan *Robert E. Howard*'ın *Solomon Kane* karakteri, *Kimeryalı Conan*'ın ön plana çıkmasıyla geri planda kalmıştır. Ancak *Howard*'ın yarattığı ve gerçek dayanakları olan öncü karakter, Amerikan kültür endüstrisi tarafından ideolojik bağlamda sahiplenilerek farklı biçimleriyle ortaya koyulmaya devam etmektedir. Bunu yaparken *Bram Stoker*'ın yarattığı atmosferleri ve etkileyici dili kullanır. Gotik temaları, Viktorya Dönemi etkileriyle korku kültür mirasını kendine mal ederek çekinmeden yapılandırmaktadır. Ortaya bilimi, karanlık bilim olarak gören; akılcılığın yerine muhafazakâr bir bağnazlık koyan, eril gücün temsili bir mutant çıkarmaktadır.

Tabii ki bu stereotip karakterin yaratılmasının nedeni, toplumsal tahakkümün ideolojik araçlarından biri olarak sanatın söylemine oturtulmasından başka bir şey değildir. Çünkü *Van Helsing* karakterinin yeniden üretilmesi, sadece bu karakterin yeniden yaratılmasıyla ilgili değil, kültür endüstrisinin, kültürel ürünleri kendi amaçlarına göre yapılandırmasıyla ilgili genel bir ideolojik tutumdur. Hollywood sineması ve Amerikan süper kahraman çizgi romanlarının ortaya koyduğu sağ muhafazakâr söylem; güçlü, inançlı, eril karakterlerin toplumsal yapıyı ve sistemi koruyan yapısını anlatır. Sistemdeki hataları bile sisteme yüklemeyen, bireylerin yaptıkları hatalara dayandırma eğilimindedir ve gücün sistem olarak sorgulanmasını reddeder.

Amerikan kültür endüstrisi, *Bram Stoker*'ın ana karakteri *Prof. Abraham Van Helsing*'in aydınlanmacı, metafizik ve bilim arasında dengeli bir çizgide duran, problem çözmeye odaklı pragmatik yapısını değiştirerek, Amerikan sağ muhafazakâr değerlerin taşıyıcısı bir silahşör önermektedir. Kültür endüstrisi, bu değişimi bilinçli biçimde yaparak, maruz bıraktığı rol değişimini klişelere dönüştürmekte ve üretilen eserleri kendi araçlarıyla belirlemektedir.

Batı toplumunda, on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda gelişen akılcı ve aydınlanmacı düşünce akımı, bağnaz ve geleneksel Orta Çağ düşünce ve inançlarının hâkimiyetini yok etmiştir. Yine de sanat yapıtlarında bu hâkimiyetin etkisi devam ederek kalıtsal hale gelmiştir. Zaman içinde kültürel kodlara dönüşen paganizm, katı Hristiyan inancı, Viktorya Dönemi ve modernleşme sancıları, sanatsal türlerin

oluřmasında ve geliřmesinde önemli bir rol oynamıřtır. Bu kültürel kodlar, kültür endüstrisi aısından kullanıřlı bir zemin oluřturmuřtur. On dokuzuncu yüzyılın korku, gizem ve bilimsel fantezi yapıtları, bu endüstrinin en önemli araçlarından biri olmuřtur. Akılcılıđın, dogmatik inan ve düşüncelerle çatıřması sonucu, aydınlanma ve modernizm kendi önerilerini vererek toplumu dönüřtürmüřtür.

Korku edebiyatının önemli eserlerinden biri olan *Bram Stoker'ın Drakula* romanı, akılcı ve esnek yapıdaki düşünceyi, metafizik yaklařımı iki yönlü olarak sahiplenerek, geleneksel mirası da dıřarıda bırakmayan bir yapı önerir. Bu makale elde edilen veriler sonucunda, *Prof. Abraham Van Helsing* karakterinin bu deđerlerin taşıyıcısı ve temsili olduđu ortaya konmuřtur. *Bram Stoker*, bu yapıyı inřa ederken tesadüfi biçimde kurgulamadıđını; gerçek olay ve karakterlerden esinlenerek fantastik bir dünyada gerçek bir problemi ele aldıđını belirlemiřtir. Bunu kanıtlayan gerçek olay ve karakterler, örnekleriyle arařtırma içinde verilerle temellendirilmiřtir. Kurgu karakter *Prof. Abraham Van Helsing'in*, gerçek bir kiři olan *Profesör Max Müller* ile deđerler bakımından ortak noktaları vardır. Benzer biçimde *Kont Drakula*, *Eflak Voyvodası Vlad III. Tepes'in* fantastik bir düzlemde yeniden yaratımıdır. Bu yaratım, *Vlad III. Tepes'in* tarihsel öyküsü ve deđerleriyle uyumlu biçimde inřa edilmiřtir. Bu paralellikleri gösteren veriler arařtırmada ortaya konulmuřtur.

*Van Helsing* karakterinin bilinli olarak dijital oyun, sinema ve animede dönüřtürülmesi ile bunun tarihsel kökenlerini gösteren, görsel; metinsel, dilsel veriler belirlenmiřtir. Bozulmuř *Van Helsing'in*; Püriten, rahip-řövalye düzeni, eril güç, sađ muhafazakâr deđerlerle inřa edilmiř süper kahraman modeli ile nasıl aslından farklılařtırıldıđı gösterilmiřtir.

On dokuzuncu yüzyıl Batı korku, gerilim ve gizem edebiyatının günümüz sanat alanlarına devam eden etkisi, hem literatür taramasıyla elde edilen bulgularla hem de çevrim içi sitelerden elde edilen verilerle gösterilmiřtir. Bu etki sinema ve dijital oyunlarda güçlü biçimde devam etmektedir. Viktorya Dönemi'nin genel bir analizi yapılarak modernleřmeye geiş sancıları, kültürel çatıřma dönemi ve din-tarım toplumundan kapitalist topluma geiş döneminin sanat ve kültüre olan etkisi tanımlanmıřtır. Böylece bu çatıřmada, dönemin ürettiđi kültürel etkilerin, karakterlerin bir kahraman modeli olarak yeniden üretilmesinde hangi biçimlerde kullanıldıđı belirlenmiřtir.

Yapılan arařtırmada, *Bram Stoker'ın Drakula* eserinin birçok farklı sinema uyarlamasına rastlanmıřtır. Konu, üzerinde arařtırma yapılacak geniř bir çalıřma alanı sunmaktadır. Örneđin, anakronik bir yapı içeren Batı milliyetiliđinin kültürel taşıyıcısı olarak ifade edilebilecek, Yönetmen *Gary Shore'un* 2014 yapımı *Dracula Untold (Drakula: Bařlangı)* filmi bu olgular üzerinden sorgulanabilir durumdadır. Bu makalenin, konuyla ilgili yapılabilecek diđer arařtırmalara bir zemin oluřturabileceđi düşünölmektedir.

*Bram Stoker'ın* romanındaki ana karakterlerden biri olan *Mina Murray*, romanda kadın bir lider olarak konumlandırılmıřtır. *Mina Murray'in* romana aykırı olarak cinsiyeti biçimde sinemada konumlandırılması, ayrı bir arařtırma konusu olarak önerilmektedir.

Bu makale sonuç olarak, oyun ve film tasarımcılarına; kültür endüstrisi içinde bilinli olarak özüne aykırı biçimde dolařıma sokulan *Frankenstein*, *Dr. Jekyll* ve *Bay Hyde*, *Dorian Gray* gibi korku edebiyatı içinde yer alan önemli karakterlerin, orijinal yapıtlara uygun biçimde uyarlanmasını önerir.



**Kaynakça**

- Adams, J.E. (2009). *A History of Victorian Literature*. İngiltere, Wiley-Blackwell Publishing.
- Adorno, T.W. (2011). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. (Gen, E., Tüzel, M. ve Ülner, N. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları. 6. Baskı.
- Althusser, L. (2002). *İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları*. (Alp, Y. ve Özişik, M. Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları. 5. Baskı.
- Bremer, J.F. (2009). *Puritanism: a very short introduction*. Oxford University Yayınları.
- britannica.com. (t.y.). *American Dream*, Erişim Kasım 1, 2022, <https://www.britannica.com/dictionary/American-dream>
- britannica.com. (t.y.). *Anti-Christ*, Erişim Kasım 8, 2022, <https://www.britannica.com/topic/Antichrist>
- britannica.com. (t.y.). *Ferdinand de Saussure*, Erişim Kasım 2, 2022, <https://www.britannica.com/biography/Ferdinand-de-Saussure>
- britannica.com. (t.y.). *Lord Byron*, Erişim Aralık 11, 2020, <https://www.britannica.com/biography/Lord-Byron-poet>
- britannica.com. (t.y.). *Gothic*, Erişim Aralık 11, 2020, <https://www.britannica.com/art/Gothic-novel>
- Bruno, S.D. (2004). "Keeping the Faith: Catholicism in Dracula and its Adaptations". *Journal of Dracula Studies*. 6 (1). (Erişim tarihi: 7.11.2022), <https://research.library.kutztown.edu/dracula-studies/vol6/iss1/3>
- Constantin, R. (1999). "From the Order of the Dragon to Dracula". *Journal of Dracula Studies*. 1(1). (Erişim Tarihi: 11.18.2020). [https://research.library.kutztown.edu/dracula-studies/vol1/iss1/1?utm\\_source=research.library.kutztown.edu%2Fdraculastudies%2Fvol1%2Fiss1%2F1&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](https://research.library.kutztown.edu/dracula-studies/vol1/iss1/1?utm_source=research.library.kutztown.edu%2Fdraculastudies%2Fvol1%2Fiss1%2F1&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages)
- Coppola, F.F. (Yönetmen).(1992). *Bram Stoker's Dracula*. American Zoetrope, Osiris Films
- Coundouriotis, E. (1999). "Dracula and the Idea of Europe". *Connotation*. 9(2):143-59.
- Dijk, T.V. (2020). *Söylem ve İdeoloji: Çokalanlı Bir Yaklaşım*. Çoban, B. ve Özarslan, Z. (Ed.). *Söylem ve İdeoloji*. (ss. 15-100). İstanbul: Su Yayınları. 3. Baskı.
- Erbaş E.D. (2018). "Kara Film Türünün Dijital Oyuna Etkisi Bağlamında Max Payne incelemeesi". (Tez No. 515494) [Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi.], Yök Tez Merkezi.
- Fairclough, N. (2010). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. New York: Routledge. 2 st ed.
- Fairclough, N. (2020a). *Dil ve İdeoloji*. Çoban, B. ve Özarslan, Z. (Ed.). *Söylem ve İdeoloji*. (ss. 121-136). İstanbul: Su Yayınları. 3. Baskı.
- Fairclough, N. (2020b). *Söylemin Diyalektiği*. Çoban, B. ve Özarslan, Z. (Ed.). *Söylem ve İdeoloji*. (ss. 137-146). İstanbul: Su Yayınları. 3. Baskı.
- Gencer, M. (2016). "Osmanlı Tarih Yazıcılarının Vlad III. Tepes (Kazıklı Voyvoda) Tasvirleri". Temizer, A. ve Gölen, Z. (Ed.). *Balkan Tarihi*. 2(3): 41-61.
- Grunzke, A.L. (2015). *Educational Institutions in Horror Film*. New York: Palgrave Macmillan. 1st ed.
- Hall, S. (2017). *Temsil, Anlam ve Dil*. (Ed.). *Temsil, Kültürel Temsiller ve Anlamlandırma Uygulamaları*. (ss. 23-84). İstanbul: Pinhan Yayıncılık. 1. Baskı.
- Holte, J.C. (1997). *Dracula in the Dark: The Dracula Film Adaptations*. London, Greenwood Press, 1 st ed.
- İmançer, D. (2004). "Sosyal Psikolojik Açından Stereotip Kavramının Dil ve Metin Analizinde Kullanımı". *Selçuk İletişim*. 3(3): 128-142.

- Lazzarato, M. (2016). *Göstergeler ve Makineler: Kapitalizm ve Öznellik Üretimi*. Çev. Demirci, F.N., İstanbul, Otonom Yayıncılık, 1. Baskı.
- Leblanc, B.H. (2020). *Vlad Dracula An intriguing figure in the fifteenth century*. (Erişim Kasım 19, 2020), <http://htspweb.co.uk/fandf/romlit/specnew/vlad/archive2/leblanc.htm>
- Hocking, C. (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about. (Erişim Tarihi: 05.12.2021). [http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrated.html/](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrated.html/)
- Mitchell, K. (2010). *History and Cultural Memory in Neo-Victorian Fiction, Victorian Afterimages*. ABD, Palgrave Macmillan.
- Mitchell S. (1996). *Daily life in victorian england*. London, Greenwood Press.
- neocoregames.com. (t.y.). Erişim Aralık 20, 2020. <https://neocoregames.com/en/games/the-incredible-adventures-of-van-helsing/overview>
- Roos, H.C. (2018). “*Dracula’s Best-Kept Secret: The Hidden Identity of Professor Abraham Van Helsing*”. Vamped.org. (Erişim Tarihi: 11.12.2020). [https://vamped.org/wp-content/uploads/2018/05/HansDeRoos\\_MaxMuellerCase\\_v12\\_24May2018.pdf](https://vamped.org/wp-content/uploads/2018/05/HansDeRoos_MaxMuellerCase_v12_24May2018.pdf)
- Papatya, N. & Geniş, M.A. (2018). “*Reklamlarda İdeolojik Dil ve Söylem: Norman Fairclough ekseninde Eleştirel Bir Değerlendirme*”. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi. 5(3). DOI: 10.30798/makuiibf.444582
- Perez, A.S. (2020). *The Distorted World: Solomon Kane, Hajji Baba, the Mad Arab and She*. (Electronic Thesis or Dissertation). Retrieved from <https://etd.ohiolink.edu/>
- Sommers. S. (Yönetmen).(2004). Van Helsing. ABD.
- Sözen, E. (2017). *Söylem: Belirsizlik, Mübadele, Bilgi/Güç ve Refleksivite*. İstanbul: Profil Kitap. 1. Baskı.
- Stoker, B. (2012). *Drakula*. (Günçan, P. Çev.), İstanbul: Bordo Siyah Yayınları.
- store.steampowered.com. (t.y.). *Van Helsing*, Erişim Aralık 12, 2020, <https://store.steampowered.com>
- The Metropolitan Museum of Art. (t.y.). Erişim Aralık 24, 2020, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/12015>
- Türk Dil Kurumu. (t.y.) *stereotip*, Erişim Kasım 3, 2022, <https://sozluk.gov.tr/>

### Görsel Kaynaklar

- Şekil 1. Norman Fairclough’un (2010, ss. 236-239); Roy Bhaskar’ın açıklayıcı eleştiri teorisinin bir varyantı olarak uyarladığı dört aşamalı metodoloji yapısını şematik gösterimi. Makale dahilinde uyarlandı.
- Şekil 2. Erişim Aralık 13, 2020. [https://en.wikipedia.org/wiki/Vlad\\_the\\_Impaler](https://en.wikipedia.org/wiki/Vlad_the_Impaler)
- Şekil 3. Erişim Aralık 17, 2020. <https://www.livescience.com/40843-real-dracula-vlad-the-impaler.html>
- Şekil 4. Professor Max Müller, Erişim Aralık 14, .2020. [http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS5\\_16NHF55gHKej2nO4gMvxGFgletvUBVlCQBcWErBeI7TNdPik\\_ZfyZR1aDcO](http://t1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcS5_16NHF55gHKej2nO4gMvxGFgletvUBVlCQBcWErBeI7TNdPik_ZfyZR1aDcO). Anthony Hopkins, Erişim Aralık 14, .2020. <https://www.starstills.com/ss3319056-anthony-hopkins-dracula-movie-photo/>
- Şekil 5. Ekran görüntüsü, Erişim Aralık 13, 2020. Bram Stoker’s Dracula. American Zoetrope, Osiris Films.
- Şekil 6. Erişim Aralık 24, 2020. The Metropolitan Museum of Art. Solomon Kane; İllüstratör; Dan Brereton. <https://pbs.twimg.com/media/ESXBihUU4AAojU-?format=jpg&name=large>
- Şekil 7. Erişim Aralık 14, 2020, <https://i.ebayimg.com/images/g/oS8AAOSwPm5gSwpL/s-l1600.jpg>
- Şekil 8. Erişim Aralık 15, 2020, Makale için üç görsel birleştirildi. *Van Helsing’in İnanılmaz Maceraları*;

[https://i.3djuegos.com/juegos/10056/the\\_incredible\\_adventures\\_of\\_van\\_helsing\\_ii/fotos/ficha/the\\_incredible\\_adventures\\_of\\_van\\_helsing\\_ii-2284893.webp](https://i.3djuegos.com/juegos/10056/the_incredible_adventures_of_van_helsing_ii/fotos/ficha/the_incredible_adventures_of_van_helsing_ii-2284893.webp), *Vampire Hunter D*; <https://www.youtube.com/watch?v=ybDZLd4glD4>, *Helsing*; <https://i.pining.com/originals/7e/43/20/7e43207a22d192af61b6b1f577ee7ad6.jpg>