



**ÇİZGİ ROMAN, SİNEMA ve ANİMASYON SANATI  
ARASINDAKİ UYARLAMA İLİŞKİSİ:  
“KÖPEKLERİN SÜRGÜNÜ:HAYIRSIZADA”  
ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Ozan KÜÇÜKUSTA**

**Eskişehir 2019**

**ÇİZGİ ROMAN, SİNEMA ve ANİMASYON SANATI ARASINDAKİ  
UYARLAMA İLİŞKİSİ: “KÖPEKLERİN SÜRGÜNÜ: HAYIRSIZADA”  
ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİ**

**Ozan KÜÇÜKUSTA**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı**

**Danışman: Dr.Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN**

**Eskişehir**


**Anadolu Üniversitesi**


**Güzel Sanatlar Enstitüsü**

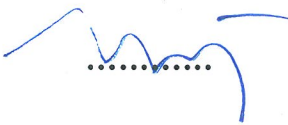
**Mayıs 2019**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ozan KÜÇÜKUSTA'nın "Çizgi Roman, Sinema ve Animasyon Sanatı Arasındaki Uyarlama İlişkisi: "Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada" Animasyon Filmi Örneği" başlıklı tezi 17 Mayıs 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN 

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Nurşen DİNÇ 

Üye : Dr. Öğr. Üyesi N. Müge SELÇUK 



Prof. Hayri ESMER  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

## ÖZET

# ÇİZGİ ROMAN, SİNEMA ve ANİMASYON SANATI ARASINDAKİ UYARLAMA İLİŞKİSİ: “KÖPEKLERİN SÜRGÜNÜ: HAYIRSIZADA” ANİMASYON FİLMİ ÖRNEĞİ

Ozan KÜÇÜKUSTA

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs, 2019

Danışman: Dr.Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

Edebi türler arasındaki uyarlama ilişkileri her zaman ilgi çekici ve sonu gelmeyen bir kaynak olmuştur. İki tür arasında uyarlama yapılırken, türlerin kendilerine has anlatım biçimlerinin ve özelliklerinin doğurduğu farklılıkların orijinal kaynağı mutlaka değişime uğrattığı görülmektedir. Ayrıca aktarım yaparken kaynağın özüne olan sadakatin derecesi, uyarlamaların sınıflandırılabilceği anlamına gelmektedir. Bu konuda görüş ayrılıkları olmasına rağmen, uyarlamaların doğrudan, dolaylı ve serbest olmak üzere üç maddede sınıflandırılabilceği görülmüştür. Bu çalışmanın özünü, film uyarlamalarını yeni tanımlarla kategorize edebilmek ve yapılan uygulama ile, kaynak eserin yeni esere uyarlanması esnasında gerçekleştirilen yorum ve tercihlerin eserin orijinalliğine olan etkisinin araştırılması oluşturmaktadır. Dolaylı uyarlama yöntemi kullanılarak çizgi romandan animasyona aktarılan bu çalışmada, kaynağın ne kadar “yorum” a uğradığı gözlenmiş ve aynı hikayenin uyarlama sonucunda farklı bir biçimde anlatılmasına rağmen orijinal öykünün “öz”ünün korunabilmesi amaçlanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Uyarlama türleri, Çizgi roman, Sinema, Animasyon, Hayırsızada.

## ABSTRACT

### THE ADAPTATION RELATIONSHIP BETWEEN COMICS, CINEMA AND ANIMATION: “EXILE OF THE DOGS: HAYIRSIZADA” ANIMATION MOVIE SAMPLE

Ozan KÜÇÜKUSTA

Department of Animation

Anadolu Üniversitesi, School of Fine Arts, May, 2019

Advisor: Asst.Prof. Sabahattin ÇALIŞKAN

Adaptation relations between literary genres have always been an interesting and never-ending source. When adapting between two genres, it is seen that the differences caused by the genres' unique narrative styles and characteristics always change the original source. Moreover, when transmitting, the degree of the loyalty to the essence of the original work means that adaptations can be classified. Although there are disagreements on this issue, it has been seen that adaptations can be classified into three groups as direct, indirect and free. The essence of this study is to be able to categorize the film adaptations with new definitions and to search the effects of the interpretations and preferences performed during the adaptation of the original work. In this study, which is transferred from comics to animation by using indirect adaptation method, to what extent the original work is subjected to the comments has been observed and it is aimed to protect the essence of the original story although the same story is told in a different way for adaptation.

**Keywords:** Adaptation Technics, Comics, Cinema, Animation, Hayırsızada.

## ÖNSÖZ

Öncelikle tez yazım sürecinde değerli fikirleri ile beni yönlendiren değerli hocam sayın Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin Çalışkan'a teşekkür ederim. Bu süreçte yardımlarını esirgemeyen bütün bölüm hocalarıma ve eğitim hayatım boyunca desteklerini esirgemeyen aileme teşekkürlerimi borç bilirim.



17/05/2019

## ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalardan bilimsel etik, ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

(İmza)

Ozan KÜÇÜKUSTA



17/05/2019

## STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES

I hereby truthfully declare that this thesis is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “scientific plagiarism detection program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

(İmza)

Ozan KÜÇÜKUSTA





# İÇİNDEKİLER

## Sayfa

|  |      |
|--|------|
| BAŞLIK SAYFASI .....   | i    |
| JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....  | ii   |
| FINAL APPROVAL FOR THESIS.....   | iii  |
| ÖZET.....  | iv   |
| ABSTRACT.....  | v    |
| ÖNSÖZ.....   | vi   |
| ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....   | vii  |
| STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND<br>RULES.....  | viii |
| GÖRSELLER DİZİNİ.....  | xi   |
| 1. GİRİŞ.....  | 1    |
| 1.1.Problem.....   | 1    |
| 1.1.1. Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatının yapısal özellikleri ve<br>Anlatım dilindeki benzerlikler.....                  | 9    |
| 1.2. Uyarılama Kavramı, Türleri ve Yöntemleri.....   | 14   |
| 1.2.1. Uyarılama kavramı ve türleri.....   | 14   |
| 1.2.2. Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatları arasındaki uyarılama<br>ilişkileri ve çizgi romanın bu ilişkilerdeki yeri..... | 20   |
| 1.2.3. Uyarılama yöntemleri.....   | 31   |
| 1.2.3.1. Doğrudan uyarılama.....   | 33   |
| 1.2.3.1.1. Sin City örneği.....  | 34   |
| 1.2.3.1.2. Dolaylı uyarılama.....  | 42   |
| 1.2.3.2.1 Spider-Man örneği.....   | 43   |
| 1.2.3.3. Serbest uyarılama.....  | 54   |
| 1.2.3.3.1. 3 Dev Adam örneği.....  | 55   |
| 1.3. Amaç.....   | 59   |
| 1.4. Önem.....   | 59   |
| 1.5. Sınırlılıklar.....  | 60   |
| 1.6. Tanımlar.....   | 60   |
| 2. YÖNTEM.....   | 62   |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>3. BULGULAR VE YORUM.....</b>   | <b>64</b> |
| <b>3.1. Sivriada'dan Hayırsızada'ya Dönüşüm ve Bir Katliam Hikayesi.....</b>       | <b>64</b> |
| <b>3.2. Çelebi Çizgi Romanı.....</b>   | <b>67</b> |
| <b>3.2.1. Çelebi çizgi romanının hikaye ve ana karakterlerinin incelemesi.....</b> | <b>67</b> |
| <b>3.3. Çelebi Çizgi Romanının Animasyon Filmine Uyarlanması.....</b>              | <b>70</b> |
| <b>3.3.1. Uygulama.....</b>  | <b>71</b> |
| <b>4. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>   | <b>74</b> |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>   | <b>76</b> |
| <b>EKLER</b>   |           |
| <b>ÖZGEÇMİŞ</b>  |           |



## GÖRSELLER DİZİNİ

- Görsel 1.1.** “Trenin Gara Girişi” adlı filminden bir sahne
- Görsel 1.2.** A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot
- Görsel 1.3.** Rodolphe Töpffer’in hazırladığı bant karikatürler
- Görsel 1.4.** Yellow Kid (Sarı Yumurcak) adlı ilk çizgi roman bant karakteri
- Görsel 1.5.** Afacan ve 1001 Romandergileri
- Görsel 1.6.** George Melies’in çektiği “Ay’a Seyahat” ve “Sinderella” filmi
- Görsel 1.7.** Harold Grey’in “Little Orphan Annie” adlı çizgi bantı
- Görsel 1.8.** “Little Annie Rooney” film afişi
- Görsel 1.9.** DC Comics’e ait olan Superman ve Marvel Comics’e ait olan Captain Marvel karakterleri
- Görsel 1.10.** Malkoçoğlu çizgi romanı ve filmi
- Görsel 1.11.** Dünyada ilk defa Türkiye’de çekilmiş olan Zagor filmlerinin afişleri
- Görsel 1.12.** 300 çizgi romanı ve filminden kare örnekleri
- Görsel 1.13.** Hartigan’ın Roark Junior’u vurma sahnesi
- Görsel 1.14.** Hartigan’ın hücre sahnesi
- Görsel 1.15.** Roark Junior’un Hartigan’ı ziyaret ettiği sahne
- Görsel 1.16.** Roark Junior’un, Hartigan ve Nancy’ye saldırdığı sahne
- Görsel 1.17.** Marv ve Goldie
- Görsel 1.18.** Marv ve Lucille’nin hücre sahnesi
- Görsel 1.19.** Marv ve Goldie’nin katilinin kendi kurdu tarafından yenme sahnesi
- Görsel 1.20.** Dwight ve Jackie-Boy’un tuvalet sahnesi
- Görsel 1.21.** Notun gelme sahnesi
- Görsel 1.22.** Evsiz adamın yakılma sahnesi
- Görsel 1.23.** Dwigh’in dedektiflik yaptığı sahneler
- Görsel 1.24.** Gail’in Ava ile Wallenquist’i gizlice dinleme sahnesi
- Görsel 1.25.** Spider-Man’ın İlk sayısı ve May Hala, Peter Parker ve Ben Amca
- Görsel 1.26.** Peter Parkerve Mary Jane Watson’un çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.27.** May Hala ve Ben Amca’nın çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.28.** Spider-Man’ın çizgi romandaki ağ kartuşu ve filmde bileklerinden çıkan ağ sahnesi
- Görsel 1.29.** Green Goblin’in çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.30.** Dr. Octopus’un çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.31.** Sandman’in çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.32.** Peter Parker ve Gwen Stacy’nin çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.33.** May Hala ve Ben Amca’nın çizgi roman ve film versiyonu

- Görsel 1.34.** Electro'nun çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.35.** Rhino'nun çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.36.** Peter Parker ve May Hala'nın çizgi roman ve film versiyonları
- Görsel 1.37.** Vulture'un çizgi roman ve film versiyonu
- Görsel 1.38.** Binbaşı Tayfun, Uçan Adam Bedmen, Yarasa Adam ve 3 Dev Adam filmlerinin afişleri
- Görsel 1.39.** El Santo ve Kaptan Amerika'nın depoyu basma ve Örümcek Adam'ın adamlarını yakalama sahneleri
- Görsel 1.40.** Orijinal Kaptan Amerika ve film versiyonu
- Görsel 1.41.** Gerçek El Santo ve ve film versiyonu
- Görsel 1.42.** Orijinal Spider-Man ve film versiyonu
- Görsel 1.43.** Orijinal Spider-Man maskesindeki gözler ve film versiyonu
- Görsel 3.1.** Hayırsızada görseli
- Görsel 3.2.** Dönem Fotoğrafları
- Görsel 3.3.** Dönem Fotoğrafları
- Görsel 3.4.** Dönem Fotoğrafları
- Görsel 3.5.** Hançer, Alagöz, Çelebi ve Deligücük karakterleri
- Görsel 3.6.** Şehzade karakteri

# 1. GİRİŞ

## 1.1. Problem

Şekil ve resimleri art arda sıralayarak bir hikayeyi anlatmak, insanoğlunun en eski ifade biçimlerinden biridir. Mağara resimlerine kadar dayanan bu ifade biçimi insan bilinci, teknolojisi ve yaratıcılığıyla doğru orantılı olarak çeşitlenip gelişerek, farklı söyleyiş ve biçimlere bürünerek varlığını devam ettirmektedir. İnsanoğlunun kendini ifade etme isteği sonucunda adım adım gelişerek evrimleşen mağara resimleri, çivi yazıları veya hiyeroglif gibi ifade biçimleri uzun vadede edebiyat, tiyatro, müzik, sinema veya çizgi roman gibi sanat dallarınının gelişmesine sebep olmuştur. Durağan karelerin teker teker bir araya gelerek hareket illüzyonu oluşturacak şekilde bir bütün oluşturması nedeniyle, günümüzde hepsi bağımsız birer sanat formu olan çizgi roman, sinema ya da animasyonun ilk izlerini mağara resimleri, hiyeroglifler vb. ardıl anlatım biçimlerinde aramak yanlış olmayacaktır.

Hareketi yakalama ve doğru ifade etme çabası, yukarıda bahsedilen bu üç sanat dalının gelişmesindeki temel etmendir. Animasyon ve sinemadaki hareket illüzyonu, izleyici tarafından çizgi romandan farklı biçimde algılanmaktadır. Çizgi roman, durağan kareleri okuyucunun belirlediği bir hızla verirken, animasyon ve sinema hareketli kareleri kendi hızıyla art arda göstererek hareket illüzyonunu sağlamaktadır.

Çizgi romandan farklı olarak sinema algısını oluşturan bu hareket illüzyonunun oluşmasının asıl sebebi “Ağtabaka İzlenimi” kavramıdır. İnsanoğlunun görüntüyü hapsedmesini sağlayan fizyolojik bir avantaj olan “Ağtabaka İzlenimi”, aslında gözün tembelliğinden kaynaklanmaktadır. Gözün arkasına düşen görüntünün kısa bir süre hafızaya alınıp hemen kaybolmaması ve bir sonraki görüntüyü bir öncekinin üzerine alması, görüntüler arasında bir devinim ilişkisi oluşturmaktadır. İnsan gözünün bir saniyede aralarında ardıl ilişki bulunan 24 kareyi bu prensiplere bağlı olarak algılayabilmesi, sinemanın gelişmesindeki temel etmendir. “Sinematografik Anlatım” isimli kitabında Yıldız (2014, s. 90-91), ağtabakası kavramını bilimsel olarak şöyle ifade etmektedir:

*“Gözün Ağtabakası; görüntü değiştikten sonra bile saniyenin 1/10 kadar bir süre değişen görüntüyü tutmaya devam eder ve ardından gelen görüntünün üstüne bindirir. Böylece iki görüntü çakışır. Asırlar önce gözün bu özelliğinin keşfi, sinemaya çok sonraları yaşam olanağı sunacak can damarlarının bulunması anlamına gelmekteydi. Gerçekten de göz tembelliği ya da gözün yeteneği olarak tanımlanan “ağtabaka izlenimi” olmasaydı sinemanın bir sanat olması ve günümüze ulaşması olanaksız olurdu.*

İnsan gözünün bu özelliği, günümüzdeki sinemanın atası sayılabilecek çeşitli aygıtların keşfedilmesini sağlamıştır. Thaumatrope, Pheakisticope, Stroboscope, Zootrope ve Mutoscope gibi aygıtlar bunlardan bazılarıdır. Bu gibi aygıtlar sayesinde cansız olan ardışık resimlerin hareketlenmesi, izleyicileri oldukça heyecanlandırmıştır.

“Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen” adlı çalışmasında Kartal (2010, s.63), 1877 yılında Zoetrope’un gelişmiş bir modeli olan Paraksinoscope’un, Charles-Émile Reynaud tarafından icat edildiğini ve çalışma prensibi aslında Zoetrope ile aynı olmasına rağmen, bu icadında dönen silindirin içine ayna koyarak görüntüyü netleştirerek izleyicinin görüntüyü daha kolay takip etmesini sağladığını aktarmıştır. Reynaud görüntüyü çok daha büyük bir alana yansıtmamanın bir yolu olan “Théâtre Optique” ya da daha basit deyişle Optik Tiyatro’yu keşfetmiş ve takip eden bir kaç yıl içerisinde de bu icadını izleyicilerle buluşturmuştur.

“Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri” adlı çalışmasında Kaba (2014, s.165), bu düzenek sayesinde konularını cambazlar, hokkabazlar, soytarılar, oda, sokak, bahçe ve sahil gibi görüntülerin oluşturduğu arka plan ve hareketli çizimlerin birlikte aynı anda yansıtıldığını ve gösteriye canlı müziğin eşlik ettiğini aktarmıştır. Kaba, ortaya çıkmış olan bu yeni sanat formunda, illüstrasyon, karikatür ve çizgi roman sanatlarından etkilerin görülmekte olduğunu ifade etmiştir. Bütün bu gelişmeler sinemanın gelişimini hızlandırmış, ancak sinemanın bugünlere gelebilmesini sağlayan en önemli icat, Louis ve Auguste Lumière’nin Kinetoskop’un bir benzerini yapmak istemeleri sonucu geliştirdikleri Sinematograf adını verdikleri alet olmuştur.

“Türk Sineması’nda Çizgi Roman Uyarlaması ve Zagor” isimli çalışmasında Şakar (2014, s.6), Sinematograf’ın en önemli özelliğinin, Kinetoskop’un elektrikle çalışmasının aksine elle kurulabilmesi ve hem çekim yapabilmesi, hem de çektiği görüntüyü perde üzerine yansıtabilmesi olduğunu ve aynı zamanda diğer örneklerine göre oldukça hafif ve kolay taşınabilir olmasının, ona kısa sürede izleyici popülerlik kazandırdığını ifade etmiştir.

1895 yılında Paris’teki Grand Cafe’de ilk gösterimlerini yapan Lumière Kardeşler böylece sinema çağını da başlatmışlardır. Sabit kamerayla çektikleri ve süreleri süreleri birer dakikayı geçmeyen “Bebeğin Kahvaltısı”, “Trenin Gara Girişi” ya da “Kendini Sulayan Bahçıvan” gibi filmleri izleyicilerle buluşturmışlardır. Bu gösterimler o

dönemki izleyicinin merakını oldukça cezbetmiş, daha önce hiç yaşamadıkları türden bir deneyimle karşılaşmışlardır. Hatta “Trenin Gara Girişi” adlı filmin ilk gösteriminde salonu dolduran seyirciler, trenin üstlerine geldiğini gördüklerinde panikle kaçışıp salonu terk etmişlerdir.



**Görsel 1.1.** “Trenin Gara Girişi” (1895) adlı filmde bir sahne ([http-1](http://1))

Şakar’a göre (2014, s.6), Lumière Kardeşler, bu gösterimleri yeni bir sanat olarak görmemiş ve bu gösterimlerin ve toplumun ilgisinin geçici bir heves olduğunu düşünmüşlerdir. Yıldız kitabında (2014, s.31-93), Şakar’ın görüşlerini destekler biçimde, Lumière Kardeşler’in çektikleri konulara kendilerinden herhangi bir şey katmadan, sadece dış gerçekliği olan çıplaklığıyla kaydedip gösterdiklerini ifade etmiştir. Bu yaklaşım bir süre sonra izleyiciyi aynı konuları izlemekten dolayı sıkışmış ve yeni arayışlara doğru yöneltmiştir.

İzleyicinin ilgisinin tekrar sinemaya yönelmesi ve bir bakıma “sinemanın geleceği”nin kurtulması, Georges Méliés’in kurmaca öykü anlatımını sinemaya kazandırmasıyla olmuştur. Bir illüzyonist ve tiyatrocü olan Méliés, Lumière Kardeşler’den farklı olarak sinemadaki potansiyeli ilk farkedene kişi olmuş ve Lumière Kardeşler’in sadece izlenimci anlatımından farklı olarak, çektiği filmlere hayal gücünü ve sanatçı kişiliğinden biriktirdiği deneyimleri yansıtmıştır. Çizim gücünü sinemayla birleştirerek özgün sahne tasarımları gerçekleştirmiş, daha önce izleyicinin beyaz perdede hiç görmediği şeyleri onlara sunmuş ve izleyicinin hayal gücünün kapılarını sonuna kadar açmıştır. Yıldız (2014, s.94), Méliés’in “Bir İskambil Partisi”, “İrmaktan Kurtarma” ve “Aya Yolculuk” adlı filmleri yaparak filmlerinde bugünkü özel efektlerin atası sayılabilecek çok başarılı örnekleri yarattığını, ayrıca Paris’te yaşadığı bir rastlantı sonucu stop-motion animasyon tekniğini de ilk keşfeden kişi olduğunu aktarmış ve bu keşiflerin ona “Kurmaca Sinemanın Babası” ünvanını kazandırdığını ifade etmiştir.

Sinemanın bu yeni tekniklerinin sunduğu potansiyel, diğer sanatçıları da bu türde çalışmaya teşvik ederek, bu efekt ve tekniklerin günden güne gelişmesini sağlamıştır. “Plastik Sanatlar ve Sinemanın İlişkisi” adlı makalesinde Köksal (2012, s.122), görsel sanatlarla uğraşan sanatçıların sinemaya ilgi duymalarının sadece teknik yapılanmalar ve eser sunumuyla sınırlı kalmamakla birlikte hareket ve zaman duygusunu gerçekçi bir biçimde elde etmeye çalıştıklarını aktarmıştır. Ona göre plastik sanatların yeni çalışma alanını bu hareket ve zaman duygusunu elde etme fikri belirlemiş ve bu çaba sayesinde görsel efektlerin teknolojiye bağlı olarak gelişmesi, izleyiciyi büyüleyen sahnelerin oluşmasını sağlamıştır.

Sinemanın kolektif olarak oluşturulan macerası devam ederken, sinemanın kendine özgü nitelikleri de yavaş yavaş keşfedilmeye başlanmıştır. Yıldız’a göre, kameranın hareket kazanması, çekim ölçeklerinin keşfedilmesi, komedi, polisiye, tarihsel filmler, dram ve melodramlar gibi türlerin ortaya çıkması ama en önemlisi sinemada kurgunun anlatım için en önemli araçlardan biri olduğunun farkına varılması, sinemanın “sessiz film” döneminin en önemli kazanımları olmuştur (Yıldız, 2014, s.95). Sinema teknolojisindeki bu gelişmeler, animasyon sanatını da etkilemiş, animasyonla uğraşan sanatçılar teknolojinin sağladığı imkanlarla yeni bakış açıları ve anlatım biçimleri keşfetmişlerdir. Sinema ile animasyonun kökleri gölge oyunları, Thaumatrope, Pheakisticope, Zootrope, Mutoscope, Optik Tiyatro vb. anlatımlara dayandırılrsa bile, paralel biçimde gelişen bu iki farklı sanat dalı, yıllar içerisinde kendi özgün anlatım biçimlerine sahip olmuşlardır.

“Animasyon Tarihi, Teknikleri Türkiye’deki Yansımaları” adlı çalışmasında Şenler, Animasyon sanatının, sinemanın başlangıcından beri onunla etkileşim içerisinde olduğunu belirtmiştir. Animasyonun ilk dönemlerde stop-motion tekniği kullanılmış ancak 1914 yılında Earl Hurd’un selüloz (Cel Animasyon) animasyonu kullanmaya başlaması animasyon sinemasının potansiyelini çok daha ilerilere taşımıştır (Koçkan, 2005’ten aktaran Şenler, 2005, s.102).

Cel animasyon tekniği, Avrupa ve Amerika’da “Full (tam) Animasyon” kullanılarak uygulanmıştır. Canlandırma sanatçıları hareketi kesintisiz ve yumuşak biçimde birbirine bağlamak için 1 saniyede 24 kare çizmişler, içerdiği yoğun kare sayısından dolayı devinimin ve hareket illüzyonunun güçlü biçimde algılanmasını sağlamışlardır. Cel Animasyon tekniğinin kullanılmaya başlaması canlandırma sanatçılarını oldukça etkilemiştir. Aynı ayrı sellüloz karelere birbirini devam ettirecek



şekilde çizimler yapılabilmesi, pek çok sanatçının ufkunu genişletmiş, ayrıca perde üzerinde gördükleri bu devinen görüntüler izleyicileri gerçek anlamda büyülemiştir. Sesin sinemada kullanılmasına başladıktan sonra bu gelişimin hızı katlanarak artmış, yalnızca canlandırma sanatçıları değil, artık izleyiciler de bu yeni düş dünyasındaki eğlenceli potansiyeli keşfetmişlerdir.

Dünya genelinde, canlandırma sinemasındaki teknik gelişmeler kolektif bir bilinç ve birikim sonucu olurken, konular ve anlatım biçimleri ülkelerin kültürlerine göre farklılık göstermiştir. Örneğin aynı dönemden batılı ve doğulu sanatçılar, klasik cel animasyon teknikleri kullanmalarına rağmen anlatım biçimini kendi kültürlerinden yola çıkarak oluşturmuşlardır.

Japon Sanatçılar ise, hareketin özünü farklı anlatım biçimlerinde aramışlardır. Dünyadaki genel eğilimin aksine, Japon sanatçılar hareketin abartısını ve devinimini daha az kare kullanarak, etkili bir biçimde anlatmayı başarmışlardır. Klasik animasyon sanatı için geliştirdikleri bu anlatım biçimi de “Limited (limitli) Animasyon” olarak adlandırılmıştır. Geleneksel Japon çizgi roman sanatı olan manganın anlatım olarak geldiği nokta, Japon anime sanatının gelişmesine olanak sağlamıştır.

Yerelden Evrensel Japon Anime ve Manga Sanatı adlı çalışmasında Alicenap, limitli animasyon tekniği ve kendine has görsel stili dışında, Anime'nin ruhunu belirleyen yegane unsurun Anime'nin Manga'lara olan bağlılığı olduğunu ifade etmiştir. Batı tarzlı full animasyonlarda animasyonun niteliğini, kare sayısı ve animasyonun akışkanlığı belirlemekte, dolayısıyla animasyon sanatçıları çizgi romanlardan animasyona aktarım yaparken karakterleri daha gösterişli hareketler yapabilecek şekilde yeniden tasarlamaktadırlar. Ancak Anime'lerde Manga'nın orijinal tasarımlarına müdahale edilmediği için karakterler de kısıtlı hareket etmektedirler. Alicenap'a göre Anime'ler, özünde Manga'ların birebir uyarlamaları olmaktadır (2014, s. 41).

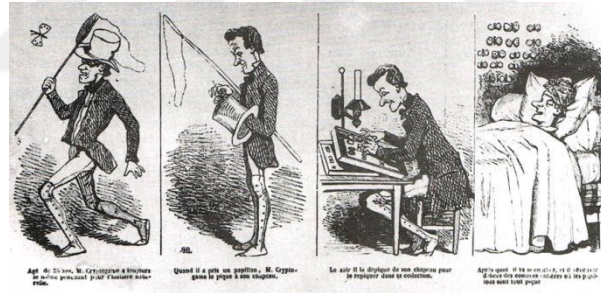
Avrupa'da çizgi romanın erken formlarının ilk örnekleri 17. yüzyılın sonlarında görülmeye başlanmıştır. “Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri” adlı çalışmasında Akgün, çizgi romanın ilk örneklerinden biri olarak Francis Barlow'un 1682 yılında hazırladığı ve çizim ve metni tutarlı biçimde kullandığı “A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot” adlı eseri olduğunu, 1726 yılında ise William Hogarth'ın toplumsal çarpıklıkları abartılı bir dille eleştirdiği “The Punishments of Lemuel Gulliver” isimli eserinin dikkat çekici olduğunu ifade etmiştir.



A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot.

**Görsel 1.2.** *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot (http-2)*

Akgün, 19. yüzyılın sonlarında çizgi romana özgün kimliğini kazandırmaya en yakın adayın Rodolphe Töpffer olduğunu belirtmiştir. Töpffer, resim ve yazı kullanılarak ortaya çıkarılan eserin aslında “yeni bir tür roman” olduğunu savunmuştur. Akgün, günümüzde artık çizgi roman olarak kabul edilen yedi kitabı sayesinde, Rodolphe Töpffer’in otoriteler tarafından çizgi romanın babası olarak kabul edildiğini aktarmaktadır (Frings, 2006’dan aktaran Akgün, 2008, s.96).



**Görsel 1.3.** *Rodolphe Töpffer’in hazırladığı bant karikatürler (http-3)*

19. yüzyılın sonlarında ise Amerika Birleşik Devletleri’nde çıkan gazeteler arasında yaşanan tiraj rekabeti, pazar eklerinde yayımlanan karikatür bantlarının sayısında da artışa ve çeşitliliğe neden olmuştur. Richard Felton Outcault’un yarattığı Yellow Kid (Sarı Yumurcak) adlı ilk çizgi roman bant karakteri bu dönemde yayınlanarak okuyucuları tarafından oldukça beğenilmiş ve popüler olmuştur (Akgün, 2008, s.94-95).



**Görsel 1.4.** *Yellow Kid (Sarı Yumurcak) adlı ilk çizgi roman bant karakteri (http-4)*

“Türkiye’de Çizgi Roman” adlı kitabında Cantek (2014, s.43), Gazete ve dergilerde sadece tiraj ve dolgu malzemesi işlevi gören çizgi romanların, 1930’ların başlarından itibaren özellikle borsanın dibe vurup binlerce şirket ve bankanın batmasıyla birlikte milyonlarca insanın da işsiz kaldığı Büyük Amerikan Buhranı’nın (1929-1939) toplumda yarattığı ahlaki çöküntüye karşılık olarak topluma moral ve ümit aşılacak gibi yeni amaçlara hizmet etmeye başladığını ifade etmiştir. Bu dönemde toplumun her kesiminde beliren yozlaşmaya karşı ortaya çıkmış olan Superman ve Batman gibi karakterlerin topluma adalet ve umut vaat eden bir simge olarak toplumda önemli bir yere sahip olamamış basit ve dürüst insanları, haksızlıklara karşı koruyan birer kahraman oldukları için çok sevildiklerini belirtmiştir.

Bu gelişmeleri takiben çizgi roman tarihinde, sıradan insanlara göre süper güçleri olan, cesur, dayanıklı ve erdemli süper kahramanlar dönemi de başlamıştır. “Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği” adlı çalışmasında Seçmen (2014, s.30), Amerikada, günümüzde de halen devam etmekte olan “Comics” döneminin başladığını ifade etmiştir. Amerikan çizgi romanında bu gelişmeler yaşanırken, dünyanın geri kalanında da çizgi roman konusunda hareketlenmeler başlamıştır. Amerikan çizgi romanının kendi karakteristik anlatım dili olan “Comics” ler gelişirken, Avrupa çizgi romanı da kendi anlatım dilini yaratmıştır. Belçikalı ve Fransızların “Frankofon” ları, İtalyanların “Fumetti” leri ve Japonların da “Manga”ları okuyucularıyla buluşmaya başlamıştır.

“Yabancı çizgi romanların Türk Sinemasındaki Yansımaları” adlı çalışmasında Sekendiz (2016, s.3), o dönem Avrupa çizgi romanından bahsederken, Belçika’da Tenten (Herge, 1929), Red Kid (Morris, 1926), Fransa’da Asteriks (Gosciny ve Uderzo, 1959), İtalya’da Tom Miks (Pietro Sartoris, Dario Guzzon ve Giovanni

Sinchetto, 1951), Teksas (Pietro Sartoris, Dario Guzzon ve Giovanni Sinchetto, 1954), Kaptan Swing (Pietro Sartoris, Dario Guzzon ve Giovanni Sinchetto, 1966) ve Zagor (Sergio Bonelli, 1961) gibi çizgi romanların yaratıldığını aktarmıştır.

Japon sanatçılar ise 1900'lerin başında Amerikan dergi ve gazetelerindeki çizgi bantlar ve çizgi romanların etkisinde kalarak konularını 1920'lerin Japonya'sındaki siyasi ve toplumsal hayatından alan süreli çizgi roman dizileri hazırlamış ve bu ve benzer çizgi roman dizilerini döneminin Pazar eklerinde yayımlamışlardır (Alicenap, 2014, s.36).

Türkiye'de çizgi romanın ilk örnekleri 19. yüzyılın sonlarında görülmeye başlanmış, ancak Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerindeki ağır sansür uygulamaları nedeniyle çok uzun bir ömre sahip olamamışlardır (Akgün, 2008, s.108). Çizgi romanlar 1930'lu yıllara kadar mizah ve çocuk dergilerinde, genellikle bant biçiminde görülmüşler ve bu mecralarda kabul gören kimi karakterlerin başarısı arttıkça, kendi dergilerine kavuşmuşlardır. Türk çizgi romanının en önemli örneklerinden biri Çocuk Sesi Dergisi (1928) olmuştur. Ülkemizde "Baytekin" olarak yayımlanan ve o sırada bütün dünyada oldukça popüler olmuş olan "Flash Gordon" isimli çizgi roman serisini yayınlamak oldukça popülerlik kazanmış, daha sonra sırasıyla içerisinde Walt Disney kahramanlarının maceralarına ağırlık veren Afacan (1934), ve içerisinde daha çok İtalyan ve Yugoslav kaynaklı çizgi romandan oluşan ve çok sevilen bir dergi olan 1001 Roman (1939) dergileri yayınlanmıştır (Cantek, 2014, s.15-59).



**Görsel 1.5.** Afacan ve 1001Romandergileri (<http-5>, <http-6>)

1940'lı ve 1950'li yıllarda, Bizimkiler, Güngörmüşler, Fatoş, Dedektif Nik, Teksas, Tommiks, Zagor, Mandrake, Red Kit ve Asteriks gibi yabancı çizgi romanlar severek okunurken, Türk çizgi roman örnekleri de yavaş yavaş ortaya çıkmaya

başlamıştır. Turhan Selçuk'un yarattığı Abdülcanbaz (1957), Suat Yalaz'ın Karaoğlan'ı (1962), Ayhan Başoğlu'nun Malkoçoğlu'su (1965), Sezgin Burak'ın Tarkan'ı (1967) okuyucuları tarafından oldukça sevilmişlerdir (Cantek, 2014, s.155-198).

Geçmişten günümüze gittikçe gelişerek büyüyen ve yaşadığımız çağda her biri devasa sektörler haline gelmiş olan çizgi roman, sinema ve animasyon sanatları her zaman birbirleriyle etkileşim içerisinde olmuşlardır. Hareketi yakalama ve doğru ifade etme çabası, bu üç farklı anlatım dilini birbirine yakınlaştırmış ve aralarında uyarlama ilişkilerinin kurulmasını sağlamıştır. Bu üç tür arasındaki uyarlama ilişkileri, her zaman izleyicilerin ilgisini çekmiş ve birbirlerine kaynaklık etmişlerdir. Ancak türler arası uyarlama yapılırken bir kaynaktan diğerine aktarım esnasında bazı kaçınılmaz değişimler olmakta; bu durum eserin niteliğini de değiştirerek izleyicinin beğenisini doğrudan etkilemektedir. Dolayısıyla yapılan bu değişiklikler, gerçekleştirilen her uyarlamanın aslında bir “yeniden yorumlama” olduğu gerçeğini gözler önüne sermektedir.

Yapılan yorumlamanın biçimi, eserin özüne olan sadakate bağlı olarak uyarlamanın kategorize edilebilmesini sağlamaktadır. Bu çalışma yapılırken uyarlama yöntemleri araştırılmış ve ulaşılan sonuçlara göre çizgi romandan animasyona bir uyarlama gerçekleştirilerek yazılı araştırmanın sağlaması yapılmaya çalışılmıştır. Bu noktadan hareketle, film uyarlamalarını yeni tanımlarla kategorize edebilmek ve yapılan uygulama ile kaynak eserin yeni esere uyarlanması esnasında gerçekleştirilen yorum ve tercihlerin, eserin orijinalliğine olan etkisi araştırılmıştır.

### **1.1.1. Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatının yapısal özellikleri ve anlatım dilindeki benzerlikler**

Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatlarının gelişmelerini sağlayan temel etmen, hareketin yakalanmaya çalışılması olmuştur. Bu üç sanat dalının ortak amacı, hareket ve sesi okuyucu veya izleyiciye en doyurucu biçimde görselleştirebilmektir. Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatlarının anlatım biçimlerinin izleyici üzerinde yaratacağı etki, hareket ve sesin doğru biçimde aktarılmasından geçmektedir.

Çizgi roman ve sinemanın ortak anlatım özelliği, görüntülerin bir diğerine eklenmesi ve bir diğerini tamamlamasıdır. Çizgi roman hareketleri durağan biçimde aktarırken, sinema hareketli biçimde aktarmaktadır. 2 boyutlu animasyon ise çizilmiş durağan karelerin hareketlendirilmesiyle elde edilen bir anlatım biçimi olduğu için çizgi

roman ve sinemayı birleştiren bir sanat dalı olarak oldukça değerli olarak kabul edilebilir. Sanatçıların çizgi roman ve sinemayı birleştirebilen bir tür olarak animasyon sanatının potansiyelini keşfetmeleri, hareketin kontrolü ve anlatımdaki sınırsız olasılıkları mümkün kılmış, sanatçıların hayal güçlerini daha verimli biçimde kullanmalarını sağlayan geniş bir alan yaratmıştır.

“Bir Popüler Kültür Ürünü olarak Çizgi Romanın Kültürel, Yoplumsal ve Siyasi İşlevleri” adlı çalışmasında Gündüz, sinemanın sessiz olduğu dönemde balonlarıyla konuşan çizgi romanın, sinemanın konuşmaya başlamasıyla eş zamanda hareket etmeye başladığını ifade etmiştir. Böylelikle static eğlence, dinamik gösteriye dönüşmüş olmaktadır (Gürdağcık, 1985’ten aktaran Gündüz, 2004, s.34). Gündüz’e göre, sessiz dönemden başlayıp halen kullanılmakta olan “Moving Pictures” (Hareketli Resimler) ifadesi, çizgi roman ile animasyon ve sinemanın kardeşliğini açıklamakta ve bu dallar arasındaki paralellik ve alışverişler güçlenerek gelişmektedir (Gündüz, 2004, s.38).

Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatlarını diğer sanat dallarından ayıran temel farklılık, hareket ve sesin doğru bir kurguyla birleştirildiği bu rafine anlatım biçimidir. Bu üç sanat dalı, insanoğlunun aradığı gerçeklik tutkusunu tatmin etmek için, kendilerine has anlatım biçimleri geliştirmişlerdir. Daha önceleri de gerçekçi hareket algısı yaratma çabası antik duvar resimleri, hiyeroglifler ya da freskler de dahil olmak üzere tüm plastik sanatlarda da denenmiş ancak anlatımlarının doğası gereği bu algı hep eksik kalmıştır. John Halas ve Roger Manvell, “The Technique of Film Animation” adlı eserlerinde bu durumu şöyle ifade etmektedir:

*“Bir ressam tuvalinde yaşam ve devinim yanlısamalarını yaratmak istediğinde bunu, modelinin devinirken sanki ansızın 'dondurulduğu' izlenimini veren bazı anlık görüntüleri ayırarak vermeği dener. Yana doğru uzanan bir el, yukarı yönelmiş bakışlar. Uçuşan saçlar... Durağan görüntü sanki devinmek üzeredir. 'Discobolus', (Disk Atan AtletYontusu) ancak saniyenin çok küçük bir bölümü boyunca tutulabilecek bir denge içinde yorumlanarak yapılmıştır ve gövdenin yaptığı çevrinme deviniminin yalnızca bir anlık evresini simgeler. Sanatçı bu devinimi ayırıp, onun öncesi ve sonrasını bununla güçlü bir biçimde anlatır. Yaşam havada asılı kalmış gibi duran organlarda, gülümsemek üzere bulunan dudaklarda dolaşıyor gibidir. Film canlandırıcısı için böyle bir an, perdede bir saniyelik bir devinim görüntüsünü yeniden yaratan bir dizi evreden yalnızca biri demektir. Canlandırıcı, devinimin tümünü sürekliliği açısından görmek zorundadır.” (Halas ve Manvell, 1973).*

Andre Bazin'e göre, plastik sanatlardaki gerçeklik tutkusunu sorununu sinema sanatı çözmüştür. Sinema, plastik sanatlardaki devinim eksikliğini gidermiş, o zamana kadar plastik sanatlarda gerçekliği arayan sanatçıları da anlatım biçimlerinde özgür bırakmıştır. Sinema gerçeğin benzerini o kadar iyi yaratmıştır ki, plastik sanatları icra eden sanatçılar artık gerçeğin yetkin bir benzerini eserlerinde yaratmak zorunda değillerdir (Bazin'den aktaran Köksal, 2012, s.5). Artık sanatçıların anlatılarında yeni form, renk ve biçimler kullanabilmelerinin önü açılmış, dolayısıyla sinemanın keşfi, tüm sanatların anlatım biçimlerini sonsuza dek değiştirmiştir.

Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatlarının yapısal özellikleri çok farklı olsa bile anlatım biçimlerinde pek çok benzerlikler bulunmaktadır. Bu üç sanat dalında da hikayeler ard arda gelen durağan karelerin okuyucunun zihninde canlanmasıyla anlatılır. Bu durum, filmde sabit bir kadraj içinde çözümlenirken, çizgi roman istediği büyüklükteki ve biçimdeki kadrajları kullanabilmektedir. Ancak temel fark, hareketin yakalanmasıdır.

“Spandex Cinema: Three Approaches to Comic Book Adaptation” adlı çalışmasında Smith (2009, s.11), çizgi romanlardaki zaman algısının okuyucunun bir panelden diğerine geçme hızıyla alakalı olduğunu ancak filmlerin algılanabilir olması için saniyede 24 kare olacak şekilde insan gözünün önünden geçmesi gerektiğini söylemektedir. Yani çizgi romanlarda paneller boşluklarla kesilmesine rağmen beynimiz bu boşlukları doldurarak zaman algısını sağlamakta, zihnimiz daha önceki deneyimlerimiz sayesinde, bu kesikli alanları birbirine bağlayarak, sürekli ve birleşik bir gerçeklik elde etmemizi sağlamaktadır. Çizgi romanda durağan karelerinin hızını okuyucu kontrol ederken, yani başka bir deyişle öykünün akış hızı seyircinin okuma ritmine bağlıyken, sinema ve animasyonda ise saniyede 24 kare prensibine dayanmakta ve öykünün hızını filmin akışı belirlemektedir.

Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatları anlattıkları öyküyü oluşturan görselleri, öykünün dramatisasyonunu destekleyecek biçimde bir araya getirilerek bir kurgu eşliğinde karşısındakine aktarmaktadır. Daha sonraları sinema terminolojisini oluşturacak olan kadraj, çekim planları ve ölçükleri, kamera açıları gibi kavramlar ilk defa çizgi romanda denenmiştir. Bu alış verişleri Maurice Horn, “The World of Comics: An Analytical Summary” adlı eserinde, sinemada kullanılan montaj, kesme, çerçeveleme gibi pek çok tekniğin daha önceleri çizgi romanlarda denendiğini ve sahne, perspektif, zoom, farklı kamera açıları, detay ve uzak çekim gibi tekniklerin iki türe de ait

olduğunu belirtmektedir. Ayrıca sinemanın gelişimi çizgi romanlara da yeni teknikler kazandırmış ve hareketler kağıda aktarılırken özellikle ışık ve derinliğin gerçeklikle işlenmesi bu teknikler sayesinde olmuştur (Horn'dan aktaran Gündüz, 2004, s.36).

“Bir Popüler Kültür Ürünü olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasi İşlevleri” adlı çalışmasında Gündüz (2004, s.36), birçok yönetmenin filmlerini çekerken çizgi romanın kareleme tekniğiyle anlatımı benimsediklerini ifade etmiştir. Alfred Hitchcock çekeceği sahnelerin çizimlerini önceden yapmış, ünlü yönetmenlerimizden Tunç Başaran'da Tarkan filmini çekerken birebir olarak çizgi roman karelerini referans almıştır. Karaoğlan çizgi romanının yaratıcısı olan Suat Yalaz ise, çizgi roman kurallarına göre sinema yaptığını ifade etmiştir (Sekendiz, 2016, s.8). Akgün'e göre (2008, s.186), Tarkan filmlerin bir çoğunda senaryo yazarlığını Sezgin Burak üstlendiği için, çekilen filmlerin bazıları çizgi romanlardan neredeyse kare kare çekilmiştir. Bu durum akıllara aslında çizgi romanın da “kağıt üzerinde bir sinema” olup olmadığı sorusunu getirmektedir. Her iki dalda da başlayıp biten bir hikaye, kamera açıları, kadrajlar, ses efektleri, kesme, yakın plan, geniş plan ve benzeri sinematik özellikler kullanılarak aktarılmakta, sadece eserler farklı mecralarda sunulmaktadır. Ancak bu konudaki görüşler birbirinden oldukça farklıdır. Türkiye'de çeşitli çizgi roman senaryoları yazmış ve çizgi roman tarihçesi hakkında detaylı araştırmalar yapmış olan Levent Cantek, çizgi roman mantığının senaryoyu sinematografikleştirdiğini ifade etmiştir. Bu ifade, iki sanatın birbirine olan yakınlığını da desteklemektedir.

“Türk Sinemasında Çizgi Roman Uyarlamaları” adlı çalışmasında Karabay (2013, s.31), Karaoğlan'ın yaratıcısı Suat Yalaz'la yaptığı bir röportajda kendisinin görüşlerini şöyle aktarmıştır:

*“Bütün çizgi romancıların gönlünde sinema yapmak vardır. Çizgi roman kağıt üzerinde sinema yapmaktır. Aktörünü seçersin, yakın plan çizersin, vs... çizgi romancı film çeker gibi sonraki karede genel planı çizer...vs. Bu sinemada uygulanan metodlardır. Storyboard gibi. Her çizgi romancı birgün yönetmen olmayı hayalinde kurar. Çizgi romanda kağıt üzerinde sinema yaparsın eline para geçtiğinde de filmini çekersin; bende olduğu gibi. Çizgi roman sinemayla iç içedir. Sadece müziği yoktur. Artık renklendiriyorlar hatta animasyon yapılırca ses te konuluyor.”*

Ünlü yönetmenlerden Ertem Göreç ise, çizgi romanı hem hikaye anlatan hem de çizgilerle anlattığı için edebi bir eser olarak tanımlamış ve aslında sinematografik bir eser olmadığını belirtmiştir. Çizgi romanın sinema olmadığını, çizgi romanın sinema



sayılabilmesi için resimlerinin mutlaka hareketli olması gerektiğini ifade etmiştir (Karabay, 2013, s.7-8).

Sesin varlığı, filmlerde olduğu gibi çizgi romanlarda da anlatımın temel unsurlarından biridir ancak filmlerden farklı olarak çizgi romanlar, ses konusunda kendi anlatım biçimlerini geliştirmiştir.

“Image Schemas and Conceptual Metaphor in Action Comics” adlı çalışmalarında Elisabeth Potsch ve Robert F. Williams (2012, s.2), filmler gibi çizgi romanların da hikayeleri ardarda gelen resimlerle anlattığını ve tıpkı filmler gibi diyalog, ses efektleri ve sesli anlatımlar içerdiklerini belirtmişlerdir. Çizgi romandaki ses, okuyucunun zihninde canlanmaktadır. Filmden farklı olarak çizgi roman, hareketli görüntülerin yanılması üretmek için hızlı bir biçimde art arda değil, aynı anda görüntülenmektedir. Bu durum da, çizgi roman okurlarının anlatılanları kavramsal olarak zihinlerinde canlandırmaları ile gerçekleşmektedir. Çizgi romanlar anlatı güçlerini, tasvir edilen anları görsel bir sırayla sunarak kazanmaktadırlar. Soldan sağa okunurken, sanatçı istediği dramatisasyonu sağlamak için kareleme, ses efektleri ve görsellikle istediği gibi oynayabilmektedir. Sinema ve animasyonda sesin anlatımı ve izleyici tarafından algılanması oldukça kolayken, bu durum çizgi romanlarda farklıdır. Okuyucunun, sayfada gösterilen sesleri algılayabilmek için özel bir çabaya ihtiyacı vardır. Çünkü filmde ses “duyulurken”, çizgi romanda “okunmaktadır”. Bu yüzden çizgi romanlar, öykülerinde anlatılan seslerin okuyucuların zihninde daha kolay canlanabilmesi adına, kendilerine ait bir anlatım dili geliştirmişler, ve bu anlatım şekli, çizgi romanların ilk ortaya çıktıkları andan günümüze kadar geçirdikleri kolektif evrim sonucunda evrenselleşmiştir. Örneğin okuyucu, hiç bilmediği bir dildeki bir çizgi romanla karşılaştığında, sayfada gördüğü seslerin veya efektlerin gösterim biçimlerine göre seslerin şiddetini algılayabilmektedir. Hikayenin kahramanı noktalarla çizilmiş bir konuşma balonuna sahipse onun fısıldadığını, konuşma balonu içinde veya dışındaki büyükçe, kalın olarak yazılmış yazıdan ortamdaki sesin yüksekliğini ya da sesin ince ve küçük yazıldığı zaman düşük bir tonun ifade edildiğini algılayabilmektedir. İzleyici kahramanın başındaki balonun şeklinden onun konuştuğunu ya da düşündüğünü anlayabilmekte, eğer sayfanın her hangi bir köşesine iliştilmiş ve olaydan bağımsız gibi görünen bir anlatım kutusu gördüğünde bunun, dış ses ya da anlatıcı olduğunu kavrayabilmektedir.

Yukarıda aktarılan bilgilerin ışığında, çizgi roman, sinema ve animasyonun anlatım dillerinin birbirlerinden farklı olmasına rağmen, bu üç türün hareketi yakalama konusundaki başarısı, bu üç sanat dalı arasında bir akrabalık bulunduğu fikrini destekler niteliktedir.

## **1.2. Uyarılama Kavramı, Türleri ve Yöntemleri**

### **1.2.1. Uyarılama kavramı ve türleri**

Türk Dil Kurumu, uyarılama ve uyarılmak kavramlarını “edebi eserleri, sinema, tiyatro, radyo ve televizyonun teknik imkanlarına uygun duruma getirmek, adapte etmek”, “bir yabancı eseri, kişi ve yer adlarını değiştirerek yerli bir eser durumuna getirmek, adapte etmek”, “bir eseri çevrildiği dilin, konuşulduğu toplumun yaşayışına, inançlarına uydurma” ya da “birbirine uydurma” şeklinde açıklamaktadır (http-7). Özellikle “birbirine uydurma” karşılığı, eserler uyarılırken karşılaşılan durumların değişkenliğini de destekler nitelikte olmuştur. Birbirinden farklı anlatım biçimlerine sahip olan bir türden diğer türe aktarım yapılırken, orjinal malzemenin ne şekilde kullanılacağı, yapılacak uyarılamanın başarısını da doğrudan etkilemektedir.

Yukarıdaki tanımlarından da anlaşılabilceği gibi uyarılama, bir türden başka bir türe aktarma işidir. Türlerin birbirlerine uyarılması sonucu ortaya çıkan yeni eserler, farklı sanat kollarında yaratan pek çok sanatçıya da ilham kaynağı olmuş ve bu bağlamda yapılan her uyarılama varolan sanat dallarını beslemiştir. Sema Fener “Sinema Senaryoları Nasıl Yazılır?” adlı kitabında, uyarılmaların geçmiş çağlardan bu yana her anlatı sisteminin gelişiminde rol oynadığını belirtmiştir. Kitabında Andre Bazin’in “Bugünün sanatı, medyumların karşılıklı alışverişleri ve söylemlerin etkileşimlerini içermektedir” görüşünü aktarmıştır (Fener, 2015, s.189).

Smith ise, her uyarılamanın bir yorum olduğunu savunmaktadır. Ona göre, hiç bir uyarılama kaynak metnin tam kopyası olamamakta çünkü bir görsel ortamın diğer bir görsel ortama uyarılması çoğu zaman mecburi tercihlerin yapılmasını gerektirmektedir (Smith, 2009, s.3-13). Yapılan bu mecburi tercihler sonucu ortaya çıkan yeni eserin başarılı ya da başarısız olması uyarılmaların yapılmasını engellememekte, tam tersine yapılan kötü veya başarısız bir uygulama, bir sonraki versiyon için referans olmaktadır. Örneğin, uzun yıllardır hayranları tarafından merak ve heyecanla beklenen “Batman / 1989, IMDB 7,5/10 ” ve “Batman Returns /1992, IMDB 7/10” ünlü yönetmen Tim Burton’un elinden çıktığı zaman büyük beğeni toplamış, ancak Joel Schumacher

tarafından yönetilen “Batman Forever /1995, IMDB 5,4/10” ve “Batman and Robin /1997, IMDB 3,7/10” izleyicilerde büyük bir hayal kırıklığı yaratmıştır. Ardından Christopher Nolan tarafından yönetilen “Batman Begins /2005, IMDB 8,2/10”, “The Dark Knight /2008, IMDB 9/10” ve “The Dark Knight Rises /2012, IMDB 8,4/10” üçlemesi, IMDB puanlarından da anlaşılacağı üzere, izleyicinin büyük beğenisini kazanmıştır. Bu örneklerden yola çıkılarak, yapılan her uyarlamanın aslında yeni bir yorum olduğunu ve yukarıdaki yönetmenlerin yorumlarının filmlere nasıl etki edebildiği gerçeğini gözler önüne sermektedir.

Türler arasındaki uyarlamaların net bir biçimde sınıflandırılması oldukça zordur. Yine aynı örnekten yola çıkıldığı takdirde, ilk defa çizgi roman olarak yaratılan Batman karakterinin çıktığı andan günümüze TV dizisi, sinema filmi, animasyon filmi, video oyunu ve ya oyuncak olmak üzere pek çok mecra uyarlamaları görülmektedir. Türler arası yapılan uyarlamalar pek çok biçimde olabileceği gibi, genel anlamda aşağıdaki başlıklar altında toplanabilir:

- **Romandan sinemaya uyarlama:**

#### **Örnek 1: The Green Mile (Yeşil Yol)**

Stephen King tarafından 1996 yılında yayımlanan roman, 1999 yılında Frank Darabont’un yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış, dünya genelinde \$286,801,374 hasılat elde etmiştir(http-8).

#### **Örnek 2: The Name of the Rose (Gülün Adı)**

Umberto Eco tarafından 1980 yılında yayımlanan roman, 1986 yılında Jean-Jacques Annaud’un yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$77,200,000hasılat elde etmiştir (http-9).

#### **Örnek 3: My Left Foot (Sol Ayağım):**

Christy Brown tarafından 1959 yılında yayımlanan roman, 1989 yılında Jim Sheridan’ın yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve Amerika Birleşik Devletleri genelinde \$14,743,391 hasılat elde etmiştir (http-10).

- **Romandan çizgi romana uyarlama:**

**Örnek 1: To Kill a Mockingbird (Bülbülü Öldürmek)**

Harper Lee'nin Pulitzer ödüllü 1960 tarihli romanı, 2018 yılında Fred Fortham tarafından uyarlanmış ve çizilmiştir (http-11).

**Örnek 2: Anne Frank's Diary (Anne Frank'ın Hatıra Defteri)**

1944 yılında toplama kampında tifüsten ölen Anne Frank'ın otobiyografisi olan 1947 tarihli roman, 2017 yılında Ari Folman tarafından çizgi romana uyarlanmış ve David Polonsky tarafından çizilmiştir (http-12).

**Örnek 3: Pride and Prejudice (Aşk ve Gurur)**

Jane Austin tarafından 1813 tarihinde yayımlanan roman, 2009 yılında Marvel Comics bünyesinde Nancy Hajeski tarafından yazılmış ve Hugo Petrus tarafından çizilmiştir (http-13).

- **Romandan animasyona uyarlama:**

**Örnek 1: The Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi)**

J.R.R. Tolkien tarafından 1954 yılında yayımlanan bu kült roman serisi, 1978 yılında Ralph Bakshi'nin yönetmenliğinde animasyona uyarlanmıştır. Amerika genelinde toplam \$30,471,420 hasılat elde etmiştir (http-14).

**Örnek 2: Tarzan, Lord of the Jungle (Ormanlar Kralı Tarzan)**

Edgar Rice Burroughs tarafından 1912 yılında yayımlanan roman, 1976 tarihinde Filmation Associates tarafından CBS kanalı için animasyon serisine uyarlanmıştır (http-15).

**Örnek 3: Vicky the Viking (Vikingler)**

Runer Jonsson'ın Vicke Viking adıyla 1963 tarihinde yayımlanan romanı, 1974 yılında Nippon Animation ve Taurus Films tarafından televizyon için animasyon serisine uyarlanmıştır (http-16).

- **Çizgi romandan animasyona uyarlama:**

### **Örnek 1: Persepolis**

Marjane Satrapi tarafından 2000 yılında yayınlanan çizgi roman, 2007 yılında Vincent Paronnaud ve Marjane Satrapi tarafından çizgi filme uyarlanmış ve 43 milyon dolar civarında hasılat elde edilmiştir ([http-17](#)).

### **Örnek 2: Batman: The Animated Series**

1939 yılında Bob Kane tarafından yaratılmış olan karakterin en iyi animasyon uyarlamalarından biri kabul edilen “Batman: The animated Series, Warner Bros studios tarafından 1992-1995 yılları arasında televizyon için animasyon serilerine uyarlanmıştır ([http-18](#)).

### **Örnek 3: Spider-Man: The Animated Series**

Stan Lee tarafından 1962 yılında yaratılmış olan karakterin animasyona yapılmış olan pek çok uyarlamasından birisi de “Spider-Man: The Animated Series” olmuştur. 1994-1998 yılları arasında New World Entertainment Films, Genesis Entertainment ve Marvel Enterprises tarafından televizyon için animasyon serilerine uyarlanmıştır ([http-19](#)).

- **Çizgi romandan sinemaya uyarlama:**

### **Örnek 1: Sin City (Günah Şehri)**

Frank Miller tarafından yazılan ve çizilen 1991 tarihli çizgi roman, 2005 yılında Robert Rodriguez yönetmenliğinde sinemaya aktarılmış ve 158,8 milyon dolar hasılat elde etmiştir ([http-20](#)).

### **Örnek 2: V for Vendetta**

Alan Moore’un yazdığı ve David Lloyd’un çizdiği 1988 tarihli çizgi roman, 2005 yılında James McTeigue’nin yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$132,511,035 hasılat elde etmiştir ([http-21](#)).

### **Örnek 3: HellBoy**

Mike Mignola tarafından 1991 yılında yaratılan kahraman, 2004 yılında Guillermo DelToro yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$99,414,250 hasılat elde etmiştir ([http-22](#)).

- **Animasyondan sinemaya uyarlama:**

**Örnek 1: Avatar/The Last Air Bender (Avatar / Son Hava Bükücü)**

Michael Dante DiMartino ve Bryan Konietzko tarafından, 2003-2008 yılları arasında gösterilen bu animasyon filmi serisi, 2010 yılında M. Night Shyamalan'ın yönetmenliğinde sinemaya aktarılmış ve dünya genelinde \$319,731,881 hasılat elde etmiştir (http-23, http-24).

**Örnek 2: Teenage Mutant Ninja Turtles (Ninja Kaplumbağalar)**

Televizyon için hazırlanmış ilk serileri 1987 yılında yayınlanmış olan Teenage Mutant Ninja Turtles, Steve Barron'un yönetmenliğinde 1990 yılında sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$201,965,915 hasılat elde etmiştir (http-25).

**Örnek 3: Flintstones (Çakmaktaşlar)**

Hanna Barberra Productions tarafından 1960-1966 yılları arasında yayınlanmış olan animasyon serisi sinemaya ilk defa 1994 yılında Brian Levant yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$228,000,000 hasılat elde etmiştir (http-26).

- **Sinemadan animasyona uyarlama:**

**Örnek 1: The Mask/ Animated Series (Maske)**

Chuck Russell'ın yönettiği 1994 tarihli film, 1995-1997 yıllarında Mark Badger tarafından animasyona uyarlanmıştır (http-27, http-28).

**Örnek 2: The Real Ghost busters (Hayalet Avcıları)**

Ivan Reitman tarafından 1984 yılında yönetilen film, 1986-1991 yıllarında DIC Entertainment ve Columbia Pictures Television tarafından animasyona uyarlanmıştır (http-29, http-30).

**Örnek 3: Beetle Juice (Beterböcek)**

Tim Burton'un yönettiği 1998 tarihli film, 1989-1991 tarihleri arasında Geffen Film Company, Tim Burton Incorporated ve Nelvana tarafından animasyona uyarlanmıştır (http-31, http-32).

- **Video oyunlarından sinemaya uyarlama:**

**Örnek 1: The Prince of Persia (Pers Prensi)**

Prince of Persia, 1989 yılında Jordan Mechner tarafından geliştirilen Platform türündeki oyun ve ondan türetilen diğer oyunlara verilen genel addir. 2010 yılında Mike

Newell yönetmenliğinde “Prince of Persia: The Sands of Time” adıyla sinemaya uyarlanmış olup, dünya çapında \$335,154,643 hasılat elde etmiştir (http-33, http-34).

### **Örnek 2: Tomb Raider**

İlk versiyonu 1996 yılında PlayStation ve Sega Saturn firmaları tarafından yapılmış video oyununun sinemaya yapılan ilk uyarlaması 2001 yılında Simon West tarafından yönetilen “Lara Croft: Tomb Raider” olmuş ve film dünya genelinde \$274,703,340 hasılat elde etmiştir (http-35).

### **Örnek 3: Warcraft**

Blizzard Entertainment tarafından 2004 yılında “World of Warcraft” adıyla piyasaya sürülmüş olan oyun, 2016 yılında Duncan Jones’in yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$433,677,183 hasılat elde etmiştir (http-36).

- **Oyuncaklardan sinemaya uyarlama:**

### **Örnek 1: G.I. Joe: The Rise of the Cobra**

Hasbro Oyuncak tarafından yaratılan ve G.I. Joe adındaki iyilikten yana olan farklı özelliklerdeki askerlerin, Cobra adındaki kötü karakterlerle mücadelesi üzerine üretilmiş olan bu oyuncak serisi, 2009 yılında Stephen Sommers’in yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmıştır. G.I. Joe: The Rise of the Cobra, dünya çapında toplam \$302,469,017 hasılat elde etmiştir (http-37).

### **Örnek 2: Transformers**

Oyuncak üreticisi Hasbro tarafından 1984 yılında üretilmeye başlayan Transformers oyuncakları, ilk defa 2007 yılında Michael Bay’in yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve film dünya genelinde \$709,709,780 hasılat elde etmiştir (http-38).

### **Örnek 3: The Lego Movie**

Lego Toys tarafından 1964 yılında üretilmiş olan Lego oyuncakları, 2014 yılında Phil Lord ve Christopher Miller yönetmenliğinde sinemaya uyarlanmış ve dünya genelinde \$468,760,692 hasılat elde etmiştir (http-39).

- **Romandan televizyon dizisine uyarlama:**

#### **Örnek 1: Game of Thrones (Taht Oyunları)**

Yazar George R.R. Martin'in 1996 yılında yayımlanan romanı, 2010 yılında David Benioff ve D.B. Weiss tarafından televizyona uyarlanmıştır (http-40).

#### **Örnek 2: The Handmaid's Tale (Damızlık Kızın Hikayesi)**

Margaret Atwood tarafından 1985 yılında yayımlanan roman, 2017 yılında Bruce Miller tarafından televizyona uyarlanmıştır (http-41).

#### **Örnek 3: American Gods (Amerikan Tanrıları)**

Neil Gaiman tarafından 2001 yılında yayımlanan roman, 2017 yılında Bryan Fuller ve Michael Green tarafından televizyona uyarlanmıştır (http-42).

- **Çizgi romandan televizyon dizisine uyarlama:**

#### **Örnek 1: The Walking Dead (Yürüyen Ölüler)**

Yazar Robert Kirkman ve çizer Tony Moore tarafından yaratılan çizgi roman, 2010 yılında Frank Darabont ve Angela Kang tarafından televizyona uyarlanmıştır (http-43).

#### **Örnek 2: The Punisher (Cezalandırıcı)**

Stan Lee, Jack Kirby, Gerry Conway, John Romita Sr., Ross Andru tarafından Marvel Comics için yaratılan çizgi roman kahramanı, 2017 yılında Steve Lightfoot tarafından televizyona uyarlanmıştır (http-44).

#### **Örnek 3: Preacher**

Steve Dillon ve Glenn Fabry tarafından 1995 yılında yaratılan çizgi roman kahramanı, 2016 yılında Sam Catlin, Evan Goldberg, Seth Rogen tarafından televizyona uyarlanmıştır (http-45).

Yukarıdaki maddelerin altında verilen örnekler görüldüğü üzere kısıtlı sayıdadır. Verilen örneklerin nitelikleri, izleyici veya hasılat rakamlarına göre değil, sadece bir türden diğer bir türe uyarlanmış olmalarıyla sınırlıdır.

### **1.2.2. Çizgi Roman, sinema ve animasyon sanatları arasındaki uyarlama ilişkileri ve çizgi romanın bu ilişkilerdeki yeri**

Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatları arasında yapılan uyarlamalar, okuyucu ve izleyiciler açısından her zaman ilgiyle karşılanmıştır. Çünkü izleyici veya



okuyucu daha önce beğenerek tükettiği bir eserin, uyarlandıktan sonra hangi şartlar altında kendine sunulacağını merak etmektedir. Örneğin, daha önce çizgi roman olarak okuduğu bir hikayenin filme aktarımı sırasında, beğendiği karakterin fiziksel özellikleri, asıl hikayeye ne kadar sadık kalındığı, özel efektlerin nasıl kullanıldığı ve o kahramana ait evrenin nasıl tekrardan oluşturulduğu gibi pek çok değişkeni görmek isteyecektir. Dolayısıyla uyarlamanın başarısı, eseri uyarlayanın başarısına, görüntü yönetmeninin yeteneğine, film yönetmeninin yorumuna, filmin bütçesine, oyunculara, görsel efektlerin uygulanması gibi değişkenlerin doğru kullanılmasına bağlı olmaktadır. Çünkü son alıcı izleyicidir ve uyarlamaların beğenilmesi konusundaki en önemli değişkenlerden biri de izleyici olmaktadır. Bu yüzden asıl zorluk, izleyicinin beklentisi ve hayal gücünün tatmini olmaktadır. Özetle, izleyicinin ekrandaki karakterle kurduğu iletişim, eserin beğenilmesini doğrudan etkilemektedir. Daha önce de belirtilmiş olduğu gibi, görsel bir eseri, diğer bir esere uyarlarken, kaynak metinde veya aktarımda bazı yorumlar olmaktadır ki, türden türe aktarım yaparken bu gibi değişimlerin olması kaçınılmazdır.

“Art, the Invisible” adlı makalelerinde Ornella ve Wessely (2017, s.9-16), bu aktarım zorluklarından söz etmişlerdir. Bir senaryonun sayfası filmde bir dakikadır, bir filmin ortalama süresi, 90-120 saniye arasında değiştiği için senaryoda 90 veya 120 sayfa olmaktadır. Ancak bir çizgi roman kahramanının uyarlaması yapılırken, onun yayın hayatına başladığı günden günümüze kadar olan macera geçmişi de düşünülme zorundadır. Ortalama bir çizgi roman dergisi 40 ila 70 sayfadan oluşmaktadır ki, bütün sayıların oluşturduğu birikim düşünüldüğünde, bu uzun metrajlı bir filme uyarlanabilir olmaktan çok daha fazla materyal içeriyor olacaktır. Bir çizgi roman sadece görünür olanı değil, görünmeyen olanı da içermektedir. Bu nedenle uyarlamalar, izleyicinin fazlaca yorumunu barındırmakta ve izleyici bir taraftan o hikayenin yaratıcısı ve ortak yazarı olmaktadır. Yani çizgi romandan yapılan uyarlamaların diğer edebi türlerden yapılan uyarlamalardan farkı, o kahramana ait olan uzun yayın hayatıdır. Dolayısıyla uyarlama yapanın önündeki zorluk o kahramana ait “evren” i 90 ile 120 sayfa arasında verebilmektir.

Çizgi film, animasyon ve sinema sanatları arasında, ortaya çıktıkları ilk günden beri uyarlama ilişkileri görülmektedir. Üç boyutlu animasyon teknolojilerinin gösterdiği hızlı gelişim ve özel efektlerin kullanımının sektörde yakaladığı bu haklı başarı, özellikle 1990’ların ikinci yarısından günümüze kadar her edebi türden sinemaya

uyarlama yapılmasına olanak sağlamış, yapılan uyarlamaların 2000’li yılların ortalarından günümüze kadar giderek artmasına yol açmıştır. Eskiden aynı çizgi roman kahramanının bir diğer filmi izlemek için yıllarca beklemek gerekirken, gelişen teknoloji ve bu pazardaki karlılık nedeniyle devam serileri bir biri ardına izlenebilmektedir. Ayrıca seriler arasındaki bu devamlılık daha çok seyircinin ilgisini çekerek, yapımcılara daha fazla kar sağlamaktadır. Dolayısıyla çizgi roman ve sinema arasında bir uyarlama döngüsü oluşmakta, ve bu döngü sayesinde çizgi romandan sinemaya yapılan uyarlamaların sayısı günden güne artmaktadır.

Bu döngü, çizgi romanın neden diğer edebi türlerden daha fazla olarak sinemaya uyarlandığı sorusunun cevabını da vermektedir. Film yapımcılarının çizgi romanları sinemaya daha fazla uyarlamalarının altındaki temel düşünce, çizgi roman olarak tutmuş ve belli bir okuyucu kazanmış, dolayısıyla ekrana uyarlandığı zaman, her okuyucunun aynı zamanda bir izleyici olabileceği potansiyelini barındıran, aynı zamanda çizgi roman okuyucuları dışında sinema severlere de hitap edebilecek özelliklere sahip olan ve paraya çevrilebilir birer marka olmalarıdır.

“Amerikan Sinemasında Pazarlama: Ürün Geliştirme, Fiyatlama, Tutundurma ve Dağıtım” adlı makalesinde Erus (2010, s.130), bir filmin marka değeri süresinin, diğer ürün markalarından çok daha kısa olduğunu ve aslında her filmin bir marka olduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla bir film yapılırken, her defasında yeni bir marka yaratmanın zor ve film marka değer süresinin oldukça kısa sürmesi yüzünden, yeni bir marka yaratmaktan çok seyircinin kafasında hali hazırda var olan bir fikir ile bağdaştırmanın, filmin başarısı ve pazarlanabilirliği açısından oldukça faydalı olacağı görüşünü savunmaktadır.

Sekendiz de çalışmasında bu görüşü desteklemiştir. Sekendiz, çizgi romanların ihtiva ettiği hazır diyalogların, kadrajların, kostümler ve benzeri unsurların, çizgi romanların diğer türlere göre daha rahat biçimde aktarılabildiğini, ayrıca çizgi romanların genellikle iyi yazılmış, karakterleri oturmuş ve dinamik-aksiyon içeren eserler oldukları düşünüldüğünde, aksiyon sineması izleyicisini sinemaya çekeceğinin öngörülebilir olduğunu ifade etmiştir (Sekendiz, 2016, s.13).

Çizgi roman, sinema ve animasyon arasındaki uyarlama ilişkileri, bu üç türün ortaya çıktıkları andan itibaren başlamıştır. Sinema tarihinde bilinen ilk ve ünlü uyarlamalardan biri, sinemada kurmaca anlatımın babası olarak kabul edilen George Melies’in 1902 yılında, Jules Verne’nin Ay’a Seyahat adlı romanından aynı adla

uyarladığı filmidir (Sekendiz, 2016, s.5). Ancak kendisi, bu filmten önce de uyarlama denemelerinde bulunmuş ve anonim bir masal olan “Sinderella” yı 1899 yılında beyaz perdeye uyarlamıştır.



*Görsel 1.6. George Melies'in çektiği “Ay’a Seyahat” (1902) ve “Sinderella” (1899) filmi (http-46,http-47)*

İzleyiciler tarafından ilgiyle karşılanmış olan Ay’a Seyahat filmi, izlendiği dönem de büyük bir ses getirmiş ve başarı sağlamıştır. İnsanlar artık perdede, daha önce ancak hayal edilebilen şeyleri görmekte ve büyülenmekteydiler. Melies’in hayallerini ekrana aktarma çabası, günümüzde de sinemanın vazgeçilmez anlatım dilini oluşturan erime, yavaş ve hızlı hareket, kararma, açılma veya tersine hareket gibi pek çok anlatım biçimini geliştirmesini sağlamıştır (Şakar, 2014, s.9).

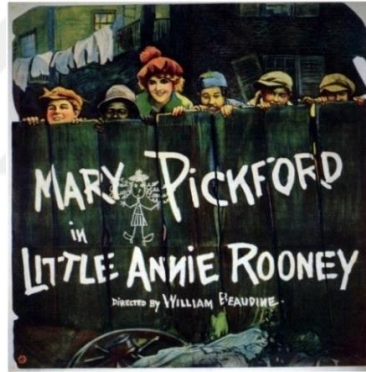
Melies’in uyarlamaların önünü açan en önemli keşfi, yapılamayacak veya çekilemeyecek olan her türlü konuyu çekmesini mümkün kılarak, istediği sihri ekrana yansıtmasını sağlayan bir teknik olan “Stop-Motion” animasyon tekniğini bulması olmuştur. Çizimleriyle, icatlarını ve sihri buluşturmak isteyen Melies, yaptığı buluşlarla sinema dilini çok ilerilere taşımış, kendisinden sonra gelen pek çok yönetmene, sinemanın potansiyelleri hakkında ilham kaynağı ve yol gösterici olmuştur. Böylece sinemada uyarlamaların devri de başlamıştır. Sinema ilk ortaya çıktığında sadece bir trenin istasyona girişi, yahut bebeğin ağlaması gibi konular ilgi görürken, halk ekranda artık bütünsellik içeren hikayeler izlemek izlemektedir (Yıldız, 2014, s.34). İzleyici için artık yapılamayacak hiç bir şey yoktur ve artık sinemada her şeyin mümkün olması fikri yapımcı, yönetmen ve hayalperestleri devasa bir mecra olan uyarlamalara yöneltmiştir.

Çizgi romandan animasyon ve sinemaya yapılan ilk uyarlama örnekleri, 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlarından itibaren özellikle Amerika ve Avrupa ülkelerinde, sinema sektöründeki gelişme ve yenilikleri takip eden çoğu yönetmen tarafından denenmeye başlanmıştır. Uyarlanan ilk eser hakkında kesin bir bilgi

bulunmamakla birlikte, en önemli öncülerinden birisi, yukarıda da belirtildiği gibi 1902 yılında George Melies'in, Jules Verne'nin Ay'a Seyahat adlı romanından aynı adla uyarladığı filmidir. Harold Grey'in 1924 yılında gazeteye bant çizgi roman olarak çizmeye başladığı "Little Orphan Annie", okurların oldukça beğenisini kazandığından 1925 yılında William Beaudine yönetmenliğinde beyaz perdeye uyarlanmıştır.



Görsel 1.7. Harold Grey'in "Little Orphan Annie" (1924) adlı çizgi bantı (http-48)



Görsel 1.8. "Little Annie Rooney" (1925) film afişi (http-49)

Bu gibi örneklerin insanları sinema salonlarına çekmekteki başarısından sonra pek çok farklı çalışma yapılmıştır. Edgar Rice Burroughs'un 1912 yılında kaleme aldığı "Tar-zan: The Ape Man" adlı karakteri, W.S. Van Dyke'in yönetmenliğinde 1932 yılında beyaz perdeye aktarılmıştır. Yine o dönemin en ünlü çizgi roman kahramanı olan ve Alex Raymond tarafından 1934 yılında yaratılan Flash Gordon, Ford Beebe ve Robert F. Hill yönetmenliğinde, 1936 yılında "Rocket Ship" adıyla sinemaya uyarlanmıştır.

Çizgi roman uyarlamalarının gördüğü ilgi ve kazandığı başarılarla, Amerika'nın en büyük çizgi roman yayınevlerinden olan Marvel ve DC Comics'de kayıtsız kalamamış, onlar da kendi karakterlerini animasyon ve sinemaya uyarlamaya başlamışlardır. Jerry

Siegel ve Joe Shuster tarafından 1933 yılında DC Comics için yaratılan Superman karakteri, 1941 yılında Dave Fleisher yönetmenliğinde animasyon filmine uyarlanmıştır. Rakibi DC Comics'in bu hamlesinden sonra Marvel Yayıncılık'da kendisine ait olan Captain Marvel karakterini, 1941 yılında John English ve William Witney'in yönetmenliğinde "Adventures of Captain Marvel" isimli film ile sinemaya uyarlamıştır.



*Görsel 1.9. DC Comics'e ait olan Superman ve Marvel Comics'e ait olan Captain Marvel karakterleri (http-50, http-51)*

1940'lı yıllardan sonra Marvel ve DC Comics'in kahramanları başta olmak üzere, çizgi roman uyarlamaları artık Hollywood ve sinema sektörü için vazgeçilmez bir malzeme ve karlı bir kaynak olmuştur. 1944 yılında Marvel Comics'e ait olan Captain America, Elmer Clifton ve John English'in yönetmenliğinde sinemaya aktarılmış, 1966 yılında ise DC Comics'e ait olan Batman'ın ilk uzun metrajlı filmi, Leslie H. Martinson'un yönetmenliğinde izleyiciyle buluşmuştur.

60'lı ve 70'li yıllar boyunca pek çok süper kahraman, hem filmlerde hem de televizyon dizilerinde olmak üzere kendilerine yer bulmuştur. Ancak o dönemde sinema, hayal gücünün perdeye aktarılmasında halen animasyon kadar güçlü olamamıştır. Superman, animasyon filmlerindeki teknik avantajlar sebebiyle uçuyor veya binaları yerinden kaldırıp, üzerine gelen mermileri tek eliyle durdurabilirken, aynı gerçekçi gösterim sinema sahnesine aktarılamamıştır. Bu yüzden Superman da dahil olmak üzere pek çok süper kahraman ekranla buluşabilmek için sinemada kullanılan teknolojilerin gelişmesini beklemek zorunda kalmıştır.

1970'li yılların sonuna gelindiğinde sinemada kullanılan teknolojilerin ilerlemesi, artık Superman'ın uçabilmesini sağlamıştır. İlk uzun metrajlı film olan "Superman"

1978 yılında Richard Donner yönetmenliğinde beyaz perdeye aktarılmıştır. Filmin elde ettiği başarı sonucu, 1980 yılında Richard Donner ve Richard Lester tarafından “Superman 2” ve 1983 yılında yine Richard Lester tarafından “Superman 3” adıyla izleyiciyle buluşmuştur.

1980’li yıllarda Captain America, Spiderman, Hulk, Fantastic four gibi kahramanların sinemaya uyarlanması denenmişse de, yine teknik imkanların yetersizliğinden ötürü filmler istenilen başarıyı yakalayamamışlardır. Bu dönem çizgi roman uyarlamaları açısından oldukça sönük ve verimsiz geçmiştir. Ancak 1989 yılında Tim Burton’un yorumlamasıyla büyük başarı kazanan “Batman” filminden sonra, insanlar yeniden çizgi roman uyarlamalarına ilgi duymaya başlamış, 1992 yılında yine Tim Burton tarafından “Batman Returns” adıyla birkez daha izleyiciyle buluşmuştur. Joel Schumacher tarafından 1995 ve 1997 yıllarında çekilen “Batman Forever” ve “Batman and Robin”, seyircide büyük hayal kırıklığı yaratıp, gişede oldukça kötü sonuçlar almasına rağmen, 2005 yılından itibaren Christopher Nolan’a emanet edilmiş olan “Batman Begins (2005)”, “The Dark Knight (2008)” ve “The Dark Knight Rises (2012)” üçlemesi, iyi senaryosu, derinlik kazanmış karakterleri ve özel efektleriyle oldukça beğenilmiş ve dünya genelinde çok büyük hasılat yapmıştır.

2000’li yılların başı çizgi roman uyarlamaları için bir dönüm noktası olmuştur. 2000 yılında Bryan Singer tarafından yönetilen “X-men” filmi dünya çapında 296,339,527 dolarlık hasılatıyla sadece başarılı bir film değil, aynı zamanda ister X-men, ister Spiderman ya da ister Avengers olsun, serial filmlerin çekilmesinin önünü açmıştır ([http-52](http://52)).

1962 yılında Stan Lee tarafından Marvel Comics için yaratılan Örümcek Adam’ın, 1980’li yıllardaki başarısız sinema uyarlamaları, 2002 yılında yönetmenliğini Sam Raimi’nin yaptığı “Spiderman” le değişmiş, film büyük beğeni kazanmıştır. Seriyi yine aynı yönetmen in çektiği “Spiderman 2 (2004)” ve “Spiderman 3 (2007)” filmleri izlemiştir. Örümcek Adam daha sonraları Mark Webb’in yönetmenliğinde 2012 ve 2014 yıllarında “Amazing Spiderman 1 ve 2” olarak çekilmiş, en son olarak ta kahramanın “Avengers” serisiyle bağlantı kurmak amacıyla yeniden yorumlandığı seriler olan “Captain America: Civil War (2016)”, “Spiderman: Home Coming (2017)” ve “Avengers: Infinity War (2018)” filmlerinde görülmüştür.

Çizgi roman uyarlamaları bakımından oldukça önemli bir diğer seri de “Avengers” olmuştur. Ülkemizdeki adıyla “Yenilmezler” olarak tanınan bu grup,

aslında dünyayı kötülüklerden korumak amacıyla kurulmuş bir süper kahraman birliğidir. Daha önce de değinildiği gibi, Marvel ve Hollywood'un bu alanı keşfetmesi oldukça karlı olmuştur. Hatta 2000'li yılların başında maddi olarak ciddi bir krizde olan Marvel Comics'in yeniden ayağa kalkması bu uyarlama filmleri sayesinde olmuştur. Marvel Comics'in 2000'li yıllardan günümüze kadar gerçekleştirmeye çalıştığı nihai amaç, aslında Marvel'in çizgi roman evrenini eksiksiz olarak beyaz perdeye taşımaktır. Marvel Comics bu amacı gerçekleştirirken, önce birliği oluşturan süper kahramanların filmlerini ayrı ayrı çekerek vizyona sokmuş, daha sonraları da bu kahramanların birlik olarak yer aldığı maceraları işlemiştir. Marvel Comics, bu konuda tüme varım yöntemini kullanmış, karakterleri önce teker teker filmlerle ele alıp, sonra hepsini aynı filmlerin içinde göstermiştir. "Hulk (2003)", "Ironman (2008)", "Thor (2011)", "Captain America (2011)", "Ant-Man (2015)", "Doctor Strange (2016)", ve "Spiderman: Home coming (2017)" gibi kahramanların süper güçlerini nasıl kazandıklarını anlatan bireysel filmlerden sonra bütün kahramanların bir arada olduğu "The Avengers (2012)", "Avengers: Age of Ultron (2015)" ve "Avengers: Infinity War (2018)" gibi filmler çekilmiştir.

Marvel Comics'te olduğu gibi DC Comics'te aynı yöntemi benimsemiş, karakterlerini önce teker teker işleyip, sonra bu karakterleri grup filmlerinde birleştirmiştir. Superman'ın "Man of Steel (2013)" adlı hikayesiyle başlayan DC evreni, Batman'in ortaya çıktığı "Batman v Superman: Dawn of Justice (2016)" adlı filmle devam etmiş, daha sonra da "Wonder Woman (2017)" ve "Aquaman (2018)"in çekilmesiyle grubun baş karakterlerinin hikayeleri de pekiştirilmiştir. Hepsinin bir arada olduğu ekip filmi ise "Justice League (2017)" olmuştur.

Yerli ve yabancı çizgi romanlar Türk sineması için de her zaman kaynak olmuş, özellikle 1965-1975 arasında çekilen uyarlama filmleri Türkiye'de altın çağını yaşamış ve çekilen çoğu film gişede büyük başarı kazanmıştır ([http-53](http://53)).

O dönemde Türk halkının beyaz perdede izlediği çizgi roman uyarlamalarını beğenerek izlemesi ve çıkan her filmi takip etmesi aslında şaşılacak bir durum değildir. Ülkemize geç gelmesi sebebiyle televizyonun misyonunu o yıllarda çizgi romanlar yüklenmiştir. Günümüzde televizyon dizileri nasıl ilgiyle takip ediliyorsa, o yıllarda da bu dizilerin yerini yine ilgiyle takip edilen çizgi romanlar tutmaktadır. "Türk Sinemasında Çizgi Roman Uyarlamaları" adlı çalışmasında Karabay, gazeteci Burçak Evren'le yaptığı röportajda bu durumdan bahsetmiştir. Evren'e göre, televizyonun

olmadığı dönemlerde televizyon dizilerinin işlevini çizgi romanlar görmüş, halk o dönem çizgi roman konusunda önemli isimler olan Abdullah Ziya Kozanoğlu, Ratip Tahir Burak ve Suat Yalaz gibi çizerlerin yarattığı “Kırk Şehitler Kalesi”, “Kolsuz Kahraman”, “Kaan”, “Ringo” ve “Karaoğlan” gibi serileri gazetelerden ve çizgi romanlardan ilgiyle takip etmiştir (Karabay, 2013, s.16).

Karabay’ın aynı çalışmada yazar Agah Özgüç’le yaptığı röportajda ise, 1950’li yıllardaki çizgi roman furyası altın çağını yaşamaktayken, çizgi roman okurlarının o filmleri perdede görme ihtiyacından dolayı uyarlama filmlerinin çekilmiş olduklarını, çizgi roman furyasından ortaya çıkmış olan sinemasal bir yapının oluştuğunu aktarmıştır (Karabay, 2013, s.14).

Türk Sineması’nda çizgi roman uyarlamalarının devri de bu ihtiyaç sonucu başlamış olur. Yeşilçam’da tarihi filmler furyasını başlatan filmler, Suat Yalaz tarafından sekiz defa beyaz perdeye aktarılan “Karaoğlan” filmleri olmuştur. İlk olarak 1962 yılında çekilen “Cengiz Han’ın Hazineleri” filmini “Altay’dan Gelen Yiğit (1965)”, “Baybora’nın Oğlu (1966)”, “Camoka’nın İntikamı (1966)”, “Bizanslı Zorba (1967)”, “Karaoğlan/Yeşil Ejder (1967)”, “Karaoğlan/Samara Şeyhinin Kızı (1969)” ve “Karaoğlan Geliyor (1972)” filmleri takip etmiş, son olarakta 2013 yılında Kudret Sabancı’nın yönetmenliğinde, “Karaoğlan” adıyla son kez izleyiciyle buluşmuştur ([http-54](http://54)).

Uyarlanan ilk Tarkan filmi 1969’da çekilen “Bozkırlar Şahini Tark-Han” olmuş, Tarkan’ın yaratıcısı olan Sezgin Burak’ın hak iddia edememesi için Tarkan olan kahramanın ismi “Tark-Han” olarak değiştirilmiştir. Bunun üzerine bundan sonraki bütün senaryolarını Sezgin Burak yazmak üzere, ilk filmi Tunç Başaran’ın 1969 tarihli “Tarkan / Mars’ın Kılıcı” çekilmiştir. Geriye kalan serilerin yönetmenliğini Mehmet Aslan’ın yaptığı “Tarkan / Gümüş Eyer (1970)”, “Tarkan / Viking Kanı (1971)”, “Tarkan / Altın Madalyon (1972)”, “Tarkan / Güçlü Kahraman (1972)” ve son olarak ta “Tarkan / Kolsuz Kahramana Karşı (1972)” filmleri çekilmiştir (Scognamillo ve Demirhan, 2005).

Bu örnekler dışında yine tarihi bir çizgi roman kahramanı olan ve Ayhan Başoğlu tarafından 1964 yılında yayınlanmaya başlamış olan Malkoçoğlu da kendini beyaz perdede bulmuştur. Genelde Süreyya Duru ve Remzi Jöntürk’ün yönetmenliğinde, “Malkoçoğlu (1966)”, “Malkoçoğlu Krallara Karşı (1967)”, “Malkoçoğlu Kara Korsan (1968)”, “Malkoçoğlu Cem Sultan (1969)”, “Malkoçoğlu Akıncılar Geliyor (1969)”,



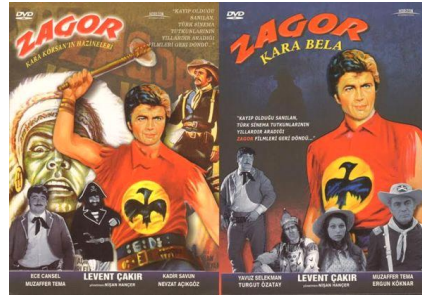
“Malkoçoğlu Ölüm Fedaileri (1971)” ve “Malkoçoğlu Kurt Bey (1972)” olmak üzere yedi adet filmle beyaz perdede boy göstermiştir.



*Görsel.10. Malkoçoğlu çizgi romanı ve filmi(ftp-55, ftp-56)*

Türk halkının beğenisine tarihi filmler dışında, fantastik ve western türünde yapılmış uyarlamalar da sunulmuştur. Ayrıca bazı yabancı çizgi roman kahramanları, kendi ülkelerinde henüz beyaz perdeye görünmeden, ülkemizde ilk uyarlamaları yapılmıştır. Bazen kendi orjinal hikayesinde iyi olan kahraman,Türk sinemasına uyarlanırken kötü bir karakter oluvermiş, ya da normalde bir adet olan kahraman, uyarlama için üç adete çıkarılmış olabilmektedir. Batman karakteri ülkemizde “Bedmen” olarak karşılık bulabilmektedir.

Karabay’ın verdiği örneklerde İtalyan asıllı bir western kahramanı olan Zagor, Belçikalı olan Red Kit ve Kaptan Swing, Amerikan asıllı Kızıl Maske ve Örümcek Adam gibi çizgi roman kahramanlarının ilk defa Türk Sineması’nda boy gösterdikleri belirtilmiştir. Yazar Agah Özgüç, Karabay’a verdiği roportajında, dünyada hiç bir uyarlaması yokken Zagor, Kızıl Maske, Kaptan Swing ve Tarzan gibi kahramanların filmlerinin ilk bizde yapıldığını söylemektedir (Karabay, 2013, s.14).



*Görsel 1.11. Dünyada ilk defa Türkiye’de çekilmiş olan Zagor filmlerinin afişleri (ftp-57)*

Şakar, senaryoların çizgi romandan daha gerçekçi biçimde yazıldığını ve yönetmen Nişan Hançer tarafından 1971 yılında “Zagor / Kara Bela” ve “Zagor / Kara Korsan’ın Hazinesi” olmak üzere iki kez peyzazperdeye uyarlandığını belirtmiştir (Şakar, 2014, s.18). Bu örnekler haricinde, Türk Sineması için uyarlanmış çizgi roman filmleri arasında “Korkusuz Kaptan Swing” (Yönetmen: Tunç Başaran, 1971), “Örümcek Adam” (Yönetmen: Cevat Okçugil, 1966), “Kızıl Maske” (Yönetmen: Tolgay Ziyal, 1968), “Red Kit” (Yönetmen: Aram Gülyüz ,1967, 1971, 1974)” ve Superman’ın ülkemizde boy gösterdiği filmler olan “Süper Adam” (Yönetmen: Cavit Yürüklü, 1971), “Süper Adam Kadınlar Arasında” (Yönetmen: Cavit Yürüklü, 1972), “Süper Adam İstanbul’da (Yönetmen: Yavuz Yalınkılıç, 1972) ve “Süpermen Dönüyor (Yönetmen: Kunt Tulgar, 1979) örnekleri gösterilebilir. Son dönemde ülkemizde yapılan çizgi roman uyarlamaları olarak Suat Yalaz’ın yarattığı karakterler olan “Son Osmanlı: Yandım Ali (2007)” ve “Karaoğlan (2013)”ı görülmektedir. Günümüzde yapılan çizgi roman uyarlamaları ise yok denecek kadar az olmaktadır. Bunun sebebinin, Türk çizgi romanının sektörleşmemesinden doğan üretim eksikliği, yani artık hiç bir yeni karakterin yaratılmaması ve günümüzde çizgi roman uyarlamalarının Türk Sineması’nda artık eskisi kadar ilgi görmemesi şeklinde değerlendirilmektedir.

Dünya genelinde örnekler incelendiğinde, çizgi romanlardan animasyon ve sinemaya yapılmış uyarlamaların, diğer edebi türlerden yapılmış olan uyarlamalara oranla oldukça fazla olduğu görülmektedir. Dolayısıyla çizgi romanlar animasyon ve sinema için daimi ve vazgeçilmez bir kaynak görevi gördüklerinden, bu üçü arasındaki uyarlama ilişkilerinde, çizgi romanların oldukça önemli bir yere sahip oldukları anlaşılmaktadır. Ancak çizgi roman, kaynak olarak kullanılırken çoğu zaman içeriğinde değişiklikler olabilmektedir. Bazen kahramanın, kişiliği veya güçleri, uyarlandığı zamanki toplumun sosyolojik ve teknolojik durumuna göre yeniden yorumlanabilmektedir. Çizgi romanda iyi karakter kötü karakteri her maceranın sonunda hapisaneyeye gönderip, bir sonraki sayı için potansiyel düşman yaratılırken, film uyarlamalarında ise öldükleri görülmekte ve çizgi romanda “çok sayılık kötü”, filmlerde ise “tek sayılık kötü” haline gelebilmektedirler. Burada göz önünde bulundurulması gereken asıl fikir, aslında her uyarlamamanın bir yorum olduğudur.

Bir edebi türü, diğer bir edebi türe uyarlarlarken, o türün anlatım dilinin getirdiği mecburiyetler sonucu orjinal kaynağı değişime uğramaktadır. Bu yüzden daha önce de belirtildiği gibi hiç bir uyarlama, kaynak metnin birebir kopyası olamamaktadır.

Desmond ve Hawkes'e göre iyi bir film uyarlaması sağlam bir senaryo, nitelikli yönetmen, oyuncular, ekip ve yapımın bütün katkılarının bir araya getirilmesiyle oluşmaktadır. Filmin sinematografik dilinin, çizgi romanın kendi anlatı dili ve ritmiyle uyumlu olması gerekmektedir. Özetle çizgi roman uyarlamalarının başarısı ile, çizgi romanın aslına olan sadakatinin çok ilgisi bulunmamaktadır (Desmond ve Hawkes, 2006'dan aktaran Smith, 2009, s.64).

Sonuç olarak uyarlamamanın başarısında, uyarlamayı yaparken eserin orijinalliğine olan sadakatinde ziyade, uyarlamayı yapanın esere kattığı yorumun daha etkili olacağı düşünülmektedir. Bu sonuca ulaşılmasındaki sebep, başarılı bir uyarlamamanın tek koşulunun sadakat olması durumunda, uyarlama yapmak için ortada bir nedene ihtiyaç olmayacağı düşüncesidir.

### **1.2.3. Uyarlama yöntemleri**

Bir eserin, başka bir esere uyarlanırken değişim geçirmesi kaçınılmazdır. Daha önce de belirtildiği gibi, bu iki tür arası geçiş, çoğu zaman mecburi tercihleri de beraberinde getirmekte, bu da ortaya çıkan yeni uygulamanın kaynak metinden uzaklaşabileceği anlamına gelmektedir. Uyarlama yapılırken orjinal kaynağa olan bağlılığın seviyesi ve yapılan yorumun sonucunda, uyarlamaları sınıflandırma ihtiyacı doğmuş ve bu durum uyarlama yöntemleri kavramını doğurmuştur. Bu yöntemler, mecburi zorunluluklar ya da bilinçli olarak yapılan tercihler sonucu ortaya çıkan değişkenlerin kategorize edilmesidir.

Sinema terminolojisinde sınırları çok net biçimde belirlenmemiş olmakla beraber, sinema endüstrisinde otorite olarak kabul edilen kişilerce ortak özellikler gösterebilen sınıflandırmalar yapılmıştır. Louis D. Giannette ve Jim Leach, "Writing, Understanding Movies" adlı kitaplarında, yapılan uyarlamaların eserin orjinaline olan sadakatine göre sınıflandırıldıklarını belirtmişlerdir. Onlara göre bu sınıflandırmalar "Serbest Uyarlama", "Sadık Uyarlama" ve "Birebir Uyarlama"lardır. Ancak bu sınıflandırmaya rağmen yine pek çok filmin sınıflar arası olabileceğini de belirtmişlerdir (Giannette ve Leach, 2008, s.442).

Smith ise; bu sınıflandırmayı yine üçe ayırmış ve bunları "Tip 1 Uyarlama", "Tip 2 Uyarlama" ve "Tip 3 Uyarlama" olarak adlandırmıştır. Smith'e göre, Tip 1 Uyarlama, anlamamanın en kolay ancak elde etmenin en zor olduğu tip olarak tanımlanmıştır. Çizgi romanın backgroundları, mizansen, görsel stili gibi özellikleri ile uyarlandığı filmin

özellikleri birebir aynı olmalıdır. Ona göre bu tipteki gerçek zorluk, çizgi romanda birden fazla olan bağımsız panellerin, aynı estetik algıyla hareketli görüntülere çevrilmesi olmaktadır.

Tip 2 Uyarlama'da, uyarlama yapılırken çizgi roman yeniden yaratılmaya çalışılmaz ancak çizgi romandaki tematik ve ideolojik şartlar korunmaktadır. Kaynaktaki tematik öğelerin korunması, Tip 2 Uyarlama'nın özünü oluşturmaktadır. O çizgi romana ait evren veya külliyat ya da başka bir deyişle yılların birikimi film için uyarlanmakta ve özetlenmektedir.

Tip 3 Uyarlama'da ise, çizgi romanlardaki temel öğeler aynen korunmakta ancak serinin külliyatından ya da bilindik öykülerden bağımsız olarak kurgulanmaktadır (Smith, 2009, s.25-53).

Sekendiz ise diğer örneklerde olduğu gibi bu sınıflandırmaları “Esinlenme ile Kalan Uyarlamalar”, “Serbest Uyarlamalar” ve “Sadık Uyarlamalar” olmak üzere üçe ayırmıştır. Sekendiz'e göre bir uyarlamanın, esinlenme ile kalan uyarlama olabilmesi için filmle doğrudan ilgisi olmamasına rağmen farklı bir kahraman, kostüm yada logo kullanılması, filmde gösterilen kahramana ait olmayan güçlerin, yada başkasına ait olan güçlerin o kahramanda kullanılması, yada bir çizgi roman hikayesinin, ona ait olmayan başka bir kahramanla gösterilmesi gibi şartlara sahip olması gerektiğini belirtmiştir. Serbest uyarlamalarda ise, edebi bir eserden alınan bir fikrin, karakterin veya olayın kullanılarak asıl konudan bağımsız bir şekilde ele alınması şeklinde aktaran Sekendiz, üçüncü tip olan sadık uyarlamaları ise filme kaynaklık eden eserin özünün muhafaza edilmiş olması şeklinde açıklamıştır (Sekendiz, 2016, s.9-12).

Esmeray Karataş Ateş, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde Sinema ve Edebiyat dersi için hazırladığı, “Uyarlama Türleri” adlı çalışmasında, sınıflandırma konusundaki farklı görüşlere yer vermiştir. Kendisi uyarlamaları “Doğrudan Aktarma”, “Özü Koruma” ve “Esinlenme” olmak üzere üç başlıkta tanımlamıştır.

Ateş, çalışmasında yazar Geoffrey Wagner'in görüşlerine de yer vermiştir. Ateş, G.Wagner'in uyarlamaları “Transposition (Aktarma)”, “Commentary (Yorum)” ve “Analogy (Benzeşim)” olmak üzere üçe ayırdığını belirtmiştir. G.Wagner'e göre “Transposition (Aktarma)”, bir romanı çok az bir değişiklik ile doğrudan perdeye aktarmak, “Commentary (Yorum)”, yönetmenin yorumuyla orjinal eserde değişiklik yapmak ve “Analogy (Benzeşim)” ise başka bir edebi tür yaratmak amacıyla eserden

bir parçayı, bölümü ya da referansı kullanmak veya paralellik kurmak suretiyle uyarlamaktır.

Aynı çalışmada, D. Andrew'un görüşleri de yer almaktadır. Andrew, uyarlamaları, “Başka Kaynaktan Ödünç Alma”, “Kesişme” ve “Dönüştürmenin Aslına Sadık Kalması” olmak üzere üç başlıkta tanımlamıştır. Uyarlamaların sınıflandırılmalarındaki bir diğer farklı görüş ise, M. Klein ve G. Parker’a aittir. M. Klein ve G. Parker, uyarlamaları “Anlatının özüne bağlı kalmak”, “Anlatının özünü muhafaza ederek yeniden yorumlamak” ve “Anlatıyı sadece bir hammadde olarak ele almak” olmak üzere üç grupta ele almaktadırlar (Ateş, 2016).

Bu çalışmada yukarıda uyarlamalarla ilgili olarak beyan edilmiş olan yedi benzer görüşten yola çıkılarak ve çizgi romandan yapılan film uyarlamaları bütünüyle incelendikten ve hangi öğelerin ne kadarının kullanıldığı araştırıldıktan ve belli bir sonuca ulaşıldıktan sonra, çizgi romandan sinemaya yapılan uyarlamalarla ilgili üç yeni tanım yapılmaya çalışılacaktır. Bu yeni tanımların içerikleri nedeniyle çizgi romandan sinema veya animasyona yapılan uyarlamaları daha kolay kategorize edebilecekleri düşünülmüştür. Aşağıdaki bölümlerde detaylı olarak ele alınacak olan üç yöntem şöyledir:

- Doğrudan Uyarlama
- Dolaylı Uyarlama
- Serbest Uyarlama

#### **1.2.3.1. Doğrudan uyarlama**

Doğrudan Uyarlama Yöntemi, çizgi romanın görsel ve metinsel içeriğinin birebir olarak filme aktarılmasıdır. Özünde iki farklı edebi tür ve iki farklı anlatım diline sahip olan çizgi roman ve sinema, bu yöntemle ortak bir dil konuşmak durumunda kalmaktadır. Doğrudan uyarlama yapılırken, çizgi roman kareleri, renkleri, atmosferi ve öyküyü anlatım biçimleri birebir olarak beyaz perdeye yansıtılmaktadır. Çizgi roman, anlatısını panelleri istediği gibi serbest bir biçimde ve kontrolü okuyucuya bırakarak vermektedir. Sinema ise sabit bir en-boy sınırlaması içinde ve öykü hızını kendi kontrolünde vermesi bakımından çizgi roman estetiğinin perdede yakalanması oldukça zordur.



*Görsel 1.12. 300 çizgi romanı ve filminden kare örnekleri (http-58)*

Çizgi roman estetiğinin sinemada yakalamayı başarmış olan “Sin City / Günah Şehri”, “Persepolis”, “300” gibi filmler ya da Tunç Başaran’ın çektiği tüm Tarkan filmlerinde çizgiromandan birebir olarak kareleri kullanması (Sekendiz, 2016, s.8), bu yönüme örnek olarak gösterilmektedir. Aşağıda Sin City örneğinin çizgi roman ve film kareleri karşılaştırmalı olarak ele alınmaktadır.

#### **1.2.3.1.1. Sin City örneği**

Sin City, 1992-1999 yılları arasında Frank Miller tarafından 7 cilt halinde yaratılmış ve oldukça beğeni kazanmış bir çizgi roman serisidir. Seri kronolojik olarak Sin City, Vol. 1: The Hard Goodbye (1992), Sin City, Vol. 2: A Dame to Kill For (1993), Sin City, Vol. 3: The Big Fat Kill (1994), Sin City, Vol. 4: That Yellow Bastard (1996), Sin City, Vol. 5: Family Values (1997), Sin City, Vol. 6: Booze, Broads, and Bullets (1998), ve Sin City, Vol. 7: Hell and Back (1999) şeklinde çıkmıştır (http-59).

Sin City çizgi romanı, 9 yıl arayla olmak üzere iki defa beyaz perdeye uyarlanmıştır. İlk uyarılma 2005 yılında Sin City adıyla 1, 3 ve 4. kitaplardan uyarlanmıştır, son uyarılma ise 2014 yılında Sin City: A Dame to Kill for adıyla 2. ve 6. filmlerden uyarlanmıştır. Sin City filmleri, çizgi romandan sinemaya aktarılırken kullanılan anlatım dili sayesinde, türünün ender örneklerini temsil eden kült filmler haline gelmişlerdir. Hatta yönetmen Robert Rodriguez, film uyarlaması için yazılacak bir film senaryosuna ihtiyaç duymadığı için, filmin künyesindeki senaryo diye bir bölüm konmamış, onun yerine çizgi romanın yaratıcısı: Frank Miller ifadesi yer almıştır. Bu detay, filmin doğrudan uyarılma kriterlerine uymuş olduğunun göstergelerinden biridir.

Serinin yaratıcısı olan Frank Miller’ın çizgi romanda yakaladığı eşsiz anlatım, çizgi romanın bir kara film dili ve görüntüsü yakalamasını sağlamış, dolayısıyla filme

birebir aktarıldığı için film atmosfer olarak tam anlamıyla bir kara film haline gelmiştir. Filmin başarısı, çizgi roman estetiğinin bire bir şekilde ekrana yansıtılmasından kaynaklanmaktadır. Filmde kullanılan kadrarlar, kompozisyonlar, efektler ve renkler, çizgi roman karelerinin neredeyse birebir aynısıdır.

Matthew P. McAllister, Ian Gordon, ve Mark Jancovich, “Blockbuster meets the superherocomic or art house meets the graphic novel? The Contradictory Relationship between Film and Comic Art” adlı çalışmalarında, Robert Rodriguez’in karelerine, kamera açılarına, renklerine ve hatta karakterlerin mimiklerine kadar çizgi romana sadık kalarak çektiği Sin City filminin Hollywood kurallarını yaktığını ifade etmişlerdir. Onlara göre bu film, çizgi romandan sinemaya yapılmış bir uyarılama değil, doğrudan bir çeviridir (McAllister, Gordon ve Jancovich, 2006, s.113). Sin City çizgi romanlarının bir diğer özelliği de iç ses kullanımınıdır. Çizgi romanda ana hikaye hep kahramanların iç sesinden anlatılmaktadır. Film versiyonu da bu özelliği oldukça ustaca kullanmaktadır. Aşağıda çizgi roman ve filmin incelenmesi detaylı olarak verilmektedir.

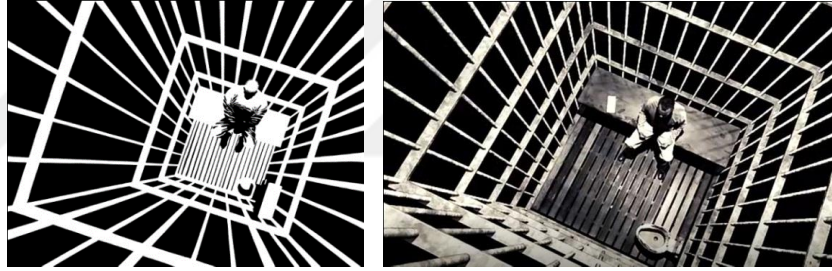
2005 yılında çekilmiş olan Sin City filminin yönetmenliği, Robert Rodriguez ile çizgi romanın yaratıcısı olan Frank Miller tarafından yapılmıştır. Filmde Mickey Rourke (Marv), Bruce Willis (Hartigan), Jessica Alba (Nancy), Elijah Wood (Kevin), Clive Owen (Dwight), Rosario Dawson (Gail), Benicio Del Toro (Jackie Boy) ve Michael Clarke Duncan (Manuke) gibi önemli oyuncular yer almıştır. Film, dünya genelinde \$158,753,820 hasılat kazanmıştır (http-60).

Sin City filmi, Sin City, Vol. 1: The Hard Goodbye (1992), Sin City, Vol. 3: The Big Fat Kill (1994) ve Sin City, Vol. 4: That Yellow Bastard (1996) adlı çizgi roman serilerinden beyaz perdeye uyarlanmıştır. Birbirinden bağımsız gibi görünen bu üç hikayede, kahramanlarımızın yolları bazen “Kadie’s” adlı bir barda kesişebilmekte, bu durum da bu üç öykünün aynı zamanda ve aynı şehirde geçtiğini gösterir nitelikte olmaktadır. Aynı zaman diliminde aynı şehirde gerçekleşen bu suç, vahşet ve intikam olayları, kaynamakta olan şehrin adının neden Sin City (Günah Şehri) olduğunu da vurgulamaktadır. Filmdeki hikayelerin ortak noktaları hepsinin ayrı ayrı kadınların başına gelen olaylar yüzünden gerçekleşmekte, bu yüzden filmdeki tüm olaylar aslında “kadın meselesi” yüzünden olmaktadır.



*Görsel 1.13. Hartigan'ın Roark Junior'u vurma sahnesi*

Filmin öykülerinden biri That Yellow Bastard'tır. Film, Dedektif Hartigan'ın işindeki son gününde, 11 yaşındaki Nancy adlı kızı, bir seri katil olan Roark Junior'un elinden kurtarmasıyla başlamaktadır. Hartigan'ın vurduğu Roark Junior, aslında çok güçlü bir adam olan Senatör Roark'ın oğludur ve oğlunun vurulmasından sonra bunu Hartigan'a ödetmek isteyen Senatör, onu hapse atırıp sekiz yıl ceza almasını sağlamıştır.



*Görsel 1.14. Hartigan'ın hücre sahnesi*

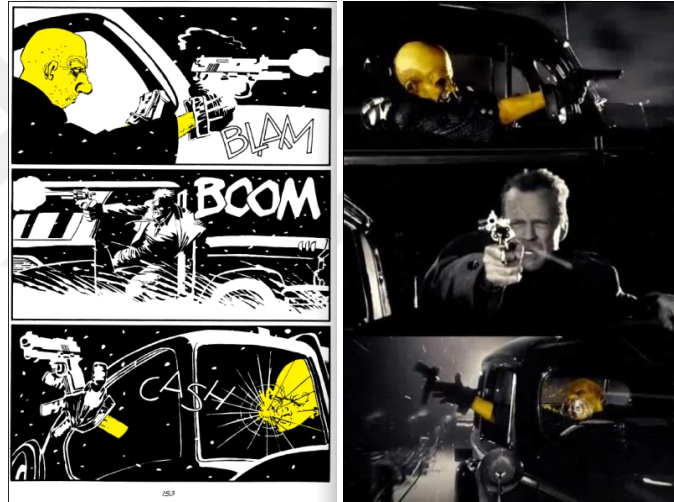
Hücredeki günlerini kızı gibi gördüğü Nancy'yi düşünerek geçiren Hartigan, bir gün sarı renkli, çirkin ve pis kokulu bir adam tarafından ziyaret edilmiş ve adam ona, içinde Nancy'nin kesik parmağının olduğu bir zarf vermiştir. Bu adam aslında Hartigan'ın yıllar önce Nancy'yi kurtarıırken vurduğu ve gördüğü tedavi sonucunda vücudu bu hale gelmiş olan Roark Junior'dır.





*Görsel 1.15. Roark Junior'un Hartigan'ı ziyaret ettiği sahne*

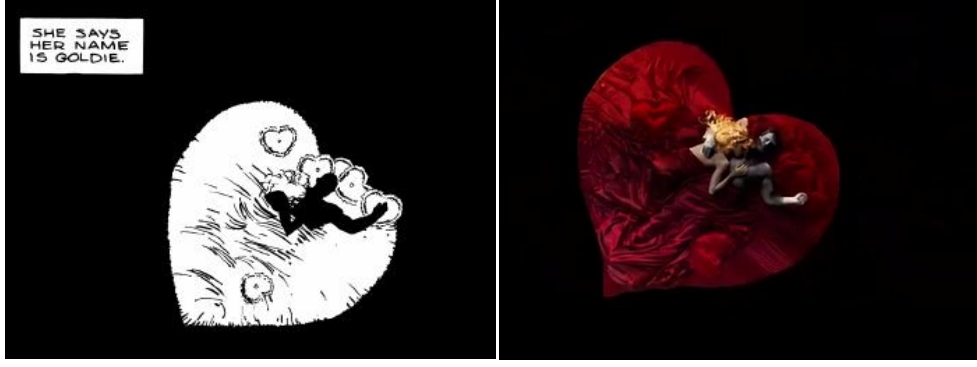
Şartlı tahliye memuru olan Lucille vasıtasıyla hapisneden çıkan Hartigan, artık yetişkin bir kadın olan Nancy'yi bir barda bulmuş ve birlikte bardan çıkmışlardır. Ancak yolda sarı renkli, çirkin ve pis kokulu adamın saldırısına uğramışlardır.



*Görsel 1.16. Roark Junior'un, Hartigan ve Nancy'ye saldırdığı sahne*

Çıkan çatışmada sarı renkli adam yaralanmış olsa da Hartigan ve Nancy'yi kaldıkları motele kadar takip etmiştir. Hartigan'ı yakalayıp bir iple duvara asmış ve Nancy'yi de alarak kaçmıştır. İplerinden kurtulan Hartigan, sarı adamın kaldığı çiftliğe giderek, onu öldürmüş ve Nancy'yi kurtarmıştır. Görevini tamamlamış olan Hartigan, yaşamına son vermiştir.

Filmin bir diğer öyküsü ise The Hard Goodbye'dır. Öykünün kahramanı olan Marv, tutkuyla bağlı olduğu Goldie'yi geçirdikleri gecenin sabahında yatakta ölü bulmuştur. Şaşkınlığını üzerinden atamamışken binayı polisler basmış, Marv ona oldukça avantaj sağlayan dev cüssesi ile kalabalığı yarıp kaçarak şartlı tahliye memuru olan Lucille'in evine sığınmıştır.



*Görsel 1.17. Marv ve Goldie*

Marv, Goldie'nin ölümüyle ilgili olarak konuştuğu kişilerden aldığı bilgilerle, güçlü bir din adamı olan Patrick Henry Roark'un çiftliğine gitmiştir. Burada, ince yapılı, gözlüklü ve çok çevik bir adam tarafından saldırıya uğramış ve bir hücreye kapatılmıştır.



*Görsel 1.18. Marv ve Lucille'nin hücre sahnesi*

Kendini duvarlarında kesik kadın kafalarının sergilendiği bu hücrede şartlı tahliye memuru Lucille'le birlikte bulan Marv, uzunca bir uğraş sonucu kalın çelik kapıyı kırmayı başarmış ve kaçmıştır. Daha sonra Goldie'nin ikiz kardeşi olan Wendy'le birlikte Roark'ın çiftliğine gitmiştir. Marv, kendisini daha önce pusuya düşürmüş olan ince gözlüklü adamı yakalamış, kol ve bacaklarını keserek onu kendi kurduna yedirmiştir.



*Görsel 1.19. Marv ve Goldie'nin katilinin kendi kurdu tarafından yenme sahnesi*

Goldie'nin katilinin kesik kafasıyla Patrick Henry Roark'ın evine giden Marv, Roark'ı öldüreceği sırada polisler tarafından basılmış ve ikisi de arbedede vurulmuşlardır. Roark ölürken, dev cüssesi sayesinde hayatta kalan Marv, Patrick Henry Roark'ı öldürmekten elektrikli sandalye ile idama mahkum edilmiştir.

Filmin son öyküsü ise, The Big Fat Kill'dir. Öykü, ana kahraman olan Dwight'ın, sevgilisi Shelly'nin evindeyken başlamaktadır. Shelly'nin kıskanç eski sevgilisi olan Jackie-Boy ve çetesi Shelly'nin evini basmış, ancak Dwight tarafından hırpalandıktan sonra evden kaçmak zorunda kalmışlardır.



*Görsel 1.20. Dwight ve Jackie-Boy'un tuvalet sahnesi*

Dwight, Jackie-Boy ve çetesinin peşlerine düşerek, kontrolü fahişeler tarafından sağlanan Old Town'a gelmiştir. Jackie-Boy ve çetesi burada taşkınlık yapınca, şehirdeki fahişelerin lideri olan Gail ve kızları tarafından öldürülmüşlerdir. Ancak Jackie-Boy'un bir polis olduğu ortaya çıkınca Dwight, cesetleri bir arabaya koyup zift çukuruna atmıştır.

Jackie-Boy'un ölümü o ana kadar aralarında rüşvete dayalı bir barış anlaşması olan fahişeler, polisler ve mafya arasındaki düzeni bozmuştur. Bu yüzden Gail, mafya babası büyük patron Wallenquist'in sağ kolu olan devasa siyahi Manute tarafından esir

alınmış, bunu öğrenen Dwight, eski sevgilisi olan Gail'i kurtarmak için kızlarla birlikte harekete geçmiştir.



*Görsel 1.21. Notun gelme sahnesi*

Manute'yle Gail'i, Jackie-Boy'un kesik kafasıyla deęiş tokuş eden Dwight kafanın içine koyduğu uzaktan kumandalı bombayı patlatarak Manute ve kalabalığın dikkatini dağıtmış, bu esnada Gail'in silahlarla bezeli fahişeler çetesi Manute ve çetenin geri kalanını öldürmüştür.

Yönetmenliği Robert Rodriguez ile Frank Miller tarafından yapılan serinin ikinci filmi olan *Sin City: A Dame to Kill For*, 2014 yılında çekilmiştir. Filmde, Mickey Rourke (Marv), Bruce Willis (Hartigan), Jessica Alba (Nancy), Josh Brolin (Dwight), Rosario Dawson (Gail) dışında filmin kadrosuna Lady Gaga (Bertha), Joseph Gordon-Lewitt (Johnny), Eva Green (Ava), Ray Liotta (Joey) ve Stacy Keach (Wallenquist) gibi oyuncular katılmıştır. İlk film hasılat bakımından oldukça yüksek bir meblaya ulaşmış olsada, bu film dünya genelinde \$39,407,616 hasılatla kalmıştır (http-61).

Serinin ikinci filmi ise, *Sin City, Vol. 2: A Dame to Kill For* (1993) ve *Sin City, Vol. 6: Booze, Broads and Bullets* (1998) adlı çizgi romanlardan beyaz perdeye uyarlanmıştır.

Film, hafızasıyla ilgili sorunlar yaşayan Marv'ın kendini bir araba kazası sonrası, hurda haline gelmiş araçlarla, bir kaç genç adamın cesetlerinin başında bulmasıyla başlamaktadır. Zihnini biraz zorlayan Marv, yerde yatan gençlerin şehirdeyken evsiz bir adamı yakmaya çalışan üniversiteli şımarık gençler olduklarını ve onları buraya kadar takip ederek kaza yaptırdığını hatırlamaktadır. Geride gençlerden iki kişi daha kaldığını hatırlayan Marv, onları doğmuş olduğu sosyal konutlara kadar takip edip öldürmüştür. Ancak hala zihni bir gelip bir giden Marv, kim olduğunu hatırlayamamaktadır.



*Görsel 1.22. Evsiz adamın yakılma sahnesi*

Filmin ikinci öyküsü Dwight'ın dedektiflik yaptığı sırada, Sally adlı fahişeyi Joey adlı adamdan kurtarmasıyla başlamaktadır. Joey'un karısı tarafından tutulmuş olan Dwight, müşterisinden parasını alarak yeni bir hayata başlamak istemektedir. Ancak kalbini kırıp onu terkeden ve Damian Lord isimli bir milyarderle evlenen eski aşkı Ava, onunla görüşmek isteyince kendini yine belanın içinde bulmuştur. Ava, kocasından şiddet gördüğünü ve hayatının tehlikede olduğunu söyleyerek aslında suçsuz olan kocasını, mirasını alabilmek için Dwight'a öldürtmüştür.



*Görsel 1.23. Dwigh'in dedektiflik yaptığı sahneler*

Ava'nın asıl gücü, erkekleri kendine aşık ettikten sonra onları istediği gibi kullanabilmesidir. Ava daha sonra evinde verdiği bir partide mafya babası Wallenquist'e Dwight'ı öldürüp Old Town'ı yok etmesi halinde onunla evleneceğini söylemiş, ancak bu haber o partiye garson kıyafetiyle giden Gail tarafından Dwight'a iletilmiştir. Kılık değiştirerek Ava'nın evine gitseler de, Manute tarafından tanınmış ve

yakalanmışlardır. Ancak Gail ve kızları Ava'nın adamlarını öldürerek evi havaya uçurmuşlardır. Dwight ise Ava'yı silahla vurarak öldürmüştür.



*Görsel 1.24. Gail'in Ava ile Wallenquist'i gizlice dinleme sahnesi*

Filmin üçüncü öyküsü, yetenekli ve genç bir kumarbaz olan Johnny'nin poker masasında senatör Roark'ın yenerek tüm parayı kazanmasıyla başlamaktadır. Şehrin diğer güçlü isimlerinin önünde aşağılanmış olan senatör, daha sonra Johnny'yi bularak onun parmaklarını kırdırıp onu dizinden vurmuştur. Bu arada senatörün aslında öz oğlu olan Johnny'yi tanıdığı ortaya çıkmıştır. Ertesi akşam Johnny, biraz para bularak tekrar poker masasında senatörün karşısına oturmuş ve yine onu yenmiştir. Sinirlerine hakim olamayan senatör kendi oğlu olan Johnny'yi alnından vurarak öldürmüştür. Bu esnada ilk filmde görülmüş olan Nancy, senatör Roark'tan Hartigan'ın intikamını almak için planlar yapmaktadır. Ancak bir intikam hazırlığı içinde olduğu bilgisi senatöre ulaştırılmıştır. Marv Nancy'nin yardıma gelmiş ve ikisi birlikte Roark'ın peşine düşmüşlerdir. İkisi birlikte Roark'ın evine giderek tüm adamlarını ve senatörü vurarak öldürmüşlerdir.

Dwight'ın hikayesi olan "A Dame to Kill For" ve Marv'ın hikayesi olan "Booze, Broads, and Bullets" çizgi roman versiyonunda yer almasına rağmen, Kumarbaz Johnny ve Nancy'nin intikam hikayesi orjinal çizgi romanda yer almamaktadır. O öykü Frank Miller tarafından film için yazılmıştır.

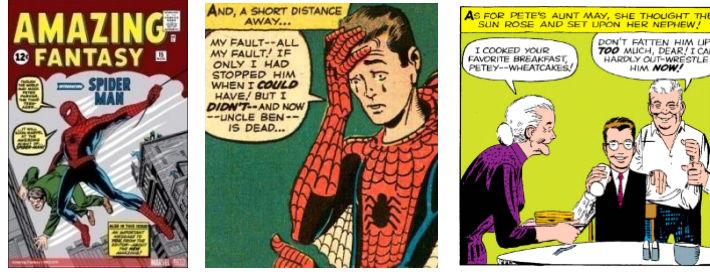
### **1.2.3.2. Dolaylı uyarlama**

Dolaylı uyarlama yöntemi, geçmişte ve günümüzde çizgi romandan sinemaya yapılan uyarlamalarda en sık kullanılan yöntemdir. Dolaylı uyarlama, çizgi romanın görsel estetik ve içeriğinin sinemaya aktarımı konusunda doğrudan uyarlamaya göre daha kolaydır, ancak bir karakterin ortalama bir sinema filmi süresi olan 90-120 dakikaya sıkıştırılması göz önünde bulundurulduğunda, o karakterin basılmış tüm

serilerinin taranıp, özet biçiminde ele alınması durumu ortaya çıkmaktadır. Günümüzde çekilen tüm süper kahraman filmlerinde bu yöntem kullanılmaktadır. Batman, Superman, Spider-Man, Iron Man, Hulk, Thor, Captain America ve burada sayılmayan pek çok süper kahramanın külliyatları taranarak yapılan sinema uyarlamalarında “özetlenmişlerdir”. Uyarlama yapılırken, kahramanın özelliklerini ve hikayesini bozmadan günün şartlarına uygun olarak çeşitli değişiklikler yapılabilmekte, karakter ve temadan uzaklaşmadan karakterler yeniden yorumlanabilmektedir. Bu yaklaşım kolay olmakla birlikte, külliyata hakim olan kemik izleyicinin tavrının değişkenliği yüzünden riskli olabilen ama göze alınması gereken bir yaklaşımdır. Kimi izleyici çizgi romanda gördüğü, tüm ayrıntılarını bildiği kahramanın ekrana uyarlandıktan sonra geçirdiği değişimi olumsuz tepkilerle karşılarken, kimi izleyici de güncellenmiş olan bu eski ama yeni kahramanı beğenmektedirler. Spider-Man çizgi romanından yapılan uyarlamaların dolaylı uyarlama olması sebebiyle bu incelemeye konu olmuştur. Diğer örnekler tek filmle incelenip açıklanabilirken, Spider-Man filmlerinin bir külliyat taramasından sonra ortaya çıkmış olan rafine öyküler olmaları sebebiyle, yapılan majör değişikliklerin saptanabilmesi açısından birden fazla çekilmiş film incelenmektedir.

#### **1.2.3.2.1. Spider-Man örneği**

Stan Lee ve Steve Ditko'nun yarattığı Spider-Man, ilk defa 10 Ağustos 1962 yılında okuyucularıyla buluşmuştur. Maskenin altındaki kişi ise genç Peter Parker'dır. Çizgi romanın orjinal hikayesinde Peter, bir yetim olarak May Hala'sının ve Ben Amca'sının yanında yaşamakta, çocukları olmayan May Hala ve Ben Amca, Peter'a kendi öz oğulları gibi davranmaktadır. Peter, o sıralar liseye giden, içine kapanık bir karakterdir. Bilime özel bir ilgisi olan Peter, bir gün bir bilim fuarında radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılmış ve böylece güç, hız, çeviklik, duvarlarda yürüyebilme ve tehlikeyi önceden sezebilmek gibi özel güçlere sahip olmuştur. Kostümünü kendisi dikmiş ve okulun fen laboratuvarında gizlice çalışarak, ısıya dayanıklı ve dirençli bir ağ ve bunları bileğinden fırlatabileceği bir makine icat etmiştir. Peter yeni güçlerini test edebilmek ve biraz para kazanabilmek amacıyla maskeyle televizyonda güreş müsabakalarına katılmaya başlamıştır. Bir gün, orayı soyan bir hırsız görmezden gelmiş, ancak o hırsız daha sonra Ben Amca'sını öldürmüştür.



**Görsel 1.25.** Spider-Man'ın İlk sayısı ve May Hala, Peter Parker ve Ben Amca (<http-62>)

Bunun üzerine artık güçlerini adalet için kullanmaya başlamaya karar veren Spider-Man'ın kötülerle mücadelesi de başlamıştır. Spider-Man'ın çok sayıda düşmanı olmuştur. Başlıca düşmanları arasında Green Goblin (Norman Osborn), Dr. Octopus, Hob Goblin (Roderick Kingley), Venom (Eddie Brock), Lizard, Sandman, Electro, Vulture, Carnage, Rhino, Mysterio, Hydro-Man, Kingpin gibi örnekler sayılmaktadır.

Aşağıda, 2002-2018 yılları arasında çekilmiş olan Spider-Man filmlerinin, çizgi roman ile olan benzerlikleri dolaylı uyarlama yöntemine göre karşılaştırmalı olarak ve sadece değiştirilmiş öğeleri bakımından incelenmektedir.

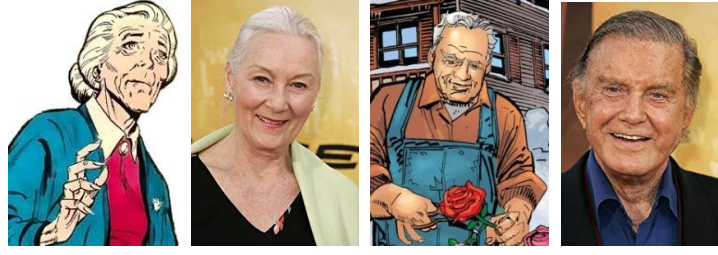
Yönetmenliğini Sam Raimi'nin üstlendiği 2002 tarihli Spider-Man adlı filmde, Spider-Man'i Tobey Maguire, Green Goblin/Norman Osborn'u Willem Dafoe, Mary Jane Watson'u Kirsten Dunst, Harry Osborn'u James Franco, May Parker'ı Rosemary Harris, Ben Parker'ı Cliff Robertson ve J.Jonah Jameson'u J.K.Simmons canlandırmaktadır. 2002 yılında vizyona giren film, dünya genelinde \$821,708,551 hasılat elde etmiştir (<http-63>).

“Spider-Man”, “Spider-Man 2” ve “Spider-Man 3”ü yönetmen Sam Raimi çekmiştir. Raimi'nin çektiği serilerdeki karakterler, diğer yönetmenlerin çektiklerine oranla çizgi roman versiyonlarına oldukça yakındır. Dolayısıyla Raimi'nin, karakterlerin çizgi roman hallerine benzer şekilde seçilmesine özen gösterdiği açıkça görülmektedir.



**Görsel 1.26.** Peter Parker ve Mary Jane Watson'un çizgi roman ve film versiyonu (<http-64>,<http-65>,<http-66>, <http-67>)





**Görsel 1.27.** May Hala ve Ben Amca'nın çizgi roman ve film versiyonu (<http-68>,<http-69>,<http-70>,<http-71>)

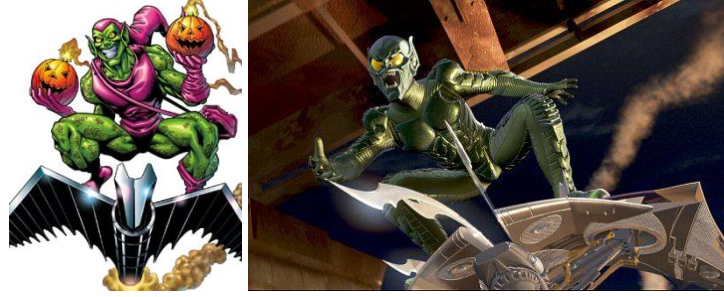
Öykü genel hatlarıyla çizgi roman evrenine uygun olsa da, sinemaya aktarılırken bir takım değişiklikler geçirmiştir. Değişikliklerden en önemlisi, Spider-Man'ın ağ atma özelliğiyle ilgili olmuştur. Çizgi romanda Spider-Man'ın bileklerine bağlı ağ atma aygıtları ve bu aygıtlara taktığı ağ kartuşları bulunmaktadır. Yanında belli bir miktar kartuş taşıyabildiği için bazı maceralarında ağı bitebilmekte, ya da bileklerindeki aygıtlar zarar gördüğü zaman mücadelesine ağısız devam etmek zorunda kalmaktadır. Filmde ise, örümcek tarafından sokulduktan bir süre sonra, ağ bileklerinin içinden çıkmaya başlamaktadır. Raimi'nin bu uyarlamada yapmış olduğu en büyük değişiklik bu olmuştur. Spider-Man'ın ağ kartuşunun bitmesi gibi bir kaygısı yoktur, ihtiyacı olduğunda avuç içine dokunması yeterli olmaktadır.



**Görsel 1.28.** Spider-Man'ın çizgi romandaki ağ kartuşu ve filmde bileklerinden çıkan ağ sahnesi(<http-72>, <http-73>)

Spider-Man'ın bu filmdeki düşmanı Green Goblin olmuştur. Çizgi romanda aldığı serumla bütün vücudu değişerek bir yaratığa dönen Green Goblin, bu filmde daha çok Norman Osborn'un kafasındaki iç ses olmuş, Osborn ancak son teknoloji kıyafetleri giyerek Green Goblin'e dönüşmüştür. Çizgi roman maceralarında çoğunlukla Spider-Man tarafından yenilgiye uğrayan Green Goblin hep kaçmanın bir yolunu bulmuşken, filmde kendi hatası yüzünden ölmüştür. Spider-Man dışındaki çoğu uyarlamada da

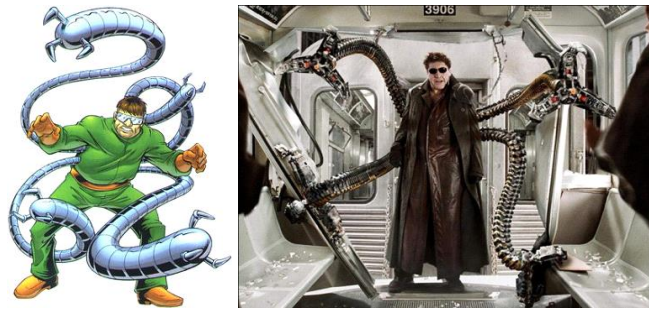
kötüler bu sonla karşılaşmaktadır. Çizgi romanda kaçan kötü karakterler, film versiyonlarında işlevlerini tamamladıktan sonra ölmektedirler.



**Görsel 1.29.** Green Goblin'in çizgi roman ve film versiyonu ([http-74](#), [http-75](#))

Sam Raimi'nin 2004 yılında çektiği ikinci film olan Spider-Man 2'de, Ben Amca ve Norman Osborn dışındaki tüm kadro aynı kalmakla birlikte, ekibe Dr. Otto Octavius rolüyle Alfred Molina katılmıştır. Film dünya genelinde \$783,766,341 hasılat elde etmiştir ([http-76](#)).

Dr. Octopus, yani doktor "Otto Octavius" hem çizgi romanda, hem de filmde benzer radyoaktif kazaya kurban gitmektedir. Ancak çizgi romanda nişanlısı da dahil olmak üzere tüm çevresini yavaş yavaş kaybedip içe dönen Dr. Octavius, bir gün laboratuarda geçirdiği kaza sonucu kendi icadı olan ahtapot kolları vücuduna kaynamıştır. O kaza anında henüz Peter Parker'la tanışmamıştır. Kazadan bir süre sonra, kollarla telepatik iletişim kurmayı başarmış ve zaten ruh hali bakımından kötü bir durumda olan Dr. Octavius, suç dünyasına karışarak, Dr. Octopus lakabını almıştır.



**Görsel 1.30.** Dr. Octopus'un çizgi roman ve film versiyonu ([http-77](#), [http-78](#))

Film versiyonunda ise Dr. Octavius, nişanlısına karşı oldukça sevecen, işinde de oldukça hırslı olarak tasvir edilmiştir. Çizgi romanın aksine, Norman Osborn öldükten sonra, bilimsel araştırmaların başına oğlu Harry Osborn geçmiş ve yeni bir füzyon enerjisinin yaratılması için Dr. Octavius'u işe almıştır. Ancak beklenen kaza

gerçekleşmiştir ve çizgi romanın tersine nişanlısı ve Peter Parker'da orada bulunmaktadır. Nişanlısı kazada ölüren, Peter Paker Spider-Man kostümünü giymiş ve olaya müdahale etmiştir. Çizgi romandan farklı olarak Dr.Octavius'un ahtapot kollarının yapay zekaları vardır ve kaza esnasında, ensesindeki kolları kontrol etmesini sağlayan çip parçalanınca, 4 koluyla birlikte Dr. Octavius'un bedeninde artık beş zihin haline gelmişlerdir. Yaşadığı acı ve kolların onun zihnine etki etmesi sayesinde Dr. Octavius, azılı bir suçlu haline gelmiştir. Çizgi romanda empati yeteneğinden yoksun azılı bir suçlu olan Dr. Octopus, filmin sonunda kendine gelerek yaptığı şeyin korkunçluğunu anlamış ve nükleer füzyonu kendisiyle birlikte denizin derinliklerinde boğmuştur. Yine çizgi romandan farklı olarak Dr. Octavius filmin sonunda kötü adam olarak işlevini yerine getirdikten sonra ölmüştür.

Filmde ilginç olan başka bir detay bulunmaktadır. Çizgi romanında hiçbir zaman Spider-Man'liği bırakmayı düşünmeyen Peter Parker'ın sosyal hayatı, filmde gözle görülür biçimde kötüye gitmekte, Peter kendi hayatıyla ilgili önemli olan herşeyi Spider-Man kimliği yüzünden kaçırmaktadır. Bir süre sonra süper kahramanlık "performansında" bir düşüş başlamıştır. Bileklerinden çıkan örümcek ağı artık istediği zaman çıkmamakta, deyim yerindeyse bilekleri tutukluk yapmaktadır. Miyop sorunu ve yükseklik korkusu yeniden gün yüzüne çıkmış, artık duvarlara tutunamaz olmuştur. Ancak filmin sonunda sevdikleri zarar görmeye başlayınca motivasyonu ve güçleri geri gelmiştir. Ayrıca çizgi romanın aksine Mary Jane, Peter'ın Spider-Man olduğunu final sahnesinde öğrenmiştir.

Sam Raimi'nin 2007'de çektiği serinin son filmi olan Spider-Man 3'ün varolan kadrosuna filmin kötü adamları olarak Sandman karakterini canlandıran Thomas Haden Church ile, Venom karakterini canlandıran Topher Grace katılmıştır. Ayrıca 2. filmde babasını Spider-Man'ın öldürdüğünü düşünen Harry Osborn yeni Goblin olarak ekrandaki yerini almıştır. Film dünya genelinde \$554,341,323 hasılat elde etmiştir (<http://>79).

Sandman karakteri çizgi romanda azılı bir suçludur ve her defasında süper gücünü kullanarak hapsedildiği yerden kaçmaktadır. Filmde ise Sandman'ın hasta bir kızı olduğu ve kızına gereken tedaviyi sağlayacak parayı bulmak amacıyla soygunlar yaptığı anlaşılmaktadır. Ancak bu filmdeki en önemli rolü, Sandman'ın Ben Amca'yı öldüren karakter olarak gösterilmesidir. Çizgi roman hikayesinde de Ben Amca Spider-Man'ın kaçmasına izin verdiği sıradan bir suçlu tarafından öldürülmüştür. Ancak bu filmde

Sandman ile Ben Amca arasında geçen arbedede ölmüştür. Buna rağmen, Sandman'ın bu fazlaca insani dertleri yüzünden, ya da filmdeki karakterinin özünde kötü olarak değilde, sanki bir kader kurbanı gibi gösterilmesi sebebiyle, filmin sonunda Spider-Man'le yaptığı kavgaya ve verdiği zarara rağmen Spider-Man onun gitmesine göz yummuştur (http-80).



**Görsel 1.31.** Sandman'ın çizgi roman ve film versiyonu (http-81, http-82)

Filmdeki bir diğer kötü ise Venom'dur. Venom aslında ancak bir varlığın üzerine yapışarak hayatta kalabilen simbiyotik bir yaşam formudur. Çizgi romanda, Spider-Man'ın Avengers ekibiyle uzaya gittiği Secret Wars'un 8. sayısında Spider-Man'ın kostümüne bulaşarak dünyaya gelmiş ve bir süre sonra bütün kostüm renk değiştirerek siyaha bürünmüştür. Yaratığın ortak yaşayışlı bir organizma olması sebebiyle, Peter, kostümü giydiği zaman bu yaratığın zihninde oluşturduğu baskının sonucu hareketleri ve davranışları değişmiştir.

Film hikayesinde ise, gökten bir anda düşerek Peter'in motoruna yapışmış ve daha sonra kostümü ele geçirmiştir. Bir süre sonra Peter kostümden kurtulmak istemiş ve kendini bir kilisenin çan kulesinde bulmuştur. Kıyafeti çıkarmayı denerken, yanlışlıkla çana çarpmış ve çıkan yüksek ses sonucu, organizmanın sese verdiği tepkiyle, yaratıktan ayrılmayı başarmıştır. O sırada yukarıdaki gürültüyü duyup aşağı gelen Eddie Brock'un üzerine düşen yaratıkla birleşen Brock, Venom karakterine dönüşmüştür. Çizgi romanda ise, Peter kıyafetten yine çan vasıtasıyla kurtulmuş, ama yaratık birkaç ay boyunca yaralı halde yaşayıp bu sefer Dead Pool ile birleşmiştir. Bu seferde Dead Pool yaratıktan aynı çanı kullanarak kurtulmuş, yaratık bu sırada aşağıda olan Eddie Brock'un üzerine düşerek onunla birleşmiştir (http-83). Filmin sonunda ise Spider-Man tarafından öldürülmüştür.

Filmde Spider-Man'ın son düşmanı yeni Goblin olan oğul Harry Osborn olmuştur. Bütün film boyunca kötü olan karakter, filmin sonunda birden iyi olarak,

Peter'in düşmanlarıyla savaşmasına yardım etmiş ve işlevini yerine getirdikten sonra ölmüştür.

Marc Webb'in yönetmenliğini yaptığı 2012 tarihli serinin ilk filmi olan The Amazing Spider-man'da, Spider-Man'ı Andrew Garfield, Gwen Stacy'yi Emma Stone, The Lizard / Dr. Curt Connors'ı Rhys Ifans, Captain Stacy'yi Denis Leary, Ben Amca'yı Martin Sheen ve May Hala'yı da Sally Field canlandırmaktadır. Film dünya genelinde \$757,930,663 gişe hasılatı elde etmiştir (<http-84>).

Film, yeni serinin başlangıç filmi olması açısından, Peter'in Spider-Man olma hikayesinden başlamaktadır. Sam Raimi'nin aksine, bu serilerin yönetmeni olan Marc Webb, örümcek ağını orijinal çizgi roman hikayesindeki gibi yine bileğe takılan ve kartuşlu bir aygıt formatına geri döndürmüştür. Ancak bu sefer karakterlerin fiziksel özelliklerinin çizgi roman orjinallerine uydurulmaları gibi bir kaygı pek güdülmemiş, çizgi romanda ve Raimi'nin filmlerinde oldukça yaşlı olan May Hala'ya oranla çok daha genç bir hala profili yaratılmış, Ben Amca da ona eşlik etmiştir. Çizgi romanda hep evde otururken gördüğümüz May Hala, filmde çalışmaktadır. Yine Raimi'nin filmlerinin aksine Peter'in bu serilerdeki aşkı Gwen Stacy'dir. Çizgi romanda ilişki yaşadıkları dönem de dahil olmak üzere hiçbir zaman Peter'in Spider-Man olduğunu öğrenmeyen Gwen, daha ilk filmde Peter'in süper kahraman kimliğini öğrenmiştir.



**Görsel 1.32.** Peter Parker ve Gwen Stacy'nin çizgi roman ve film versiyonu (<http-64>, <http-85>, <http-86>, <http-87>)



**Görsel 1.33.** May Hala ve Ben Amca'nın çizgi roman ve film versiyonu (<http-68>, <http-88>)

Ben Amca'nın ölümü bu filmde de görülmektedir. Ancak çizgi roman ve Raimi'nin yorumunda, Peter gürüştiđi yerden para çalan hırsız durdurmadığı için Ben Amca'yı kaybederken, bu travmatik olayın hazırlığı bu sefer de bir süpermarkette olmaktadır. Peter para konusunda kasiyerle tartışırken, hemen arkasında, az sonra Ben Amca'yı öldürecek olan bir adam beklemektedir. Kasiyer Peter'a gitmesini söylemiş ve arkada bekleyen adam, sıra kendisine gelince süpermarketi soymaya kalkmıştır. Durumu gören Peter market sahibine kızgın olduğu için müdahale etmemiştir. Dükkandan hızlıca kaçan adamla Ben Amca'nın yolları kesişmiş ve Ben Amca bu adam tarafından öldürülmüştür. Çizgi roman ve Raimi'nin ilk filminde Peter dövüş ringindeyken tanınmamak için bir maske takmaktadır ve Ben Amca'nın ölümü Peter'ın para kazanmak için yaptığı dövüşlerden sonra olmaktadır. Bu filmde ise Peter amcasının katillerinin takip ederken, bir dövüş kulübünün çatısından aşağıdaki ringe düşerek orada dövüşçülerin maskelerini görmüş ve ilk defa gizli kimlik ve bir maskenin ardına gizlenme fikrine ulaşmıştır.

Spider-Man'in bu filmde karşılaştığı kötü karakter tek kolu olmayan Dr.Connors/The Lizard'dır. Dr.Connors, kolunu geri çıkarabilmek için sürüngenler üzerinde yıllarca çalışarak sürüngenlerden elde ettiği DNA'yı kendi vücuduna aktarmış ve bir süre sonra vahşi ve dev bir sürüngene dönüşmüştür. Çizgi roman hikayesinde, savaşta patlamada kolunu kaybedip evine döndükten sonra yıllarca evinde kendisini tedavi edebilmek amacıyla kertenkele serumu üzerinde çalışmış ve sonunda kertenkeleye dönüşmüştür. Oysa filmde, tıpkı Sam Raimi'nin filminde Dr. Octopus'un Oscorp için çalışması gibi, Dr. Connors'ta bu filmde Oscorp'ta çalışmaktadır. Ayrıca onu kertenkeleye çevirecek olan formülü, aslında önceden Dr.Connors'un arkadaşı olan Peter'ın babası bulmuştur. Peter'ın da yardımıyla formül çözülmüş ve bir süre sonra dev kertenkele ortaya çıkmıştır.

Çizgi roman ile film arasındaki bir diğer farklılık ta, Gwen'in babası olan Captain Stacy'nin ölümüdür. Çizgi romanda, Spider-Man Dr. Octopus ile mücadele ederken, Dr.Octopus bir binaya çarparak aşağıya moloz düşmesine neden olmuştur. Olayı gören Captain Stacy, bir çocuđu kurtarmış ancak kendisi düşen molozların altında kalarak ölmüştür. Çizgi romandaki bu olaydan sonra Gwen, babasının ölümünden sorumlu olan tek kişi olarak Spider-Man'i görmeye başlamıştır. Filmde ise The Lizard tarafından karnına ve göğsüne aldığı bir pençe darbesi yüzünden ölmekte ve Gwen'in Spider-Man'i suçlaması gibi bir olay gösterilmemektedir.

Marc Webb tarafından yönetilen 2014 tarihli serinin bu ikinci filmi olan The Amazing Spider-Man 2’de, ekibe iki kötü adam dahil olmuştur. Electro rolünde Jamie Foxx, The Green Goblin rolünde ise Dane Deehan’ı gördüğümüz film, dünya genelinde \$708,982,323 gişe hasılatı elde etmiştir (http-89).

Filmde görünen ilk kötü karakter, elektriği kontrol edebilen Electro’dur. Asıl adı Maxwell Dillion olan Elektro’nun hikayesi de filmde farklı şekilde ele alınmaktadır. Maxwell, genç yaşta elektrik hattı tamircisi olarak çalışarak yol ve sokaklardaki her türlü elektrik işlerini ve kablo tamiratlarını yaparak geçimini sağlamaktadır. Bir gün kablo hattında çalışırken yıldırım çarpmış ve böylece elektriği kontrol etme gücü kazanmıştır (http-90).



*Görsel 1.34. Electro’nun çizgi roman ve film versiyonu (http-91, http-92)*

Filmde ise geçirdiği bir kaza ile Electro adlı kötüye dönüşecek olan Maxwell Dillion önceki filmlerdeki potansiyel kötü adamlar gibi Oscorp’ta çalışmakta olan, kimse tarafından farkedilemeyecek kadar silik bir karakter olarak betimlenmiştir. Filmde ise Oscorp binasında çalışırken önce yüksek miktarda elektriğe maruz kalarak, elektrikli yılan balıklarının olduğu havuza düşmüş ve bir süre sonra vücudunun içindeki elektrik akımları görülebilecek kadar saydam bir bedenle “Electro” olarak doğmuştur. Filmdeki diğer kötü adam ise Harry Osborn’dur. Çizgi romanın ve Sam Raimi’nin filminin aksine bu filmde Osborn sıradan bir iş adamı gibi ölmüştür ve Green Goblin’le bir alakası bulunmamaktadır. Filmde Green Goblin olarak oğul Harry gösterilmiştir. Harry umutsuzca onu ölüme götüren hastalığının tedavisini aramakta ve Oscorp’ta geliştirilen seruma ulaşip kendine enjekte etmek suretiyle Green Goblin’e dönüşmektedir. Green Goblin’in fiziksel görüntüsü çizgi romandaki haline benzetilmeye çalışılmıştır. Raimi’nin filminde, Baba Osborn Green Goblin kıyafeti giyerek o karaktere dönüşürken, bu filmde Harry’nin vücudu dönüşüme

uğramıştır. Yeşile çalan rengi, sivrileşmiş dişleri ve uzamış kulaklarıyla fiziksel olarak çizgiromandaki hali yakalanmaya çalışılmıştır.

Filmin sonundaki bir diğer detay, Gwen Stacy'nin ölümüdür. Çizgi romanda baba Norman Osborn olan Green Goblin tarafından, George Washington köprüsünden atılmaktadır. Spider-Man Gwen'i kurtarmak için ağını atarak Gwen'i bacağından yakalamış ancak düşerken ağ yüzünden havada bir anlığına duran Gwen'in boynu kırılarak ölmüştür. Filmde ise oğul Green Goblin Gwen'i bir saat kulesinden aşağı atmış, Spider-Man ağını fırlatarak Gwen'i yakalamış ancak durdurabilmek için yeterli mesafe olmadığından Gwen kafasını sertçe zemine vurmak suretiyle ölmüştür.

Filmin sonunda Rhino karakteri gösterilmektedir. Çizgi romanda Rus bir göçmen olarak gösterilen Aleksei Sytsevich, hayatını kas gücüne dayalı gündelik işlerde çalışarak geçirmektedir. Eastern Bloc ajanları tarafından kimyasal ve radyoaktif bir deneye tabi tutulmak suretiyle tüm vücudu çok güçlü bir polimerle kaplanarak, gücü ve hızı inanılmaz derecede artmıştır. Yani çizgi romanda "Rhino" kendi vücududur. Filmin son sahnesinde görülen Rhino ise, içinde Aleksei Sytsevich'in olduğu bir robot şeklinde tasvir edilmiştir (http-93).



**Görsel 1.35.** Rhino'nun çizgi roman ve film versiyonu (http-94)

Jon Watts'ın yönetmenliğindeki 2017 yılında çekilmiş olan Spider-Man: Homecoming filminde Spider-Man rolünde Tom Holland, May Hala rolünde Marisa Tomei, Vulture rolünde Micheal Keaton ve Peter'in yakın arkadaşı rolünde Jacob Batalon rol almaktadır. Film, dünya genelinde \$880,166,924 hasılat yapmıştır. Bu hasılat rakamları ile kendinden önce çekilmiş olan Spider-Man'ın tüm seri filmlerini geride bırakmıştır (http-95).

Son Spider-Man aslında ilk olarak 2016 tarihli "Captain America: Civil War" adlı filmde ortaya çıkmıştır. Kendi hazırladığı tulumvari kostümle suçla savaşırken Tony Stark tarafından gruba dahil edilmiş ve çizgi romanın aksine bildiğimiz Spider-Man



Kostümünü ona Tony Stark yapmıştır. Spider-Man kendi filmine bir sene sonra kavuşmuştur. İlk iki seriye nazaran bu filmde, oyuncu seçiminden öyküye kadar pek çok anlamda değişiklikler yapılmıştır. Her başlangıç filminde bir örümcek tarafından sokulan Peter'in nasıl Spider-Man'a dönüştüğü gösterilmektedir. Ancak bu film, Peter Spider-Man iken başlamaktadır. Ben Amca, Gwen Stacy yada Mary Jane Watson filme dahil edilmemiş, May Hala da oldukça radikal bir biçimde gençleşmiştir.



**Görsel 1.36.** Peter Parker ve May Hala'nın çizgi roman ve film versiyonları (<http-64>, <http-96>, <http-68>, <http-97>)

Filmde sosyal bir kişilik olan May hala çizgi romandan farklı olarak hep hareket halinde, enerjik ve çevresiyle flörtleşen bir kişilik olarak gösterilmiştir. Ayrıca hikayede, Peter Parker'in dostu olarak çizgi romanda hiçbir zaman görünmemiş bir kişi olan, Ned adında ve şans eseri Peter'in Spider-Man olduğunu öğrenen bir arkadaş eklenmiştir.

Filmde, çizgi romandan farklı olarak Spider-Man, harekete geçebilmek için hep Tony Stark'ın onayına ihtiyaç duyan ve çocuk yerine konan bir karakter olarak gösterilmektedir. Ayrıca uyarılama yapılırken çizgi romandaki bir detaya dikkat edilmiştir. Çizgi romanda Spider-Man'ın yüzünde maske olmasına rağmen, mimikleri maskenin üzerindeki çekik gözlerin büyüyüp küçülmesiyle ifade edilmektedir. Filmde ise bu özellik, Tony Stark'ın (Demir Adam)Spider-Man'a yaptığı kostümde de bulunmaktadır. Çizgi romanın aksine mimik yapmak için değil, bilgisayar destekli zoom özelliği olmasından dolayı o şekilde hareket etmektedirler.



**Görsel 1.37.** Vulture'un çizgi roman ve film versiyonu (<http-98>,<http-99>)

Spider-Man'ın bu filmdeki düşmanı Vulture (Akbaba)'dur. Asıl Adrian Toomes olan Vulture karakteri, çizgi romanda elektrik teknisyenliği yapan kel ve yaşlı biri olarak karakterize edilmiştir. İş ortağıyla beraber bir uçuş kıyafeti tasarlayan Toomes, bir gün ortağının kendisinden habersiz işler çevirdiğini öğrenip işyerini dağıtmış ve kostümü alarak suç dünyasına adım atmıştır. Giydiği kostümdeki kanatlar sayesinde uçabilmekte, kıyafet ona olağanüstü bir güç ve hız sağlamaktadır. Filmde ise, Toomes'u Avengers'ın ilk filminde uzaylıların yenilgisinden sonra arta kalan hurdaları toplayan bir şirketin sahibi olarak görürüz. Bu iş için oldukça yatırım yapan ve adam çalıştıran Toomes'un, hükümetin enkazı kendi toplama kararından sonra işsiz kaldığı görülmektedir. Ancak Toomes ve arkadaşları kendilerine ayırdıkları bir kaç önemli uzaylı teknolojisi sayesinde artık silah yapmaya başlamışlardır. Toomes'un ekibinde tamirci ve mucit olarak çalışan bir kişi Toomes'a kostümden ziyade teknolojik bir araç olan kanatlı uçuş sistemini tasarlamıştır.

### **1.2.3.3. Serbest uyarılama**

Serbest uyarılama yöntemi, farklı kaynakları kullanarak yeni bir kurgu yapmak olarak da ifade edilebilmektedir. Yukarıda diğer görüşler incelendiğinde, özellikle Sekendiz'in çalışmasında tanımladığı, “Esinlenme ile Uyarılama” olarak adlandırılabilir(Sekendiz, 2016, s.9). Herhangi bir çizgi roman karakterinden yola çıkılarak bambaşka bir hikaye yaratılabilir. Başka bir kahramana ait özellikler farklı bir karakterde kullanılabilir, ya da varolan karaktere yeni güçler eklenerek hikaye yaratılabilir. Bilinen bir kahramanı referans alıp her şeyden bağımsız bir biçimde yapıldığı için uyarlamayı yapanlar konu, biçim, mizansen, karakter ve metin konusunda oldukça “serbest” olabilmektedirler. Serbest uyarlamalar, Türkiye’de de fantastik film yapmak isteyen ancak maddi ve teknik imkansızlıklar yüzünden projelerini gerçekleştiremeyen yönetmen ve yapımcıların kurtarıcısı olmuştur. Serbest uyarlamalar, özellikle 60’lı ve 70’li yıllar boyunca yabancı çizgi romanlar ve kahramanlar kullanılarak oldukça sık biçimde yapılmıştır. Yabancı filmlerde de farklı örnekler olmasına rağmen Türk Sinema’sındaki örnekler diğerlerine göre oldukça ilgi çekicidir. Kaynaklar incelendiğinde, çekilen filmler arasında serbest uyarlamalara verilebilecek “Binbaşı Tayfun (1968)”, “Süpermenler (1979)”, “Süperadam (1971)”, “Yarasa Adam (1973)”, “Üç Dev Adam (1973)” veya “Uçan Adam Bedmen (1973)” gibi örneklere rastlanmaktadır.



*Görsel 1.38. Binbaşı Tayfun, Uçan Adam Bedmen, Yarasa Adam ve 3 Dev Adam filmlerinin afişleri (http-100)*

### 1.2.3.3.1. 3 Dev Adam örneği

Yapımcılığını Yerli Film'in yaptığı, senaryosu Doğan Tamer'e ait olan, T. Fikret Uçak tarafından yönetilmiş olan 1973 tarihli 3 Dev Adam filminde, Aytekin Akkaya Kaptan Amerika'yı, Yavuz Selekman El Santo'yu ve Tefik Şen'de Örümcek Adam'ı canlandırmaktadır (http-101).

Film, daha önce Meksika'da kalpazanlık yapan Örümcek Adam ve çetesinin tarihi eser kaçakçılığı yapmak için İstanbul'a gelmesiyle başlamaktadır. Kaptan Amerika, El Santo ve yardımcıları Julia, Örümcek Adam ve çetesinin peşinden İstanbul'a gelmiş ve Türk polisinden yakalanmaları için yardım istemişlerdir. Gelen ekibi, Türk polisinden Komiser Orhan karşılamış ve birlikte hemen takibe başlamışlardır. Örümcek Adam ise İstanbul'da boş durmamış, ev sahiplerini öldürmek suretiyle evleri soyarak antika eserleri toplamaya başlamıştır. El Santo Örümcek Adam'ın çetesine haberleşmek için kullandığı bir spor salonundan Örümcek Adam'a ait mektuplar bulmuştur. Bir kaç gün sonra da, Kaptan Amerika, Örümcek Adam'ın bir kuryesini takip ederek sahte para bastıkları manken deposunun yerini tespit etmiştir. Kaptan Amerika ve El Santo sahte para basılan depoya baskın düzenleyerek, Örümcek Adam'ın adamlarını yakalamışlardır. Julia'da bu arada El Santo'nun spor salonunda bulunduğu mektuplardan, Örümcek Adam'la bağlantılı bütün adresleri deşifre etmiştir. Kaptan Amerika ve El Santo, Örümcek Adam'ın soymayı planladığı evlerden birinde tuzak kurmuşlardır. Evde El Santo ve Kaptan Amerika, orjinalinin dublörünü yapan birçok Örümcek Adam'la dövüşmüşler, ancak gerçek Örümcek Adam kargaşadan istifade edip kaçmıştır. Deşifre edilmiş adreslerden biri de Mavi Köşe Pavyonu'dur. Oraya yurtdışından meşhur bir dansçının gelip sahne alacağını duyan ekip, Julia'nın dansçı kılığında pavyona girmesini sağlamıştır. Ancak Kaptan Amerika'nın daha önce

takip ettiği kadın kurye tarafından tanınıp yakalanmışlardır. Örümcek Adam'ın bulunduğu evin mahzenine kilitlenen Kaptan Amerika ve El Santo, bir yolunu bulup kaçmış ve bütün adamlarını yakalayarak Örümcek Adam'a ulaşmışlardır. Ancak daha önceki buluşmalarında olduğu gibi yine karşılıklı Örümcek Adam kostümü giymiş dublörler çıkmıştır. Bütün dublörleri etkisiz hale getiren Kaptan Amerika ve El Santo, sonunda gerçek Örümcek Adam'ı öldürmeyi başarmışlardır.



**Görsel 1.39.** *El Santo ve Kaptan Amerika'nın depoyu basma ve Örümcek Adam'ın adamlarını yakalama sahneleri (http-102)*

3 Dev Adam filmi detaylı olarak incelendiğinde, Serbest Uyarlamalara verilebilecek en iyi örneklerden biri olduğu saptanmıştır. Kendi evrenlerinde asla bu şekilde bir araya gelemeyecek olan Kaptan Amerika, El Santo, Komiser Orhan ve Örümcek Adam bu filmde bir araya getirilip ortaya bambaşka bir yorum konmuştur. Orijinal Örümcek Adam evreninde, Ben Amca, Peter Parker'a “büyük güç büyük sorumluluk getirir” demektedir ve bütün Spider-Man filmlerinin alt metinlerinde bu tema işlenmektedir. Ancak 3 Dev Adam uyarlaması, ismindeki vaade rağmen güç olarak sıradan insanları ve suçluları göstermektedir. Kostüm giyip suçla savaşmaktaki derin anlam bu filmde yoktur. Süper kahramanların veya suçluların maske takmasındaki asıl neden, kendilerini pek çok açıdan sınırlayabilecek olan öz benliklerinden kurtulmak ve amacı ister iyilik ister kötülük yapmak olsun, maske ve kostümle bir marka haline gelmektir. Normalde iki süper kahraman olan Kaptan Amerika ve El Santo, filmin yarısından fazlasında kostümsüz ve maskesiz biçimde savaşmışlardır. Filmin başında Komiser Orhan'ın Kaptan Amerika'ya neden maske taktıkları sorusuna, Kaptan Amerika, Örümcek Adam'ın çocuk ruhlu bir kötü karakter olması ve maskeli bir gördüğü zaman yok etmeye çalışması yüzünden cevabını vermiştir. Kostümün kurşun geçirmez olması ise ikinci planda kalmış, filmde kostümün bu özelliği hiç vurgulanmamıştır.



**Görsel 1.40.** Orijinal Kaptan Amerika ve film versiyonu (<http-103>, <http-102>)

Bir diğerk önemli detay ise kahramanların güçleridir. Orijinal Kaptan Amerika, adı ve yaratılma sebebi gereği Amerikan tipi özgürlüğü savunmakta, dolayısıyla bir hayli Amerikalı görünmektedir. Silah olarak kullandığı dünya dışı bir alaşımdan yapılmış bir kalkan ve oldukça fazla fiziksel güce sahiptir. Türk versiyonunda ise kalkan kullanılmamıştır. Filmin başında Amerika'dan geldiğini öğrenmemiz dışında her unsuruyla oldukça Türk görünmektedir.

El Santo karakteri aslında Meksikalı ünlü bir güreşçi ve film yıldızıdır. 1917 yılında doğan güreşçi, 1934'ten 1982'ye kadar güreş kariyerini sürdürmüş ve bu onu oldukça ünlü yapmıştır. Ancak asıl efsane olma sebebi, 1952 yılında başlayıp, 35 yıl süren "El Santo" çizgi romanlarıdır. Çizgi romanlardaki başarısı devam edince, yine aynı isimle film serileri çekmiş ve 50'nin üzerinde filmde rol almıştır (<http-104>). Filmdeki El Santo ise Kaptan Amerika'nın iri koruması olmaktan ileriye gidememiştir.



**Görsel 1.41.** Gerçek El Santo ve film versiyonu (<http-105>, <http-102>)

Filmdeki en şaşırtıcı detay, Örümcek Adam'ın kötü olmasıdır. Orijinal Örümcek Adam iyilik için savaşırken, bu filmdeki versiyonu insanları gözünü kırpmadan öldüren gerçek bir kötü karakter olarak betimlenmiştir. Orijinal Örümcek Adam'ın hız, çeviklik, güç, duvarlarda yürüyebilme ve ağ atabilme gibi özellikleri varken, film versiyonunda bu güçlere sahip olmayan, sadece maske giymiş kötü bir adam olarak gösterilmektedir. Ayrıca film afişinde bile orijinalindeki gibi ağ kullanma becerisine sahip olarak ve orijinal kostümüyle gösterilen Örümcek Adam'ın filmde bu özellikleri kullanılmamıştır.



*Görsel 1.42. Orijinal Spider-Man ve film versiyonu (http-106, http-102)*

Örümcek Adam'ın filmdeki maskesindeki bir detay dikkat çekicidir. Orijinal Örümcek Adamın maskesindeki lensler beyaz olarak tasvir edilmişken uyarlama filminde ise Örümcek Adam'ın göz kapakları beyaza boyanarak aynı etki elde edilmeye çalışılmış, ayrıca maskenin göz kısmından çıkan uzun kaşlar eklenerek, karaktere daha kötücül bir görünüş kazandırılmaya çalışılmıştır.



*Görsel 1.43. Orijinal Spider-Man maskesindeki gözler ve film versiyonu (http-107, http-102)*

Yukarıdaki karşılaştırmaların sonucunda, serbest uyarlama için bu filmin seçilme sebepleri anlaşılmaktadır. 3 Dev Adam filmi, barındırdığı özellikler bakımından uyarlamada esinlenme kavramını karşılamaktadır. Orijinalinde süper güçlere sahip olan ama film versiyonunda hiç bir güce sahip olmadan kostüm giyerek ve karate yaparak dövüşen karakterler oldukça ilgi çekicidir. Kaptan Amerika ve Örümcek Adam, çizgi romanda Avengers üyesi ve aynı taraf için savaşmaktadır. Ancak filmde düşman oldukları gibi, El Santo adındaki gerçek bir güreşçiden esinlenmiş bir karakter ve bir de komiser Orhan bulunmaktadır. Orjinal karakterler bu şekilde asla kullanılmayacağı gibi, orijinal çizgi romanın marka değeri açısından da bu şekilde kullanımı sakıncalıdır. Ancak serbest uyarlamalar gereği Kaptan Amerika ve Örümcek Adam dışında normalde bir araya gelmesi mümkün olmayan karakterler, bir senaryo dahilinde bir araya getirilerek kurgulanmış. Dolayısıyla çizgi roman ve karakterler yeniden ve oldukça sıradışı bir biçimde yorumlanmıştır.

### 1.3. Amaç

Bu çalışmada ulaşılmak istenen amaç, film uyarlamalarını yeni tanımlarla kategorize edebilmek ve yapılan uygulama ile kaynak eserin yeni esere uyarlanması esnasında gerçekleştirilen yorum ve tercihlerin eserin orijinalliğine olan etkisinin araştırılmasıdır.

Edebi türlere ait anlatım biçimlerinin kendilerine has özelliklerinin doğurduğu farklılıkların, iki tür arasında aktarım yaparken orijinal kaynağı mutlaka değişime uğrattığı görülmektedir. Neticede uyarlamalardaki bu mecburi tercihler, aktarımın nicelik ve niteliğini etkilemekte, dolayısıyla “her uyarlama bir yorumdur” yargısına ulaşılmaktadır. Bu çalışmanın diğer amaçlarından biri de, çizgi romandan sinemaya yapılan uyarlama yöntemlerinin tanım olarak netleştirilmeye çalışılmasıdır. Tanımlardaki bu netlik, edebi türler arasındaki alış verişin niteliğine göre oluşturulmaktadır. Başka bir deyişle, kaynak esere olan sadakatin boyutu, uyarlamanın yöntemini göstermektedir. Bu çalışma yapılırken doğrudan, dolaylı ve serbest uyarlama yöntemleri araştırılmış ve ulaşılan sonuçlara göre “Çelebi” çizgi romanını animasyon filmine uyarlarken gerekli yorumlar katılarak “Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada” ismiyle dolaylı bir biçimde aktarılmasına karar verilmiştir. Dolayısıyla, dolaylı uyarlama yöntemi kullanılarak çizgi romandan animasyona aktarılan bu uygulamada, kaynağın ne kadar “yorum” a uğradığı görülmüş, aynı hikayenin farklı bir biçimde anlatılmasına rağmen aynı orijinal öykünün “öz” ünün korunabilmesi amaçlanmıştır.

### 1.4. Önem

Uyarlama Yöntemleri konusunda pek çok farklı görüş bulunmaktadır. Çalışmada daha önce bahsedildiği gibi, uyarlama yöntemleri konusunda maddelerinin içerikleri değişkenlik göstermekle beraber, üç maddede toparlanmış olan toplam yedi adet görüşe ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmada ise varılan yedi görüşten yola çıkılarak, iki edebi eser arasındaki alış verişin içeriğine bağlı olarak değişen uyarlamanın doğrudan, dolaylı ve serbest olmak üzere üç başlıkla yeniden tanımlanmasına karar verilmiş, incelenen uyarlama ilişkilerinin içeriklerinin ancak bu tanımlamalarla netleşebileceği sonucuna varılmıştır.

Bu çalışmanın önemi, yapılan araştırma ve elde edilen yeni sentezler ışığında çizgi romandan sinemaya yapılan uyarlamaların dolaylı ve serbest olmak üzere üç yeni tanımda incelenebilmesidir. Ulaşılan bu tanımlar sonucu, uyarlamaların daha kolay

kategorize edilmesi sağlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca uygulama sonrası kaynak metnin ve anlatısının oldukça değiştirilmiş olmasına rağmen, çizgi romandan animasyon filmine uyarlanmış olan hikayenin dramatik özünden hiçbir kayba uğramadığı sonucuna varılmıştır. Çizgi romanın anlatı olarak yetersiz kaldığı durumlarda, konunun animasyon versiyonunda açılarak ve detaylı bir biçimde ele alınabildiği görülmüştür. Dolayısıyla uyarlamalar, yapılan yorumların nitelik ve niceliğine göre, eserin yeni halinde oldukça değer ve önem katmaktadır sonucuna ulaşılmıştır.

### 1.5. Sınırlılıklar

Çizgi roman, sinema ve animasyon dalları ortaya çıktıkları ilk günden bu yana uyarlamalar konusunda birbirlerine kaynaklık etmişlerdir. Bu durum uyarlama türlerini karşılaştırabilmek için bize milyonlarca örnek sunmaktadır. Avrupa veya Japonya'da bu konuda oldukça fazla örnek olmasına rağmen, araştırmanın ana akım çizgi romanlar ve film uyarlamalarıyla sınırlı kalmasına karar verilmiştir. Filmler konusunda verilen bilgiler, izleyici beğenileri ve hasılat rakamları ise bu konuda genelbir referans olan IMDB adlı internet sitesinden alınmıştır. Çalışma için yapılan çizgi roman, animasyon ve film araştırmaları, tüm uyarlama türlerinde eser verebilmiş olan Dark Horse, Marvel ve DC Comics'e bağlı yayınlarla sınırlı kalmıştır. Erişilebilirlik ve örneklerin çokluğu sebebiyle, serbest uyarlama örnekleri de sadece ülkemizde yapılan uyarlamalarla sınırlandırılmıştır.

### 1.6. Tanımlar

**Ağtabaka:** Göz yuvarlarının iç yüzeyinde görme sinirinin yayılması ile beliren, ışığa duyarlı, ağimsı bölüm, retinaya verilen addır.

**Ağtabaka İzlenimi:** İnsan beyninin, gözün ağ tabakası üzerine düşen görüntüyü, kaybolmasından sonra da kısa bir süre algılamayı sürdürmesi ve ardışık ağ tabaka görüntülerini, hareket eder biçimde algılaması durumudur.

**Optik Tiyatro:** 1877'de Emile Reynaud tarafından bisküvi kutusu ve aynalar kullanarak bir kağıt şeridine elle boyanmış 12 resimden oluşan ardısal sahneleri, yaptığı "praxinoscope" adlı aygıtta eklediği bir projeksiyon feneriyle de güçlendirerek gerçekleştirdiği gösterilerdir.

**Stop-motion Animasyon Tekniği:** Hareket illüzyonunun karelerin ardısal bir kurgu içerisinde peş peşe çekilmesiyle elde edilen animasyon tekniğidir.



**Selüloz (Cel) Animasyon:** Animasyon karelerinin, şeffaf asetat üzerine çizilmesiyle elde edilen animasyon tekniğidir.

**Full Animasyon:** İnsan gözünün saniyede 24 kare algılaması prensibine dayanarak yapılan, ana ve ara resimlerin harekette bir akışkanlık sağlamasıyla gerçekleştirilen klasik animasyon tekniğidir.

**Limited Animasyon:** Hareketin tamamının değil belli bir kısmının canlandırıldığı, hareket akışkanlığının kısıtlı gösterildiği animasyon tekniğidir.

**Kurmaca Anlatım:** Belgesel anlatım olan sadece gözleme dayalı anlatımın tam tersi olan kurmaca anlatım, olayların belli bir kurgu ve hikaye içinde tekrar yaratılmasıyla gerçekleştirilen eylemdir.

**Comics:** Süper kahramanların hikayelerini anlatan, Amerikan ekolü çizgi romanlara verilen genel addır.

**Fumetti:** İtalyan ekolü çizgi romanlara verilen genel addır.

**Frankofon:** Fransız-Belçika ekolü çizgi romanlara verilen genel addır.

**Manga:** Japon ekolü çizgi romanlara verilen genel addır.

**Anime:** Japon ekolü animasyonlara verilen genel addır.

## 2. YÖNTEM

Bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm tarama yöntemine uygun olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın konusu çizgi roman, sinema ve animasyon sanatları arasındaki uyarlama ilişkileri olduğundan, önce türler arası yapılmakta olan uyarlama yöntemleri konusunda detaylı bir araştırma yapılarak toplam yedi görüş elde edilmiştir. Bu çalışma için aralarında uyarlama ilişkisi olan çizgi roman, sinema ve animasyon filmleri incelendikten sonra bu çalışmaya konu olmuş eserlerin doğrudan, dolaylı ve serbest uyarlama olmak üzere üç ana başlıkta toplanabileceği sonucuna varılmıştır. Doğrudan ve serbest uyarlamalara kaynaklık eden eser sayısının dolaylı uyarlamalara kaynaklık edenlere oranla çok daha az olduğu saptanmıştır. Doğrudan uyarlamalar yapıları gereği sadece bir esere bağlı kalmaktadırlar. Dolayısıyla doğrudan uyarlamalar incelenirken, bu konuda referans sayılabilecek olan Persepolis, Sin City ve 300 gibi çizgi romanlar, filmleriyle kare kare karşılaştırılarak, dolaylı uyarlamaların özellikleri saptanmaya çalışılmıştır. Çalışma için en uygun örneğin Sin City olduğu belirlenerek, doğrudan uyarlama yöntemi çerçevesinde incelenmiştir.

Dolaylı uyarlamalarda ise filme katılan yorumlar çizgi romanevrenine dayandırılarak derlenmekte, birbirinden farklı sayılarda geçen olaylar ve kişiler, film için aynı hikayede buluşabilmektedirler. Dolaylı uyarlamalar incelenirken önce Spider-Man, Batman, Superman, X-Men, Avengers ve Justice League gibi çizgi romanlar incelenerek farklı sayılardaki konu akışları saptanmaya çalışılmıştır. Çizgi roman incelemeleri bittikten sonra filmleri incelenerek, iki eser arasındaki geçişte yapılan uyarlama yorumlarına dayanarak kahraman, öykü, olay, yan karakterler vb. öğelerin ne derece benzerlik ya da farklılığa uğradığı saptanmaya çalışılmıştır. Çalışma için en uygun örneğin Spider-Man olduğu belirlenerek, dolaylı uyarlama yöntemi çerçevesinde incelenmiştir.

Serbest uyarlamalarda ise referans noktaları ve kaynak kullanımı oldukça değişiklik göstermektedir. Kahraman, yan karakterler, olay örgüsü gibi etmenler, tamamen bir kolaj mantığında bir araya getirildiği için neyin nereden başlaması gerektiği durumu oldukça karışıktır. Ancak Türk Sineması'nın 1960 ve 70'li yıllarında, dönemin gereklilikleri ve izleyicinin farklı ve fantastik konular izlemek istemeleri yüzünden bizde oldukça sık rastlanan örneklere sahiptir. Serbest uyarlamalar incelenirken sadece Türkiye'de çekilmiş Binbaşı Tayfun, Süpermenler, Yarasa Adam, Üç Dev Adam ve Örümcek Adam gibi filmler incelenmiş, Orijinal çizgi romanlar ile

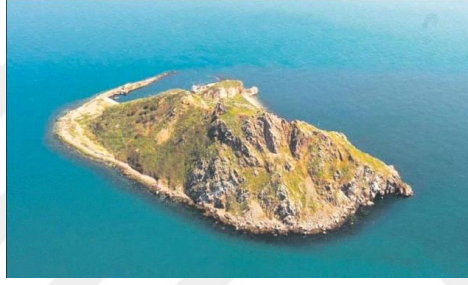
yapılan bu filmler arasındaki yorum farklılıkları saptanmaya çalışılmıştır. Çalışma için en uygun örneğin 3 Dev Adam olduğu belirlenerek, serbest uyarlama yöntemi çerçevesinde incelenmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise 2010 yılında Deligüçük adlı çizgi roman dergisinde yayınlanmış olan Aziz Tuna C. Tarafından yazılıp, araştırmacı tarafından çizilmiş olan “Çelebi” adlı çizgi roman, dolaylı uyarlama yöntemi kullanılarak “Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada” adıyla animasyon filmine uyarlanmıştır. Uyarlama için çizgi romandaki Çelebi ve Şehzade isimli iki ana karakter ve yaşanmış olan köpek katliamı konusu olduğu gibi tutulmuş, ancak Çelebi'nin arkadaşları, geçmişi ve fiziksel görüntüsü ve filmin finali değiştirilmiştir. Film için Çelebi'nin iç sesinden oluşan yeni bir senaryo yazılmış, filmin planları, 1910 yılındaki katliam sürecinde çekilmiş olan siyah beyaz fotoğraflardan alınan referanslarla çizilmiştir. Toplam süresi 7 dakika 7 saniye olan film, çizgi roman estetiğine yakın durması açısından siyah beyaz olarak hazırlanmıştır.

### 3. BULGULAR VE YORUM

#### 3.1. Sivriada'nın Hayırsızada'ya Dönüşümü ve Bir Katliam Hikayesi

Marmara Denizi'nden yükselen eski bir dağın sivri ucu olan olan yaklaşık yüz metre yüksekliğindeki bu ada, konum olarak Kınalıada, Burgazadası ve Büyükada'nın hemen arkasında yer almakta ve fiziksel özellikleri yüzünden Sivriada olarak bilinmektedir. Tarih boyunca sürgün veya keşişlerin inziva yeri olmak üzere pek çok amaçla kullanılan bu ada asıl şöhretini yine İstanbul'un uzun tarihi boyunca köpeklere yapılan zulümlere borçludur. Bizans İmparatorluğu'ndan Osmanlı'ya, şehirde ne zaman köpek nüfusunda bir artış olsa, halk tarafından her zaman tepkiyle karşılanmış olmasına rağmen, köpeklerin hükümetler tarafından toplanıp bu adaya getirilmeleri uygun görülmüştür.



*Görsel 3.1.Hayırsızada görseli (http-108)*

İstanbul halkı tarafından oldukça sevilen bu hayvanlara her zaman özel bir ihtimam gösterilmiştir. Sevgi ve saygı o denli büyüktür ki, hamile köpeklerin rahatça doğum yapabilmesi için halk, evlerinin önüne otlardan yataklar yapmakta, her akşam yediği yemeklerin artığını kapılarının önlerine bırakmaktaydılar. O dönem İstanbul'da sokaklardan çöp toplamak gibi belediyeçilik faaliyetleri bulunmadığından, köpeklerin artıkları yiyerek beslenmesi halk tarafından sokakların düzenli ve sistemli biçimde temizlenmesi olarak görülmektedir. Ayrıca her köpek beslendiği kapının önünde içgüdüsel olarak bekçilik yaptığından, özellikle geceleri zabıtların görevini üstlenmekteydiler.



**Görsel 3.2.***Dönem Fotoğrafları. (Pinguet, 2009, s.35)*

O dönemde İstanbul'da yaşamış ve sokak köpekleri konusunda oldukça fazla gözlem yapmış olan Paul Remingler, bu birlikte yaşama alışkanlığı sonucu köpeklerin oldukça keskin bir zaman duygusuna sahip olduklarını aktarmıştır. Remingler, köpeklerin haftada üç kez sefer yapan Budapeşte-İstanbul treninin yemekli vagonlarındaki yemek artıklarının açıcılar tarafından şehir surları civarındaki yollara saçılmasını adet haline getirdiklerini bildiklerini ve özellikle sefer günlerinde orada beklediklerini aktarmıştır. Ayrıca, köpeklerle ilgili gözlemlerde bulunmuş olanlar, köpeklerin müthiş bir dayanışma içinde olduklarını aktarmışlardır. Erkek köpekler, yanında yavrusu olan dişilere göz kulak olup, korurken, yemek dağıtımlarında onlara da yemek getirmişlerdir. Hatta kendi aralarında bir ilk yardım sistemi bile geliştirmiş olan bu köpekler, kavgada ya da kazada yaralanmış diğer fertleri ortaya alıp yalayarak tımar etmişlerdir (Pinguet, 2009, sf.40).

19. yüzyılda İstanbul'da yaşamış olan meşhur seyyah Edmond De Amicis, sokaklarda gözlemlendiği köpekler ve halk konusunda şu yorumu yapmıştır:

*“İstanbul kocaman bir köpek harasıdır; şehre varır varmaz herkes bunu görür. Köpekler, şehrin ikinci nüfusunu oluşturlar ve her ne kadar sayıları birincisinden az ise de ilgi çekicilikte ondan geri kalmazlar! Onlar kocaman bir bedavacılar cumhuriyetinde bir araya gelmiş durumdadır, ne tasmaları, ne sahipleri, ne kulübeleri ne evleri, ne de kanunları vardır. Bütün hayatları sokaklarda geçer. Orada kendilerine küçük yuvalar kazarlar, karınlarını doyurup uyurlar, doğarlar, yavrularını beslerler ve ölürler ve hiç kimse-hiç olmazsa Stambul'da-işlerine veyahut istirahatlarına en ufak bir şekilde karışmaz.” (http-118).*

II. Mahmut döneminde batılılaşma hevesinin getirdiği etkilerle, köpekler tekrardan sorun olarak görülmeye başlanmıştır. Bir görüşe göre gece yarısı Galata taraflarında gezinen bir yabancı, kendini köpeklerin arasında bulmuş ve kendini korumak için bastonuna davranınca da köpeklerin saldırısına uğramıştır. Köpeklerden

kaçarken de yüksek bir duvardan düşerek ölmüştür. Bir diğer görüş ise o dönem İstanbul'da suyla tedavi merkezi kurmuş olan Paul de Regla'dan gelmiştir. Regla'ya göre İngiliz tebasından bir adam, üstü başı paramparça ve vücudu diş izleriyle dolu olarak cansız bir biçimde yol kenarında bulunmuştur. Görgü tanıkları tarafından adamın sarhoş olduğu ve köpeklere taş attığı bildirilmiş olmasına rağmen İngiltere sefaretî, hükümete bu tehlikeli varlıklardan bir an önce kurtulması yönünde baskı yapmıştır (Pinguet, 2009:14). Diplomatik ilişkilerin bozulması endişesiyle II. Mahmut'un emriyle tüm köpekler toplanıp Sivriada'ya doğru yola çıkmış ve halkın büyük tepkisiyle karşılanmıştır. Ancak yolda sert bir fırtınanın çıkmasıyla köpeklerle dolu tekne ve vapurlar geri dönmek zorunda kalmışlardır.

İstanbul'daki hayatlarına kaldıkları yerden devam eden sokak köpekleri, bu kez de Sultan Abdülaziz tarafından toplanıp bir kez daha adaya yollanmıştır. Ancak bu defa İstanbul'da devasa bir yangının çıkmasıyla bu "uğursuzluk hali" halk tarafından köpeklerin intikamı olarak yorumlanmış ve tekrar şehre geri getirilmişlerdir. Daha sonra tahta çıkan II. Abdülhamit, köpekler yerine kuduzla uğraşmaya karar vermiş ve Dünya'nın 3. kuduz enstitüsü olan İstanbul Pasteur Enstitüsü kurulmuştur ([http-118](http://118)).

Bu dönemde rahat olan köpeklerin kaderi, 1910 yılında II. Abdülhamit'in devrilip Jön Türklerin başa geçmesiyle tekrar değişmiştir. O sırada Avrupa'da kozmetik ve kimya sektörü için hayvan katliamları çoktan başlamıştır. Fransa, kozmetik sanayinde kullanılmak üzere İstanbul'un köpeklerine talip olmuştur. İstanbul Pasteur Enstitüsü müdürü Doktor Remingler hükümete sunduğu projede, derisi, kılları, kemikleri, yağı, bağırsakları ve kaslarıyla her bir sokak köpeğinin 3 veya 4 frank ettiğini, şehirdeki toplam köpek nüfusunun 60 ila 80.000 arasında değiştiğini ve işlenmiş olarak eldeki potansiyel karın 200 ila 300.000 frank edebileceğini belirtmiştir (Pinguet, 2009, s.14).



*Görsel 3.3. Dönem Fotoğrafları. ([http-109](http://109))*

Yapılan bu teklif başta Meclis-i Umur-u Sıhhiye tarafından reddedilmişse de, daha sonraları Jön Türkler tarafından benimsenmiştir. Jön Türkler, İstanbul'daki tüm köpeklerin itlaf edilmesine karar vermiş ve bu karar oldukça hızlı biçimde uygulanmıştır. İlk olarak yavrular öldürülmüş, ardından zaptiyeler ve bu iş için tutulmuş çingeneler geriye kalan köpekleri kement, kanca ve çengellerle yakalayıp tahta kafeslere doldurmuşlardır.

O dönem İstanbul'da misyonerlik yapan ve yaşananların tanığı olan P. Colombarın anlattıklarına göre, ilk başta köpeklerin şehir kapılarına bırakılması düşünülmüştür. Ancak balık istifi gibi yığılmış, gece gündüz uluyan, hiç durmadan kavga eden köpeklerin olduğu yerde yaşamak imkansız hale gelmiştir. Birbirini yiyen köpeklere bakmayı artık halkın içi kaldırmadığı için, bütün herkes bu sürgün kararına karşı çıkmış, Fransızların da köpekleri almaması üzerine iyice artan köpek nüfusu yüzünden hükümet bu hayvanları kimsenin yaşamadığı Sivriada'ya gönderme kararı almıştır. Böylece köpekler yeniden tahta kafeslere konarak teknelere yüklenmiş ve Sivriada'ya bırakılmışlardır.



*Görsel 3.4. Dönem Fotoğrafları. (Pinguet, 2009, s.16-30)*

Başlarda adaya her gün bir tayınlarıyla bir kayık gönderilmiş, iki bekçi de adadaki ufak kuyudan su çekmekle görevlendirilmiştir. Ancak karşı kıyıda et artıklarıyla beslenmeye alışmış bu hayvanların çoğu, önüne atılan kuru ekmek yerine kardeşlerini yemeye başlamışlardır. Çoğu kısa sürede ölünce, güneşin altında kalan cesetlerden gelen kokular nedeniyle adaya çıkmak imkansız hale gelmiştir. Adaya tayın götürmekle mükellef olan görevlilerin maaşları kesilince, zaten yetersiz olan tayınların dağıtımının bu ortamda oldukça tehlikeli hale gelmesi yüzünden insanların da ayakları adadan kesilmiştir. Ayrıca, köpeklerin her hangi bir şekilde geri getirilmesi de ibretlik cezalar verilerek, kati biçimde yasaklanmıştır. Bunun üzerine terk edilmiş köpekler kısa sürede birbirlerini yemeye başlamış ve peş peşe ölmüşlerdir (Pinguet, 2009, s.11-12).

Verilen cezalara karşın, Türkler ve yabancılar çeşitli gözlemlerde bulunmak için Sivriada'ya gitmeye çalışmış, ancak pek çoğu derin bir üzüntü ve kalp kırıklığı yaşayarak geri dönmüşler ve hatıralarında adadan, feryat ve inilti saçan yalçın bir kaya olarak bahsetmişlerdir.

O dönemde köpekleri bizzat yakından görmek isteyen Fransız bir karikaturist olan Sem, adayı uzaktan gördüğünde dayanılmaz kokan ve üzerindeki köpeklerin yerinden oynayan taşlar gibi olduğunu ifade etmiştir. Adaya yaklaştığında ise, sahilde birbirini sıkıştıran, güneşten pişmiş bacaklarını serinletmek için denize ulaşmaya çalışırken birbirinin üzerinden atlayan, leşler için kavga eden ya da susuzluktan deniz suyu içmeye çalışan yarı ölü hale gelmiş köpeklerden söz etmiştir. Kısa sürede teknenin etrafı kendilerine doğru yüzmeye çalışan köpeklerce sarılmış, kulakları yenmiş ve üzerlerinde tuzdan iyice azmış, duru suyun üzerine kan izleri bırakan ve yüzmeye çalıştıkça yorgunluktan akıntıya kapılarak boğulan zavallı hayvanların görüntüleri, yazarın hafızasına kazınmıştır (Pinguet, 2009, s.12).

Köpeklerin Sivriada'da kaldıkları zaman boyunca sesleri karşı kıyıdaکی halk tarafından da duyulmuş ve halk adanın adını “Hayırsızada” olarak değiştirmiştir.

## **3.2. Çelebi Çizgi Romanı**

### **3.2.1. Çelebi çizgi romanının hikaye ve ana karakterlerinin incelemesi**

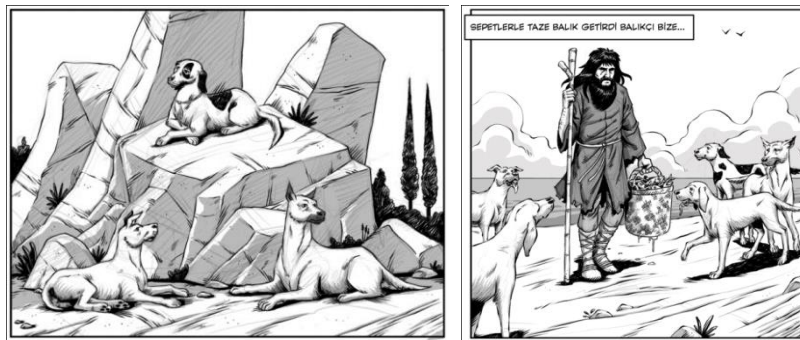
Aziz Tuna C. tarafından yazılan ve araştırmacı tarafından çizilmiş olan bir çizgi roman öyküsü olan Çelebi, ilk defa “Deligücük” isimli kolektif çizgi roman albümünün Haziran 2010 yılında basılan 2.cildinde boy göstermiştir.

Deligücük ise ilk defa 2007 yılında toplam 4 sayı yayımlanabilen “Tam Macera” isimli aylık çizgi roman dergisinde ortaya çıkan, 19. Yüzyıl Osmanlı taşrasında geçen ve adaletin devletten gelmediği zamanlarda yedi kargasıyla beraber ortaya çıkıp adaleti dağıtarak vicdanları susturan yarı deli, yarı meczup bir anti-kahraman olmuştur. Tam Macera dergisinin yayın hayatına son vermesiyle birlikte kısa bir süre ortalıkta görünmese bile okuyuculardan gelen istekler üzerine kendine ait ayrı bir çizgi roman olarak yayımlanmasına karar verilmiş ve ilki Nisan 2009'da olmak üzere, “Deligücük: Osmanlı Taşrasında Korku ve Dehşet Hikayeleri”, “Deligücük: Alacakaranlık Zamanlar/ 2010” ve “Deligücük: Zifirname /2013” adlarıyla toplam 3 farklı albüm hazırlanmıştır.



Çelebi öyküsü, Hayırsızada katliamını anlatmaktadır. Öykünün baş kahramanı olan Çelebi adlı köpeğin yolunun Deligücük'le kesişmesi tesadüf değildir. Deligücük, yine vicdanların sustuğu zaman yedi kargasıyla birlikte çıkagelmiş ve finalde Çelebiyi ve hayatta kalan son arkadaşı olan Alagöz'ü teknesiyle adadan kurtarmıştır. Okuyucunun vicdanı, finalde iyi köpeklerin kurtarılmasıyla rahatlamıştır, Deligücük bir kez daha tam zamanında ortaya çıkmış ve günü kurtarmıştır.

Çizgi roman öyküsünde Çelebi'yi seven ve kollayan pek çok sahibinin olduğunu görülmektedir. Kimi balıkçıdır, kimi savaşa gitmiş ve geri dönmemiş, kimini de Çelebi terketmiştir. Ama hepsi de Çelebi'yi sevmiş, ve kendilerine göre “Benekli”, “Tazı”, “Kulakkoparan” gibi isimler koymuşlardır. Burada yine geçmişte İstanbul halkıyla köpekleri arasındaki derin bağa bir gönderme yapılmaktadır. Aynı köpeğin farklı zamanlarda yedi- sekiz sahibinin olması ve dolayısıyla Çelebi'nin yedi veya sekiz isminin olduğunu görülmektedir. Çelebi'nin hayatı boyunca sokaklarda serbestçe gezindiği, ve sahiplenildiği zamandan gidiş vakti gelene kadar yeni sahibinin yanında kaldığı anlaşılmaktadır. Ancak o dönem İstanbul'da yaşayan tüm köpekler gibi Çelebi'de kendini adada bulmuştur. Aynı karşı kıyıda olduğu gibi, zorluklarla karşılaştıklarında bütün köpeklerin sırt sırta verip bir dayanışma içinde olacağını düşünmüş, ama adadaki ortam yüzünden buranın farklı kurallara sahip olduğunu anlamıştır. Tek tesellisi, zamanında İstanbul'dayken edindiği ve bu adada aynı kaderi paylaştığı “Hançer” ve “Alagöz” adlarındaki dostları olmuştur.



**Görsel 3.5.** Hançer, Alagöz, Çelebi ve Deligücük karakterleri (Kişisel Arşiv)

Adanın sahibi, Çelebi'nin Düzceli Haydar'ın kahvesinde köpeklerle dövüştüğü zamanlardan hatırladığı “Şehzade” adlı, kendinden oldukça genç, güçlü ve acımasız bir köpektir. Şehzade, diğer köpekler gibi kuru ekmeğe talim etmemekte, çetesiyle birlikte kıstırdığı zayıf ve güçsüz köpeklerle beslenmektedir. Aslında Şehzade karakteri, gerçek

hayattaki örneğinde açlık ve susuzluktan çok kısa bir süre içerisinde delirip kana susayan ve birbirlerine saldıran köpeklerin vahşi içgüdüsünü temsil etmektedir. Gerçekten de karşı kıyıda et artıklarıyla beslenmeye alışmış bu hayvanların burada kuru ekmek yiyebileceklerini düşünmek çok büyük bir hata olmuş, ya da bu itlaf sürecini hızlandırmak için bilinçli olarak yapılan bir eylem olduğu düşünülmektedir.



**Görsel 3.6.** Şehzade karakteri (Kişisel Arşiv)

Çelebi ve arkadaşları, bu vahşet ortamından olabildiğince uzak kalmaya çalışmışlardır. Umutsuzluk ve terörle geçen günlerin ardından, Deligüçük'ün ağızlarında balık taşıyan kargaları imdada yetişmiştir. Çelebi ve arkadaşları sırları farkedilmesin diye gün be gün giderek kalabalıktan uzaklaşmaya başlamışlardır. Birgün Deligüçük'ün elinde bir sepet dolusu balıkla gelmesiyle adadaki diğer köpeklerin de bu ziyafetten haberi olmuştur. Bu durum, insanları sevmeyen Şehzade'nin hiç hoşuna gitmemiş, onlara yemek getiren bu sakallı adamın adadaki köpekleri semirtip karşı kıyıda kesecek olan bir kasap olduğunu belirtmiştir. Daha sonraları ise Deligüçük tarafından getirilen balıkları yiyen köpekleri sıkıştırmaya başlamıştır. Çelebi'nin yakın dostu olan Hançer, duruma tepki gösterince Şehzade tarafından saldırıya uğramış ve hayatını kaybetmiştir. Çelebi ve Alagöz bu acımasız kalabalıkla karşı karşıya gelmekten çekindikleri için adanın kendilerine ait tarafına çekilmişlerdir. Birgün Deligüçük, yine elindeki dolu balık sepetiyle adaya gelmiş ve Şehzade'de dahil olmak üzere diğer bütün köpekler balıklara üşüştükları sırada, Çelebi ve Alagöz fırsattan istifade ederek Deligüçük'ün teknesine binmişlerdir. Denize açıldıkları sırada Çelebi, Şehzadenin havlama ları ve ulumalarıyla irkılmıştir. Bu sefer Şehzade, yaptıklarının sonucunu bilmenin ızdırabı içinde hiçbir zaman bu adadan kurtulamayacağını bilinciyle çaresizce kinini haykırmaktadır.

Adadan Çelebi ve Alagöz dışında başka hiçbir köpek kurtulamamış vekısa bir süre sonra açlık, susuzluk ve vahşetten dolayı hepsi can vermişlerdir.

### **3.3. Çelebi Çizgi Romanının Animasyon Filmine Uyarlanması**

Yukarılardaki bölümlerde değinilmiş olduđu gibi, yapılan her uyarlama aslının yeniden yorumlanmasıdır. Çelebi çizgi romanı, animasyon filmine uyarlanırken Hayırsızada katliamı tekrardan ve derinlemesine ele alınarak yorumlanmaya çalışılmış ve dolaylı uyarlama tekniđi kullanılmıştır. Uyarlama yapılırken, animasyonda da çizgi roman estetiđi yakalanmaya çalışılmış ve film siyah beyaz olarak tasarlanmıştır.

İki ezeli düşman olan Çelebi ve Şehzade karakterleri ve yaşanan katliam filmde yer almasına karşın, Deligüçük, Hançer ve Alagöz karakterleri çıkarılmıştır. Çizgi romanda hikaye Deligüçük'ün macerasıymış gibi görünse de aslında başrolde olan Çelebi, yardımcı rollerde de Deligüçük ve Çelebi'nin arkadaşları bulunmaktadır. Dolayısıyla animasyon filmde bu karakterlere yer verilmemiş, olay örgüsü sadece başroldeki iki köpeğin etrafında toplanmıştır.

Film için karakterler yeniden yorumlanırken ana referans olarak çizgi roman hikayesi kullanılmakla beraber karakterlerde ufak da olsa değışikliğe gidilmiştir. Örneğin çizgi romanda daha genç, dinamik ve Şehzade ile yaşıt gibi görünen Çelebi, animasyon filmde daha yaşlı ve temkinli olarak tasarlanmıştır. Yine çizgi romandan farklı olarak çizgi romanda Düzelci Haydar'ın Kahvehanesi'nde birbirlerini sadece uzaktan görmüşken, filmde Kör Agop'un Batakhanesi'nde göğüs göğüse dövüşmüşlerdir. Bu dövüşün sonunda kendinden çok daha genç ve acımasız olan Şehzade tarafından yenilen Çelebi'yi kahvehaneyi son anda basan zabıtlar kurtarmıştır. Bu yenilgi, Çelebi'nin kendine olan güvenini ve cesaretini kaybetmesine neden olmuş ve bundan dolayı Çelebi, adadayken Şehzade'den uzak durmaya çalışmıştır. Ayrıca gerçekçiliđi arttırmak için filmdeki ada da dahil olmak üzere planlardan bazıları gerçek fotoğraflardan birebir olarak çizilmiş, köpeklerin İstanbul'da yakalandıkları andan, adaya getirilmelerini kapsayan süreç,burada buldukları süre içinde insanların artık adaya gelmeyi bırakmaları ve köpeklerin yiyeceksiz kalmaları durumu, kısaca gösterilmeye çalışılmıştır.

Çizgi roman öyküsünde köpeklerin başına gelenler, öykünün doğal akışının ve konusunun elverdiği kadarıyla ve öyküye, dergide ancak 14 sayfa yer ayrılabilmesi

yüzünden yeterli biçimde ifade edilemezken, filmde yaşanan dram ve vahşet daha detaylı ve açık biçimde gösterilebilmiştir.

Çizgi roman ile animasyon arasındaki en temel fark ise köpeklerin akıbeti olmuştur. Çizgi romanda Çelebi arkadaşı Alagöz'le birlikte Deligüçük'ün teknesine binip kurtulurken, filmde gerçek hikayeye uygun olarak kurtulan köpek olmamıştır. Filmde, yavru köpekleri ve anneyi koruyabilmek için tüm cesaretini toplayıp Şehzade'ye saldıran Çelebi ve rakibi aldıkları yaralar yüzünden ölmüşlerdir. Final sahnesinde, rakiplerin yerde yatan cansız ve çürüyen bedenlerinin hemen arkasından gösterilen köpek havlamaları ve uluma seslerinin yükseldiği ada, sonunda tüm köpeklerin başına gelecek akıbeti gösterir biçimde yalnız ve kimsesiz olarak betimlenmiştir. Seyirciye izlediği bu final görüntüsünden sonra, artık köpeklerin yalnız ve kimsesiz biçimde ölecekleri kesin olarak hissettirilmeye çalışılmıştır. Filmden hemen sonra ise, o dönemde çekilmiş fotoğraflarla birlikte, gerçek öykünün belgesel niteliğindeki kısa bir özeti verilmiştir. Bunun yapılmasındaki amaç, seyirciye az önce izlediği filmdeki planların çoğunun dönem fotoğraflarıyla birebir örtüştüğünün gösterilmesi, dolayısıyla gerçek olaylar ile film arasında bir bağ kurulmaya çalışılması olmuştur.

### **3.3.1. Uygulama**

Çelebi çizgi romanını Hayırsızada animasyon filmine geçirmeden önce uyarlama yöntemleri detaylı olarak araştırılmıştır. Filmde aynı ana karakterler ile aynı olayın daha detaylı olarak işlenmesine ve yan karakterlerin çıkarılmasına karar verilmiştir. Dolayısıyla istenilen yorumun filme katılabilmesi açısından en uygun uyarlama yöntemi olarak dolaylı uyarlama biçimi seçilmiştir.

Çizimler Wacom Intuos tablet kullanılarak Adobe Photoshop programında çizilmiş ve çizgi roman ile bir bağ kurmak amacıyla bütün film siyah beyaz olarak hazırlanmıştır. Yine filmin giriş ekranındaki köpek iskeleti çizimi de aynı bağa atıfta bulunması amacıyla çizgi romandaki son kareden alınmıştır. Ekran ölçüsü için hem Photoshop programında, hem animasyonda, hem de filmin final çıktısında ekran ölçüsü olarak 1920x1080 Full HD ölçüleri kullanılmıştır. Planların Adobe Photoshop programında çizimleri bittikten sonra, backgroundlar jpeg formatında, üzerindeki animasyonlar teker teker kareler olmak üzere png formatında kaydedilip, Adobe Flash programına aktarılmış ve filmin animasyonları bu program aracılığıyla

gerçekleştirilmiştir. Animasyon tekniği olarak limited ve full animasyon tekniklerinden faydalanılmış, yer yer still imajlar kullanılarak dramtizasyon sağlanmaya çalışılmıştır. Köpeklerin yemek yediği bir kaç sahne ile Çelebi ve Şehzade'nin kavga ettikleri sahnelerde rotoskop animasyon tekniği kullanılmıştır. Bunun için internetteki çeşitli kaynaklardan yemek yiyen ve kavga eden köpek videoları bulunmuş, uygun yerlerin kare kare ekran görüntüsü alınarak planlar bu görseller üzerine çizilmiştir. Diğer sahnelerdeki köpek hareketlerinin gerçekçi biçimde verilebilmesi amacıyla, yine köpeklerin davranışlarına ait videolar incelenmiştir.

Çizimlere başlanmadan önce, Sivriada resimleri ve haritaları incelenmiş, planlardaki detaylar ve coğrafi unsurlar bu inceleme doğrultusunda gerçekçi olarak resmedilmiştir. Filmin açılış, kapanış ve Çelebi'nin adayı tepeden izlediği planlardaki coğrafi unsurlar bire bir olarak aktarılmıştır. Gerçekçiliğin sağlanması adına yapılan bir diğer eylem ise, kişilerin, dönem kıyafetlerinin ve köpeklerin bütün bu yakalanma ve adaya getirilme süreçlerini gösteren planların dönemin fotoğrafları incelenerek ve bire bir referans alınarak çalışılmasıdır. On ikinci plandaki karakterlerin fiziksel özellikleri, zabıt yahut yanındaki elinde kanca bulunan karakterler veya köpeklerin tahta kafeslere konup at arabalarına yüklenmeleri gibi planların hepsi dönem fotoğrafları incelenerek üretilmiştir.

Filmin açılış ve kapanış müziği ve inleme, hırlama, havlama, ve benzeri ses efektlerinin bazıları YouTube sitesinin ücretsiz ve telifsiz olan Audio Library kısmından alınmış olup, onun dışındaki Çelebi'nin iç sesi, zabıt ve köpeklerin sahiplerinin konuşması, kalabalığın tezahüratı veya kalabalık köpek sürülerinin çıkardığı sesler, cep telefonu vasıtasıyla evde veya sokakta kaydedilmiştir.

#### 4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatlarının kendini ifade biçimleri, izleyicisini her zaman büyülemiştir. Çizgi roman, sinema ve animasyon sanatlarının anlatılarının özünde hareket olgusu bulunmaktadır. Bu üç türün ortak ifade biçimi, özünde durağan olan ardışık karelerin peş peşe gelmeleriyle oluşturdukları hareket illüzyonudur. Yani bu üç tür, mesajlarını izleyiciye durağan kareleri peş peşe sıralayarak vermektedirler. Ancak bu üç tür de anlatılarını kendi öz yapılarından dolayı oluşan zorunluluklara bağlı olarak geliştirmişlerdir. Çizgi roman, hareketi durağan biçimde ama hızını okuyucunun kontrolünde, sinema ve animasyon ise, hareketli biçimde ve hızını kendi kontrolünde izleyicisine ulaştırmaktadır. Çizgi roman hikayesini anlatırken biçimini istediği gibi kurgulayabileceği karelerden, konuşma ve düşünce balonlarından, yazılı ses efektlerinden faydalanarak bunu okuyucunun zihninde canlandırmaktadır. Sinema ve animasyonda ise sabit bir kadraj ve izleyiciye gösterilen görüntülerle duyurulan sesler vardır. Bu benzer ama farklı anlatılar, bu üç türü birbirine daha da yakınlaştırmaktadır. Çizgi roman okuyucusu, bir çizgi romanı “film” gibi izleyebilmekte, sinema izleyicisi ise izlediği filmi “çizgi roman” gibi okuyabilmektedir. Kurulan bu ilişkinin kaçınılmaz sonucu olarak ta bu üç tür arasında uyarlama ilişkileri başlamıştır.

Çizgi roman, sinema ve animasyon arasındaki uyarlama ilişkileri, bu üç tür ortaya çıktığı andan itibaren başladığı görülmektedir. Ancak çizgi romanın tarihi, sinema ve animasyondan yaklaşık 100 yıl kadar önce başlamıştır. Dolayısıyla, çizgi roman sinema ve animasyon ortaya çıkmadan çok daha önceleri kadraj, kurgu, sesin kağıt üzerinde kullanımı, çekim planları ve ölçekleri gibi sinemaya ait pek çok anlatım biçimini kağıt üzerinde deneme ve uygulama fırsatı bulmuştur. Ayrıca çizgi romanlar, uyarlama yapılırken marka değerlerinin sunduğu tanınırlık ve bilinirlik avantajıyla, diğer edebi türlere oranla daha sık ve kolay biçimde uyarlanmışlardır. Pek çok kişi tarafından kategorize edilmeye çalışılan yöntemler kullanarak çizgi romandan sinemaya yapılan aktarımlar, kaynak esere olan sadakatin derecesiyle tanımlanmışlardır. Kaynağa olan sadakate göre doğrudan, dolaylı ve serbest uyarlama şeklinde belirtilen bu türler aktarım biçimlerinin kategorize edilebilmesini sağlamaktadır. Yani ortaya çıkan eserin niteliği, kaynaktan uyarlama yapılırken seçilen yöntemlere göre değişim göstermekte, yorumun derecesini kaynağa olan sadakatin derecesi belirlemektedir.

Bu çalışma için yapılan karşılaştırmalı incelemeler ve çizgi romandan animasyona aktararak gerçekleştirilen film örneği göz önüne alındığında, nasıl bir kategorizasyon yapılmaya çalışılırsa çalışılsın, uyarlama sonucunda ortaya çıkan yeni eserin mutlaka yeni bir “yorum” olduğu gerçeğine ulaşılmıştır.

Ayrıca bu çalışma için gerçekleştirilmiş olan çizgi romandan animasyona uyarlama sonrası kaynak metnin oldukça değişime uğratılmasına rağmen, hikayenin dramatik özünden hiç bir şekilde kayıp verilmediği gözlenmiş, aynı hikaye farklı bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Çizgi roman versiyonunda 14 sayfa ile sınırlı kalan konu animasyon filmi sonrası 7 dakika ve 7 saniyeye çıkararak detaylandırılabilmiştir. Yani, çizgi romanın anlatı olarak yetersiz kaldığı durumlarda, konunun animasyon versiyonunda açılarak ve detaylı bir biçimde ele alınabildiği görülmüştür. Dolayısıyla uyarlamalar, yapılan yorumların nitelik ve niceliğine göre, eserin yeni halinde oldukça değer ve önem katmaktadır sonucuna ulaşılmıştır.

## KAYNAKÇA

- Akgün, Ö. U. (2008). *Kahraman Olgusunun Çizgi Romandan Sinemaya Uyarlamadaki Görünümü: Tarkan ve Conan Örnekleri*. Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Alexander D. O. ve Wessely C. (2017) , The relevance of Comics and Their Screen Adaptations. *Journal Religion, Fim and Media*. 3 (1), 9-16.  
[https://jrjm.eu/index.php/ojs\\_jrjm/issue/view/4](https://jrjm.eu/index.php/ojs_jrjm/issue/view/4) (Erişim tarihi: 15.04.2019).
- Alicenap, Ç. T. (2014). Yerelden Evrensele Japon Anime ve Manga Sanatı. *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 7 (7), 31-59.
- Ateş, E. K.(2016). Uyarlama Türleri. *Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi İletişim Fakültesi, Sinemave Edebiyat dersi içeriği*.  
<https://www.slideshare.net/kesmeray/5hafta-uyarlama-trleri> (Erişim tarihi: 24.03.2019).
- Cantek, L. (2014). *Türkiye 'de Çizgi Roman*. (4.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Erus, Z. Ç. (2010). Amerikan Sinemasında Pazarlama: Ürün Geliştirme, Fiyatlama, Tutundurma ve Dağıtım. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*.17 (17), 126-145.
- Fener, S. (2015). *Sinema Senaryoları Nasıl Yazılır?* İstanbul:Yitik Ülke Yayınları.
- Giannetti, L. ve Leach, J. (2008) *Writing, Understanding Movies*. New Jarsey: Earson.
- Gündüz, U. (2004) *Bir Popüler Kültür Ürünü olarak Çizgi Romanın Kültürel, Toplumsal ve Siyasi İşlevleri*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı.
- Halas, J. ve Manvell, R. (1973). *The Technique of Film Animation*. New York: Hastings House.
- Desmond, J. M. ve Hawkes, P. (2006). *Adaptation: Studying Film & Literature*. New York: McGraw Hill.
- Kaba, F. (2014) Çizgi Filmlerde Grafik İfade ve Konu Açısından Kültürel Etkiler: Türk Çizgi Film Örnekleri. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademi Dergisi*. 8 (3), 163-181
- Karabay, M. A. (2013). *Türk Sinemasında Çizgi Roman Uyarlamaları*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul:Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-TV Anasanat Dalı Sinema-TV Sanat Dalı.



- Kartal, A. (2010) *Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kollektif.(2010). *Deligücü: Alacakaranlık Zamanlar*. Ankara: Kamra Yayıncılık.
- Köksal, M. (2012) Plastik Sanatlar ve Sinemanın İlişkisi. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*. 2 (4), 122-131.
- McAllister, M. P. Gordon, I. ve Jancovich, M. (2006) Blockbuster meets the superhero comic or art house meets the graphic novel? The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television*. Fall, 109-114.
- Miller, F. (1992). *Sin City. Vol. 1: The Hard Goodbye*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Miller, F. (1993). *Sin City. Vol. 2: A Dame to Kill For*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Miller, F. (1994). *Sin City. Vol. 3: The Big Fat Kill*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Miller, F. (1996). *Sin City. Vol. 4: That Yellow Bastard*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Miller, F. (1997). *Sin City. Vol. 5: Family Values*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Miller, F. (1998). *Sin City. Vol. 6: Booze, Broads, and Bullets*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Miller, F. (1999). *Sin City. Vol. 7: Hell and Back*. Milwaukee: Dark Horse Comics.
- Pinguet, C. (2009). *İstanbul'un Köpekleri*. (Çev:S. Özen). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Potsch, E. ve Williams, R. F. (2012) Image Schemas and Conceptual Metaphor in Action Comics. Bramlett, F. (Editör). *Linguistics and the Study of Comics* içinde (s.13-36). New York: Palgrave Macmillan.
- Scognamillo, G. ve Demirhan, M. (2005). *Fantastik Türk Sineması*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Seçmen, E. A. (2014). *Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: T.C. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sekendiz, A. Z. (2016). *Yabancı çizgi romanların Türk Sinemasındaki Yansımaları*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-TV Anasanat Dalı Sinema-TV Sanat Dalı.
- Smith, B. (2009). *Spandex Cinema: Three Approaches to Comic Book Adaptation*. Yüksek Lisans Tezi. Edmond: University of Central Oklahoma.

- Şakar, C. (2014). *Türk Sineması 'nda Çizgi Roman Uyarlaması ve Zagor*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema-TV Anasanat Dalı Sinema-TV Sanat Dalı,
- Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*. 3(3), 99-114.  
<http://dergipark.gov.tr/turkiyat/issue/16673/330713> (Erişim tarihi:24.03.2019).
- Thomas, B.(1992). *The Art of Animation*. New York: Disney-Hyperion.
- Yıldız, S. (2014). *Sinematografik Anlatım*. İstanbul: Su Yayınları,
- Avellan E. (Yapımcı) ve Rodriguez, R. Miller, F. Tarantino, Q. (Yönetmen). (2005). Sin City. [Film]. ABD: Dimension Films ve Troublemaker Studios.
- Avellan E. (Yapımcı) ve Rodriguez, R. Miller, F. (Yönetmen). (2014). Sin City: A Dame to Kill For. [Film]. ABD: Aldamisa Entertainment, Demarest Films ve Miramax.
- Arad, A. (Yapımcı) ve Raimi, S. (Yönetmen). (2002). Spider-Man. [Film]. ABD: Columbia Pictures, Marvel Enterprises ve Laura Ziskin Productions.
- Arad, A. (Yapımcı) ve Raimi, S. (Yönetmen). (2004). Spider-Man 2. [Film]. ABD: Columbia Pictures, Marvel Enterprises ve Laura Ziskin Productions.
- Arad, A. (Yapımcı) ve Raimi, S. (Yönetmen). (2007). Spider-Man 3. [Film]. ABD: Columbia Pictures, Marvel Enterprises ve Laura Ziskin Productions.
- Arad, A. (Yapımcı) ve Webb, M. (Yönetmen). (2012). Amazing Spider-Man. [Film]. ABD: Columbia Pictures, Marvel Enterprises ve Laura Ziskin Productions.
- Arad, A. (Yapımcı) ve Webb, M. (Yönetmen). (2014). Amazing Spider-Man. [Film]. ABD: Columbia Pictures, Marvel Enterprises ve Laura Ziskin Productions.
- Alonso,V. Arad, A.(Yapımcı) ve Watts, J. (Yönetmen). (2017). Spider-Man: Homecoming. [Film]. ABD: Columbia Pictures, Marvel Studios ve Pascal Pictures.
- Tual, R. (Yapımcı) ve Uçak, T, F. (Yönetmen). (1973). 3 Dev Adam. [Film]. Türkiye: Yerli Film.

### **İnternet Kaynakları:**

**http-1:**<https://sanatkaravani.com/sinemaya-tarihsel-bir-yolculuk-lumiere-kardesler/> ,

Erişim tarihi: 21.08.2018.

**http-2:**[https://www.lambiek.net/artists/b/barlow\\_francis.htm](https://www.lambiek.net/artists/b/barlow_francis.htm) , Erişim tarihi: 21.08.2018.

**http-3:**[https://alchetron.com/Rodolphe-T%C3%B6pffer\"pffer](https://alchetron.com/Rodolphe-T%C3%B6pffer\) , Erişim tarihi:

21.08.2018.

**http-4:**<http://mparaschos.com/Courses/yk.html> , Erişim tarihi: 21.08.2018.

**http-5:**<http://www.nuveforum.net/77-kitaplar-dergiler/94747-afacan-dergi/>, Erişim

tarihi: 22.04.2019.

**http-6:** <http://nostalji.anilarim.net/forum/index.php?showtopic=11796&mode=threaded>

&pid=63755, Erişim tarihi: 22.04.2019.

**http-7:**[http://tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.](http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.)

5cbb65d379fb95.26426788, Erişim tarihi: 22.04.2019.

**http-8:**[https://www.imdb.com/title/tt0120689/?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0120689/?ref =nv_sr_1) , Erişim tarihi:22.03.2019.

**http-9:**[https://www.imdb.com/title/tt0091605/?ref =nv\\_sr\\_4?ref =nv\\_sr\\_4](https://www.imdb.com/title/tt0091605/?ref =nv_sr_4?ref =nv_sr_4), Erişim

Tarihi: 23.04.2019.

**http-10:**[https://www.imdb.com/title/tt0097937/?ref =nv\\_sr\\_1?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0097937/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1), Erişim

Tarihi: 23.04.2019.

**http-11:**<https://www.barnesandnoble.com/w/to-kill-a->

[mockingbirdharperlee/1127330463;jsessionid=CAD05C276895DB82A](https://www.barnesandnoble.com/w/to-kill-a-mockingbirdharperlee/1127330463;jsessionid=CAD05C276895DB82A)

[66B4E933D4CD1BB.prodny\\_store01- atgap13?ean=9780062798183#/,](https://www.barnesandnoble.com/w/to-kill-a-mockingbirdharperlee/1127330463;jsessionid=CAD05C276895DB82A)

Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-12:**<http://www.mk1.co.nz/eclectic/products/anne-franks-diary-graphic-adaptation->

[hc](http://www.mk1.co.nz/eclectic/products/anne-franks-diary-graphic-adaptation-), Erişim Tarihi: 23.04.2019.

**http-13:**[https://www.marvel.com/comics/issue/24039/pride\\_prejudice\\_2009\\_1](https://www.marvel.com/comics/issue/24039/pride_prejudice_2009_1), Erişim

Tarihi: 23.04.2019.

**http-14:**<https://www.imdb.com/title/tt0077869/>, Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-15:**[https://tarzan.fandom.com/wiki/Tarzan,\\_Lord\\_of\\_the\\_Jungle\\_\(Filmation\)](https://tarzan.fandom.com/wiki/Tarzan,_Lord_of_the_Jungle_(Filmation)),

Erişim Tarihi: 23.04.2019.

**http-16:**[https://www.imdb.com/title/tt0278855/?ref =nv\\_sr\\_2?ref =nv\\_sr\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0278855/?ref =nv_sr_2?ref =nv_sr_2), Erişim

Tarihi: 23.04.2019.

**http-17:**<https://www.imdb.com/title/tt0808417/>, Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-18:**[https://www.imdb.com/title/tt0103359/?ref =nv\\_sr\\_1?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0103359/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1), Erişim

tarihi: 23.04.2019.

**http-19:**[https://www.imdb.com/title/tt0112175/?ref=nm\\_sr\\_1?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0112175/?ref=nm_sr_1?ref=nm_sr_1), Erişim tarihi:23.04.2019.

**http-20:**[https://www.imdb.com/title/tt0401792/?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0401792/?ref=nm_sr_1), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-21:**[https://www.imdb.com/title/tt0434409/?ref=nm\\_sr\\_1?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0434409/?ref=nm_sr_1?ref=nm_sr_1), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-22:**[https://www.imdb.com/title/tt0167190/?ref=ttls\\_li\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0167190/?ref=ttls_li_tt), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-23:** <https://www.imdb.com/title/tt0417299/>, Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-24:**[https://www.imdb.com/title/tt0938283/?ref=ttls\\_li\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0938283/?ref=ttls_li_tt), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-25:**[https://www.imdb.com/title/tt0100758/?ref=nm\\_sr\\_3?ref=nm\\_sr\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0100758/?ref=nm_sr_3?ref=nm_sr_3), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-26:**[https://www.imdb.com/title/tt0109813/?ref=nm\\_sr\\_1?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0109813/?ref=nm_sr_1?ref=nm_sr_1), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-27:**[https://www.imdb.com/title/tt0110475/?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0110475/?ref=nm_sr_1), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-28:**<https://www.imdb.com/title/tt0112064/>, Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-29:**[https://www.imdb.com/title/tt0087332/?ref=nm\\_sr\\_2?ref=nm\\_sr\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0087332/?ref=nm_sr_2?ref=nm_sr_2), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-30:**[https://www.imdb.com/title/tt0090506/?ref=nm\\_sr\\_2?ref=nm\\_sr\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0090506/?ref=nm_sr_2?ref=nm_sr_2), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-31:**[https://www.imdb.com/title/tt0094721/?ref=nm\\_sr\\_1?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0094721/?ref=nm_sr_1?ref=nm_sr_1), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-32:**[https://www.imdb.com/title/tt0096543/?ref=nm\\_sr\\_3?ref=nm\\_sr\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0096543/?ref=nm_sr_3?ref=nm_sr_3) Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-33:**[https://en.wikipedia.org/wiki/Prince\\_of\\_Persia](https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-34:**[https://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref=nm\\_sr\\_3](https://www.imdb.com/title/tt0473075/?ref=nm_sr_3), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-35:**[https://www.imdb.com/title/tt0146316/?ref=nm\\_sr\\_2?ref=nm\\_sr\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0146316/?ref=nm_sr_2?ref=nm_sr_2), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-36:**[https://www.imdb.com/title/tt0803096/?ref=nm\\_sr\\_1?ref=nm\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0803096/?ref=nm_sr_1?ref=nm_sr_1), Erişim

tarihi: 23.04.2019.

**http-37:** [https://www.imdb.com/title/tt1046173/?ref=tt\\_rec\\_tti](https://www.imdb.com/title/tt1046173/?ref=tt_rec_tti), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-38:** [https://www.imdb.com/title/tt0418279/?ref=tt\\_rec\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0418279/?ref=tt_rec_tt), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-39:** [https://www.imdb.com/title/tt1490017/?ref=mv\\_sr\\_2?ref=mv\\_sr\\_2](https://www.imdb.com/title/tt1490017/?ref=mv_sr_2?ref=mv_sr_2), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-40:** [https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref=mv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref=mv_sr_1), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-41:** <https://www.imdb.com/title/tt5834204/>, Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-42:** <https://www.imdb.com/title/tt1898069/>, Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-43:** [https://www.imdb.com/title/tt1520211/?ref=mv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt1520211/?ref=mv_sr_1), Erişim tarihi: 22.03.2019.

**http-44:** [https://www.imdb.com/title/tt5675620/?ref=mv\\_sr\\_1?ref=mv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt5675620/?ref=mv_sr_1?ref=mv_sr_1), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-45:** [https://www.imdb.com/title/tt5016504/?ref=mv\\_sr\\_1?ref=mv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt5016504/?ref=mv_sr_1?ref=mv_sr_1), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-46:** <https://www.vox.com/culture/2018/5/3/17311222/georges-melies-google-doodle-trip-moon-conquest-pole-effects>, Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-47:** <https://medium.com/@trettleman/before-disneys-cinderella-there-was-m%C3%A9li%C3%A8s-bdb482c3c1f4> , Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-48:** <http://junglefrolics.blogspot.com/2013/07/little-annie-rooney.html>, Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-49:** <https://www.imdb.com/title/tt0016028/>, Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-50:** <https://www.imdb.com/title/tt0034247/>, Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-51:** <https://www.imdb.com/title/tt0033317/mediaviewer/rm1928644096>, Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-52:** [https://www.imdb.com/title/tt0120903/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0120903/?ref=fn_al_tt_1), Erişim tarihi: 23.03.2019.

**http-53:** <http://kristalgemi.blogspot.com/2008/01/trk-sinemasnda-izgi-romanuyarlamalar.html>, Erişim tarihi: 24.03.2019.

**http-54:** <http://sinematikyesilcam.com/2012/04/turk-sinemasinda-karaoglan-bolum-1->

- [turk- sinemasindan-karaoglan-gecti/](#), Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-55:**<http://derinhakikatler.blogspot.com/2013/07/malkocoglu.html>, Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-56:**<https://cizgiromankapak.weebly.com/malkoccedilo287lu.html>, Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-57:**<http://sinematikyesilcam.com/2016/08/fantastik-turk-sinemasi-zagor-filmleri/> , Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-58:**<https://www.flickr.com/photos/solaceincinema/sets/72157594312246529/>, Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-59:**<https://www.goodreads.com/series/41848-sin-city> , Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-60:**<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=sincity.htm>, Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-61:**[https://www.imdb.com/title/tt0458481/?ref =tt\\_rec\\_tti](https://www.imdb.com/title/tt0458481/?ref =tt_rec_tti), Erişim tarihi: 24.03.2019.
- http-62:**[https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing\\_fantasy\\_1962\\_15](https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15), Erişim tarihi: 25.03.2019.
- http-63:**[https://www.imdb.com/title/tt0145487/?ref =tt\\_rec\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0145487/?ref =tt_rec_tt), Erişim tarihi: 23.04.2019.
- http-64:**[https://marvel.fandom.com/wiki/Peter\\_Parker\\_\(Earth-TRN567\)](https://marvel.fandom.com/wiki/Peter_Parker_(Earth-TRN567)), Erişim tarihi: 23.04.2019.
- http-65:**<https://tr.pinterest.com/pin/780389441655525141/?lp=true>, Erişim tarihi: 25.03.2019.
- http-66:**[https://comiccrossroads.fandom.com/wiki/Mary\\_Jane\\_Watson\\_\(Earth-72640\)](https://comiccrossroads.fandom.com/wiki/Mary_Jane_Watson_(Earth-72640)), Erişim tarihi: 23.04.2019.
- http-67:**[https://spidermanfilms.fandom.com/wiki/Mary\\_Jane\\_Watson\\_\(Kirsten\\_Dunst\)](https://spidermanfilms.fandom.com/wiki/Mary_Jane_Watson_(Kirsten_Dunst)), Erişim tarihi: 23.04.2019.
- http-68:**<https://scifi.stackexchange.com/questions/129137/how-old-is-aunt-may>, Erişim tarihi: 25.03.2019.
- http-69:**[https://www.imdb.com/name/nm0365281/?ref =tt\\_cl\\_t6](https://www.imdb.com/name/nm0365281/?ref =tt_cl_t6), Erişim tarihi: 25.03.2019.
- http-70:**<https://comicvine.gamespot.com/uncle-ben/4005-3114/> , Erişim tarihi: 25.03.2019.
- http-71:**[https://www.imdb.com/name/nm0731772/?ref =tt\\_cl\\_t5](https://www.imdb.com/name/nm0731772/?ref =tt_cl_t5), Erişim tarihi:

25.03.2019.

**http-72:**<https://scifi.stackexchange.com/questions/176445/has-spider-man-ever-run-out-of-webs>, Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-73:**[https://www.reddit.com/r/Spiderman/comments/9qbwya/the\\_ultimately\\_cut\\_webshooters\\_from\\_spiderman\\_2002/](https://www.reddit.com/r/Spiderman/comments/9qbwya/the_ultimately_cut_webshooters_from_spiderman_2002/), Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-74:**[https://spiderman.fandom.com/wiki/Norman\\_Osborn\\_\(Earth-616\)](https://spiderman.fandom.com/wiki/Norman_Osborn_(Earth-616)), Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-75:**<https://www.imdb.com/title/tt0145487/mediaviewer/rm3798374656> , Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-76:**[https://www.imdb.com/title/tt0316654/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0316654/?ref=fn_al_tt_1), Erişim tarihi: 23.04.2019.

**http-77:**[https://antagonist.fandom.com/wiki/Dr.\\_Octopus](https://antagonist.fandom.com/wiki/Dr._Octopus) , Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-78:**<https://www.imdb.com/title/tt0316654/mediaviewer/rm2835492864>, Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-79:**[https://www.imdb.com/title/tt0413300/?ref=nv\\_sr\\_1?ref=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0413300/?ref=nv_sr_1?ref=nv_sr_1), Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-80:**<https://comicvine.gamespot.com/sandman/4005-3544/> , Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-81:**<https://populerakim.com/kultur-sanat/marvel-karakterlerine-hayat-veren-efsaneler-stan-lee-jack-kirby-ve-steve-ditko/attachment/sandman-1542068191866/>, Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-82:**<https://www.imdb.com/title/tt0413300/mediaviewer/rm1242667008>, Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-83:**[https://en.wikipedia.org/wiki/Venom\\_\(Marvel\\_Comics\\_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Venom_(Marvel_Comics_character)), Erişim tarihi: 25.03.2019.

**http-84:**[https://www.imdb.com/title/tt0948470/?ref=tt\\_rec\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0948470/?ref=tt_rec_tt), Erişim tarihi: 26.03.2019.

**http-85:**<https://www.imdb.com/title/tt0948470/mediaviewer/rm477669888>, Erişim tarihi: 26.03.2019.

**http-86:**<https://www.marvel.com/articles/comics/the-life-and-times-of-gwen-stacy>, Erişim tarihi: 26.03.2019.

**http-87:**<https://www.imdb.com/title/tt0948470/mediaviewer/rm937178112>, Erişim tarihi: 26.03.2019.

- http-88:**<https://www.imdb.com/title/tt0948470/mediaviewer/rm3535996928>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-89:**[https://www.imdb.com/title/tt1872181/?ref =tt\\_rec\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt1872181/?ref =tt_rec_tt), Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-90:**<https://comicvine.gamespot.com/electro/4005-3228/>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-91:**<https://static.comicvine.com/uploads/original/3/35815/1103383-electro01.jpg>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-92:**<https://www.imdb.com/title/tt1872181/mediaviewer/rm1475991296>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-93:**<https://comicvine.gamespot.com/rhino/4005-2126/>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-94:**<https://comicvine.gamespot.com/forums/spider-man-167/rhino-adrenaline-prophet-1772796/>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-95:**[https://www.imdb.com/title/tt2250912/?ref =nv\\_sr\\_1?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt2250912/?ref =nv_sr_1?ref =nv_sr_1), Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-96:**<https://www.imdb.com/title/tt2250912/mediaviewer/rm1794518784>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-97:** <https://www.imdb.com/title/tt2250912/mediaviewer/rm1995845376>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-98:**<https://comicvine.gamespot.com/vulture/4005-4459/>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-99:**<https://www.imdb.com/title/tt2250912/mediaviewer/rm1756967168>, Erişim tarihi: 26.03.2019.
- http-100:**<http://kristalgemi.blogspot.com/2008/01/trk-sinemasnda-izgi-roman-uyarlamalar.html>, Erişim tarihi: 01.04.2019.
- http-101:**[https://www.imdb.com/title/tt0181947/?ref =nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0181947/?ref =nv_sr_1), Erişim tarihi: 05.04.2019.
- http-102:**<https://www.youtube.com/watch?v=kHyK4qif2EA>, Erişim tarihi: 05.04.2019.
- http-103:**<https://comicsalliance.com/ten-essential-captain-america-stories/>, Erişim tarihi: 05.04.2019.
- http-104:**<https://www.peramuzesi.org.tr/FilmProgram/El-Santo-Superstar-Meksika/75>, Erişim tarihi: 05.04.2019.
- http-105:**[http://www.elpasoinc.com/lifestyle/local\\_features/el-santo-mexican-luchador-s-movie-restored-to-show-in/article\\_eb2def68-d93e-11e8-af09-5f7a73f834c6.html](http://www.elpasoinc.com/lifestyle/local_features/el-santo-mexican-luchador-s-movie-restored-to-show-in/article_eb2def68-d93e-11e8-af09-5f7a73f834c6.html), Erişim tarihi: 05.04.2019.



**http-106:**<https://www.syfy.com/syfywire/spidey-is-back-on-the-most-wanted-list-in-exclusive-marvel-legacy-reveal>, Eriřim tarihi: 05.04.2019.

**http-107:**<https://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/8590894/Spider-Man-to-be-killed-off-by-Marvel-Comics.html>, Eriřim tarihi: 05.04.2019.

**http-108:**<http://gercektenoldu.com/hayirsiz-adanin-adi-nerden-geliyor/>, Eriřim tarihi: 14.04.2019.

**http-109:**<https://sonsoz.com.tr/hayirsiz-ada-80-bin-kopek/>, Eriřim tarihi: 15.04.2019.



## **EKLER**

EK-1. Çelebi çizgi romanı

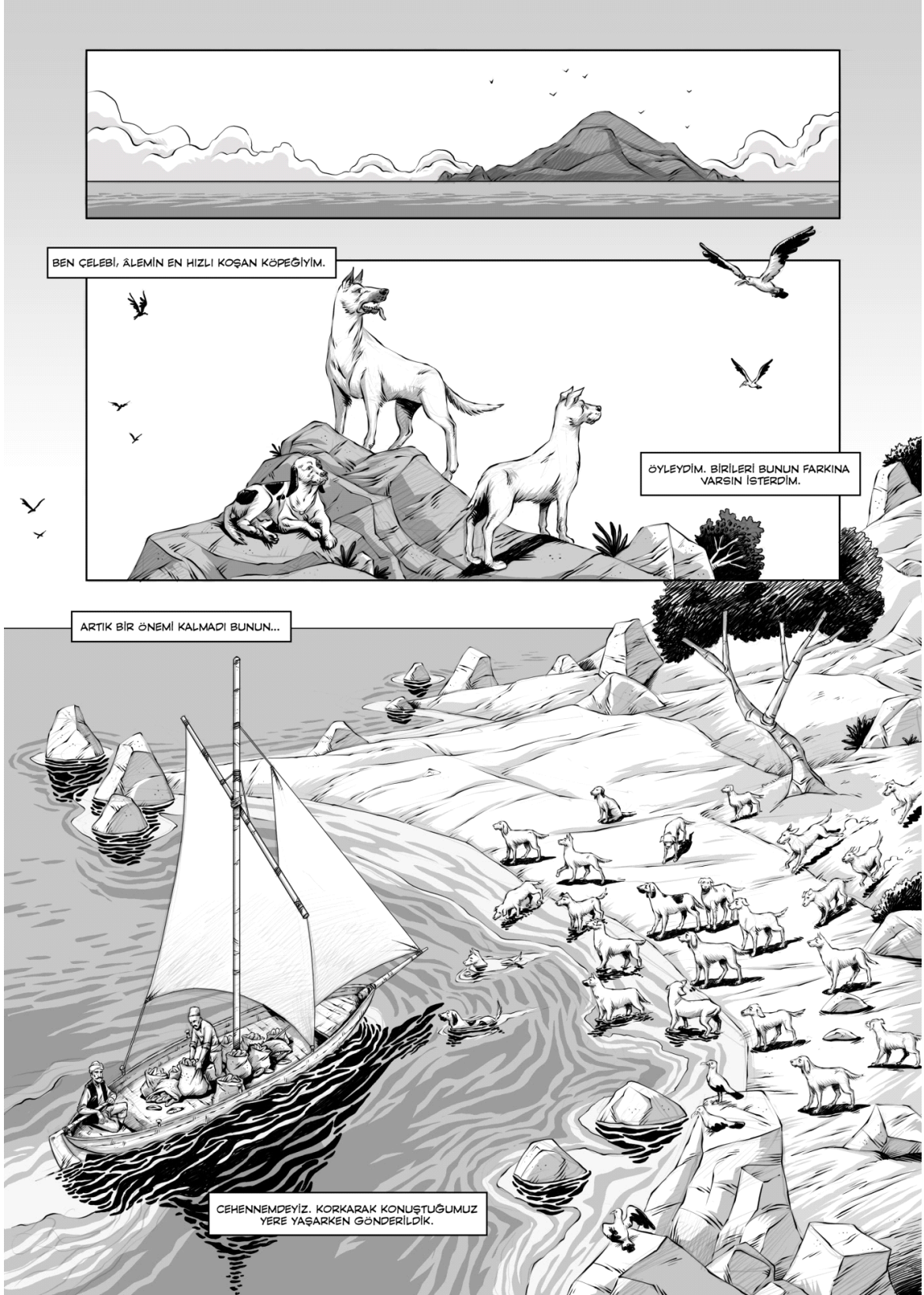
EK-2. Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada filminin storyboardu

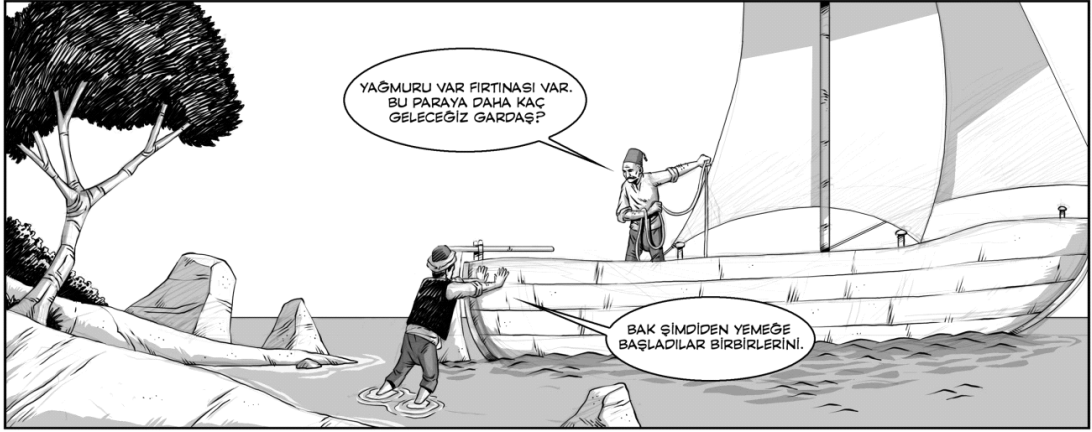
EK-3.Çelebi ve Şehzade karakter dosyaları

EK-4. Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada filmi (DVD)



## EK-1. Çelebi çizgi romanı







ADIM CELEBİ. AMA YEDİ SEKİZ ADIM OLDU. BENEKLİ, TAZI, KULAKKOPARAN...

BAHRI DİYE BİR BALIKCI VARDI, HER AKŞAM BANA BİR İKİ BALIK AYIRMASA KAFAMI TUTA TUTA TEKRARLADIĞI LAFLARI YUTMAZDIM.

BU AKŞAM KİMİ BAFİLEYECEN HA S.KICI



İLK SAHİBİM, İYİ ADAMDİ, GÜN AŞIRI ET DOĞRARDI ÖNÜME...

SEN BU MİLLETİ BİLMEZSİN SANA ULU ORTA CELEBİ DESEM, GÜNAH SAYARLAR

AMA SENİN ADIN BU ANLAŞTIK MI TOSUNUM...

SONRA ASKERE GİTTİ DEDİLER, GİDİŞ O GİDİŞ...

SİVRİADA'YA ÇIKANA KADAR YOKLAMİŞİMDİR EVİ. OLUR DA DÖNER DİYE...

ÇOK KALABALIZ...



KALABALIK OLMAYI, BAŞKA KÖPEKLERLE BİRLİKTE GEZMEYİ SEVERDİM. KÖPEKLER KALABALIKTA YAKINLAŞIRLAR. GÜVENİRLER BİRBİRLERİNE, ÇARESİZ DEĞİLLERDİR, SIRT SIRTA VERİRLER DİYE DÜŞÜNÜRDÜM.

BİZ KURU EKMEĞE TALİM EDERKEN O VE ÇETESİ, ETLE, ZAYIF KÖPEKLERLE BESLENİYORLAR.



BURASI BAŞKA BİR YER... ARTIK YANILDIĞIMI BİLİYORUM

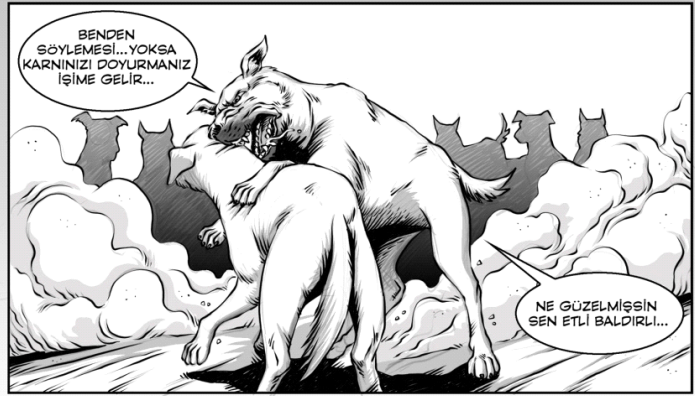
ONUN ADI ŞEHZADE...

KAN KOKUYORLAR.

EFENDİLERİNİZ EKMEK Mİ GETİRDİ SEFİLLER? DOYDU MU KARNİZ HA?



BU GÖSTERİYİ HER GÜN TEKRARLIYORDU. OYSA İNSANLAR KUYUDAN SU ÇEKİYORDU, ONLARA İHTİYACIMIZ VARDI.



ŞEHZADE'Yİ DÜZCELİ HAYDAR'IN KAHVESİNDEN BİLİYORDUM



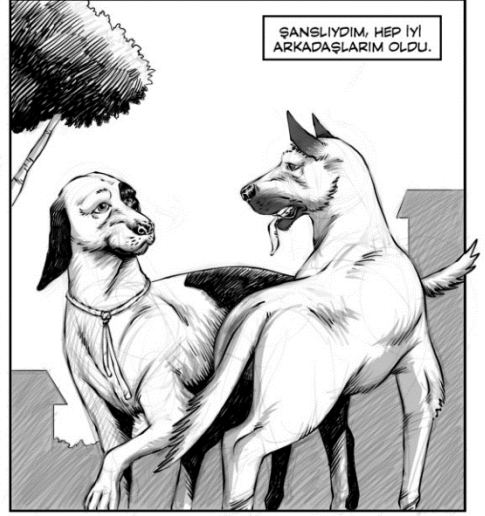
KAN İÇİN AZIP KUDURAN HASTA KÖPEKLERDENDİ.



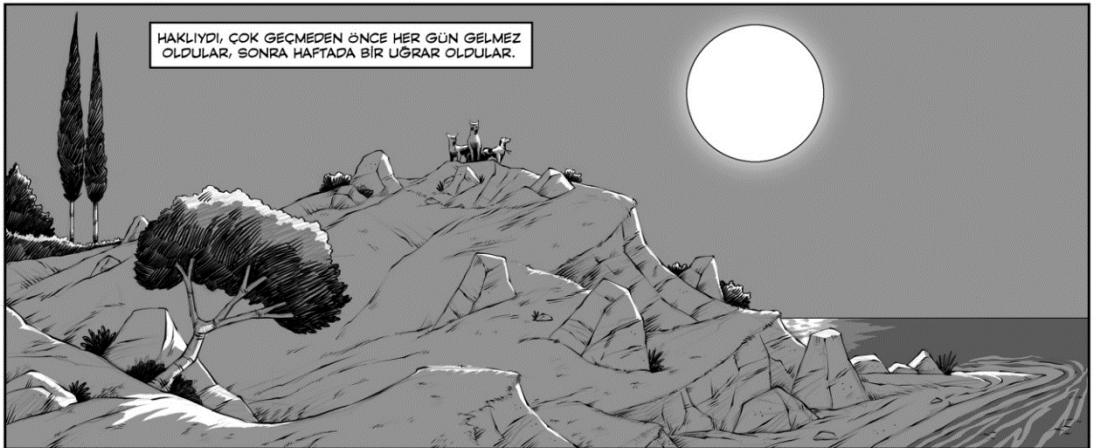
BİR SOKAK KÖPEĞİ UZUN YAŞAMAK İSTİYORSA HAVAYI İYİ KOKLAMALI.  
KAÇACAĞIN VE KOVALAYACAĞIN ZAMANI İYİ BİLMELİSİN.



ŞANLIYDIM, HEP İYİ  
ARKADAŞLARIM OLDU.

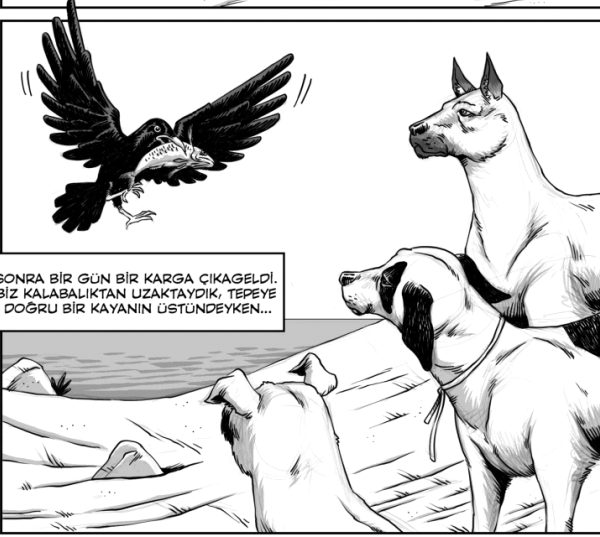
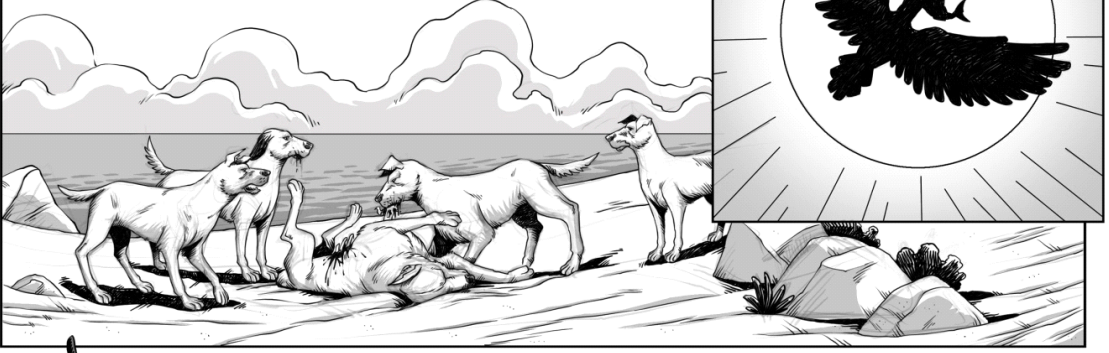


HANÇER TANIĞIM EN AKILLI KÖPEKTİR. BUNCA BADIREDEN SIYIRDIYSAM ONUN  
AKLIYLA SIYIRMIŞIMDIR. ÇOĞU KÖPEK BENDEN KORKSA DA ASIL SIRRIM BUDUR.

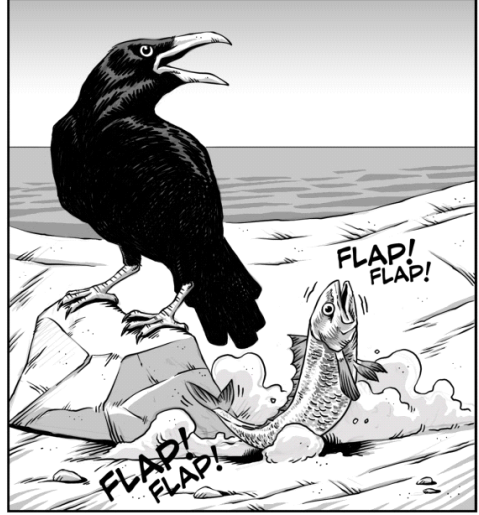


GÜN BE GÜN AZALMAYA BAŞLADIK, ŞEHZADE İLE AKLI KIT YARDAKÇILARIYSA SEMİRDİKÇE SEMİRİYORLARDI.

ZOR ZAMANLARDI...



SONRA BİR GÜN BİR KARGA ÇIKAGELDI. BİZ KALABALIKTAN UZAKTAYDIK, TEPEYE DOĞRU BİR KAYANIN ÜSTÜNDEYKEN...



O GÜNDEN SONRA HEP HAVAYA BAKAR OLDUK, HER GÜN BİZE BALIK TAŞIYAN KARGALAR ÇIKAGELİYORDU.



BU SIRRİMİZİ BAŞKALARI FARK ETMESİN DİYE KALABALIKTAN GÜN BE GÜN UZAKLAŞTIK.

NERDEN ÇIKIYOR BU KARGALAR BİR TÜRLÜ ANLAYAMIYORUM





KARGALAR BİR GÜN BALIKCI TEKNESİYLE, SAKALLI BİR ADAMLA ÇIKAGELDİLER.



SEPETLERLE TAZE BALIK GETİRDİ BALIKCI BİZE...



BÜTÜN ADA HER GÜN KARGALI BALIKÇIYI BEKLER, ONU KONUŞUR OLMUŞTU.

KARGALARI SEVMEM, KARGALAR LEŞİ İZLERLER. BU BALIKCI YA ÖLÜ YA DA BİLDİĞİN KASAP!



BEN KARNİMİN DOYMASINA BAKARIM. HER GÜN BALIK TAŞIYOR ADAM BİZE...

ADAM DOLANIYOR İŞTE KANLI CANLI BE ŞEHZADE.

KARGASI OLAN ADAM GÖRMEDİM BEN HİÇ...



KESİN SESİNİZİ! BU ADAM KASAP DİYORUM SİZE... BİZİ BESLİYOR, SONRA TEKNESİYLE ÜÇER BEŞER GÖTÜRECEK KARŞIYA...



KARŞIDA,  
AŞAĞILARDA BİR YER  
ORMANMIŞ, ÖYLE ÇOK  
AĞAÇ VARMİŞ Kİ  
ÇELEBİ...

AĞAÇLARI  
ÖZLEYECEĞİM AKLIMA  
GELMEZDİ...



ADAM KASAP MI BİLMİYORUM,  
KARŞIYA GİDİYOR MU ONU DA  
BİLMİYORUM AMA O TEKNEYE  
BİNERSEK BURADA ÖLÜMÜ  
BEKLEMekten KURTULURUZ

BURADA  
ÖLMİYELİM DERİM  
BEN...

KARGALARIN BİZE BİR İŞARET  
GETİRDİĞİNİ  
HIÇ KONUŞMADIK AMA HİSSEDİYORDUK.



ADA, KARGALI ADAMI KONUŞUYORDU.  
ONU SEVİYOR, ONDAN KORKUYOR, NEFRET EDİYORDU.

"ESKİDEN KÖPEKMİŞ, CAYIR DAĞINDAN İNSAN OLARAK İNİŞ."

"KARGALARI KÖPEK ETİYLE BESLENİRMİŞ"

"O OLMASAYDI ÇOKTAN ÖLMÜŞTÜK"



KÖPEKLER YABANCIYI SEVMEZLER,  
HEPSİ AMA HEPŞİ TEHLİKELİDİR ONLAR İÇİN...

BAKIN BURADA  
BİR KARGA SEVER  
VARMİŞ

HAIN MI  
DEMELİYDİM SİZE  
YOKSA?



RAHAT BIRAK  
ONU ŞEHZADE!

KARGALARLA  
KONUŞUYORMUŞ BU  
ZİBİDİ, GÖRENLER  
VAR ÇELEBİ!

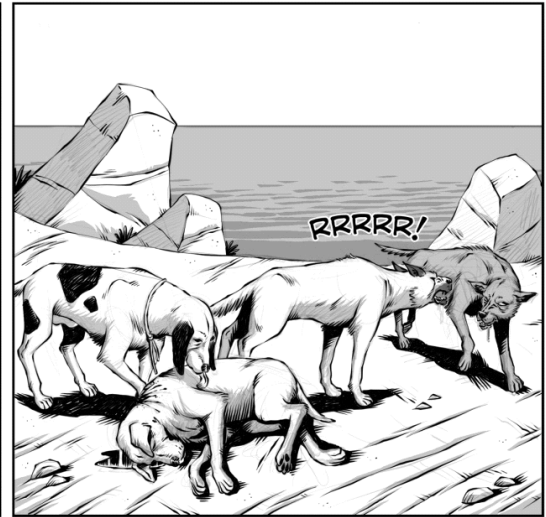
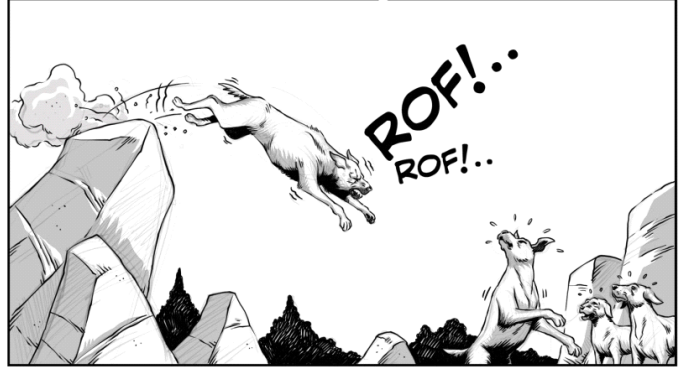
RRRRR!

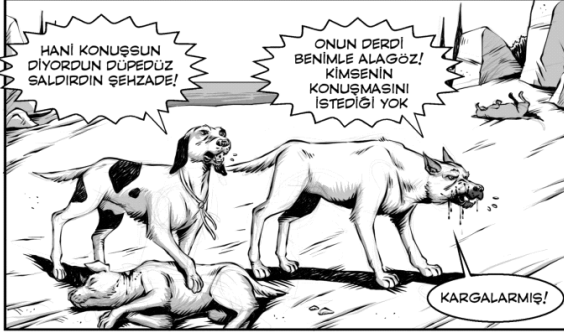
NE SAÇMALIYORSUN?

ADA KÜÇÜKTÜ; BELKİ BİRİ BİZE BALIK  
GETİREN KARGALARI GÖRMÜŞTÜ...

YA DA BİZE KİTİR ATIYORLARDI. ŞEHZADENİN  
DÜZENİYDİ. SADECE İNKAR ETTİK...

HANÇER KONUŞSUN!  
BİZE İHANET ETTİYSE CEZASINI ÇEKER.  
KİMSENİN ARKASINA SIGINMASIN GİKSİN  
KONUŞSUN!





HANI KONUŞSUN  
DIYORDUN DÜPEDÜZ  
SALDIRDIN ŞEHZADE!

ONUN DERDİ  
BENİMLE ALAGÖZ!  
KİMSENİN  
KONUŞMASINI  
İSTEDİĞİ YOK

KARGALARMİŞ!



YARALI BİR SÜNEPE  
VE İNCE BELLİ BİR CIVIRLA  
PEK KORKUTUCUSUN

BEN TEKE TEK  
DÖVÜŞÜRÜZ SANIYORDUM.  
CESARETİN VARSA TABİL...

PUAH!  
BEN BURADAYIM.  
HAZIR OLDUĞUNDA  
GELİRSİN

ÖFKEMİ SÜRDÜREBİLECEK DURUMDA  
DEĞİLDİM. ÇOK KALABALIKTILAR.



ŞEHZADE DE BİLEREK DÖVÜŞMEMİŞTİ...  
SÜRÜDEN UZAKLAŞMAMIZ İŞİNE GELİYORDU.

ZAYIFLAYACAKTIK,  
GÜN BE GÜN  
HIRPALAYACAKTI BİZİ...



NASILSIN  
HANÇER?

İYİLEŞMEZ BİR YARA  
DEĞİL... DOKTOR AGOP  
OLSAYDI İKİ GÜNE  
TOPARLARDIM

DOSTUM...

ŞİMDİ DAHA  
UZUN SÜRECEK

YAŞLANDIM  
ARTIK...

HANÇER, ESKİ SAHİBİNİ  
BOŞUNA HATIRLAMAMIŞTI.  
ZAVALLI ADAM İYİLEŞMEZ BİR  
KURŞUN YARASI YÜZÜNDEN  
ÖLMÜŞ, HANÇER DE SOKAKLARA  
DÜŞMEK ZORUNDA KALMIŞTI.

BENİM HAKBİLİR, YOLBİLİR DOSTUM  
İKİ GÜN DAYANAMADI.

DERİN BİR UYKUYA YATTI.



HANÇER'İ DE  
YIYECEKLER ÇELEBİ!  
BALIKLAR DA DOYURMAZ  
BUNLARI!



AKŞAM ÜZERİ BULDULAR HANÇER'İ...



YANINDAKİ  
İNCE BELLİYİ DE  
SENİ DE HAREMİME  
KATAÇAĞIM ÇELEBİ!



BEN BU  
ADANIN  
SAHİBİYİM!

AŞAĞILIK  
LEŞÇİLER!







BİZE SAĞLANAN NİMETLERDEN FAYDALANACAGIZ

AMA BİLECEĞİZ Kİ HEPSİ BİZİM DÜŞMANIMIZ

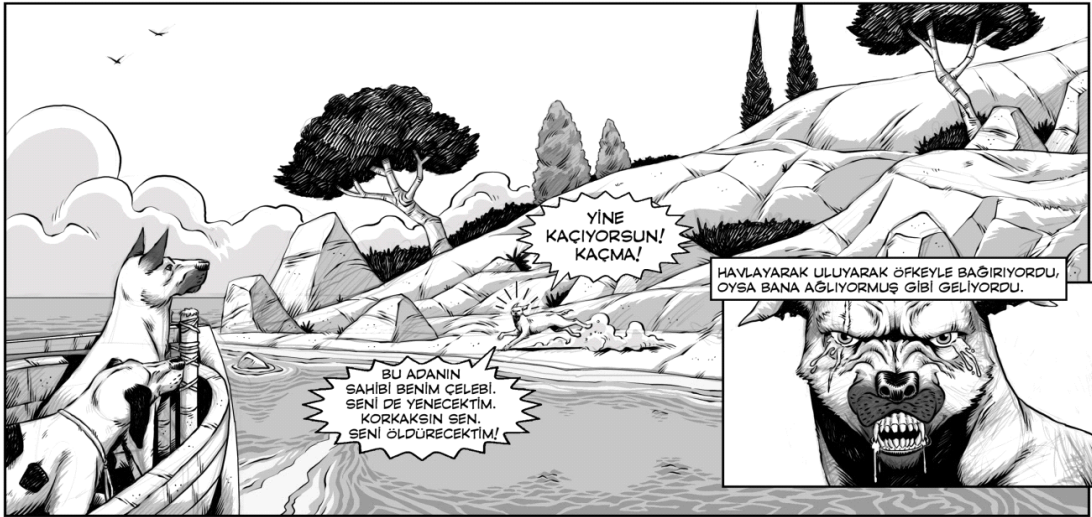


SONRA KARGALI ADAM GELDİ, TEKNEİN KİVİSİNDE DEBELENİRKEN GÖRDÜ BİZİ.



ŞEHZADE GÖRDÜ BENİ...

SENİ KARGALARA YEM EDECEK GERİ ZEKÂLİ!

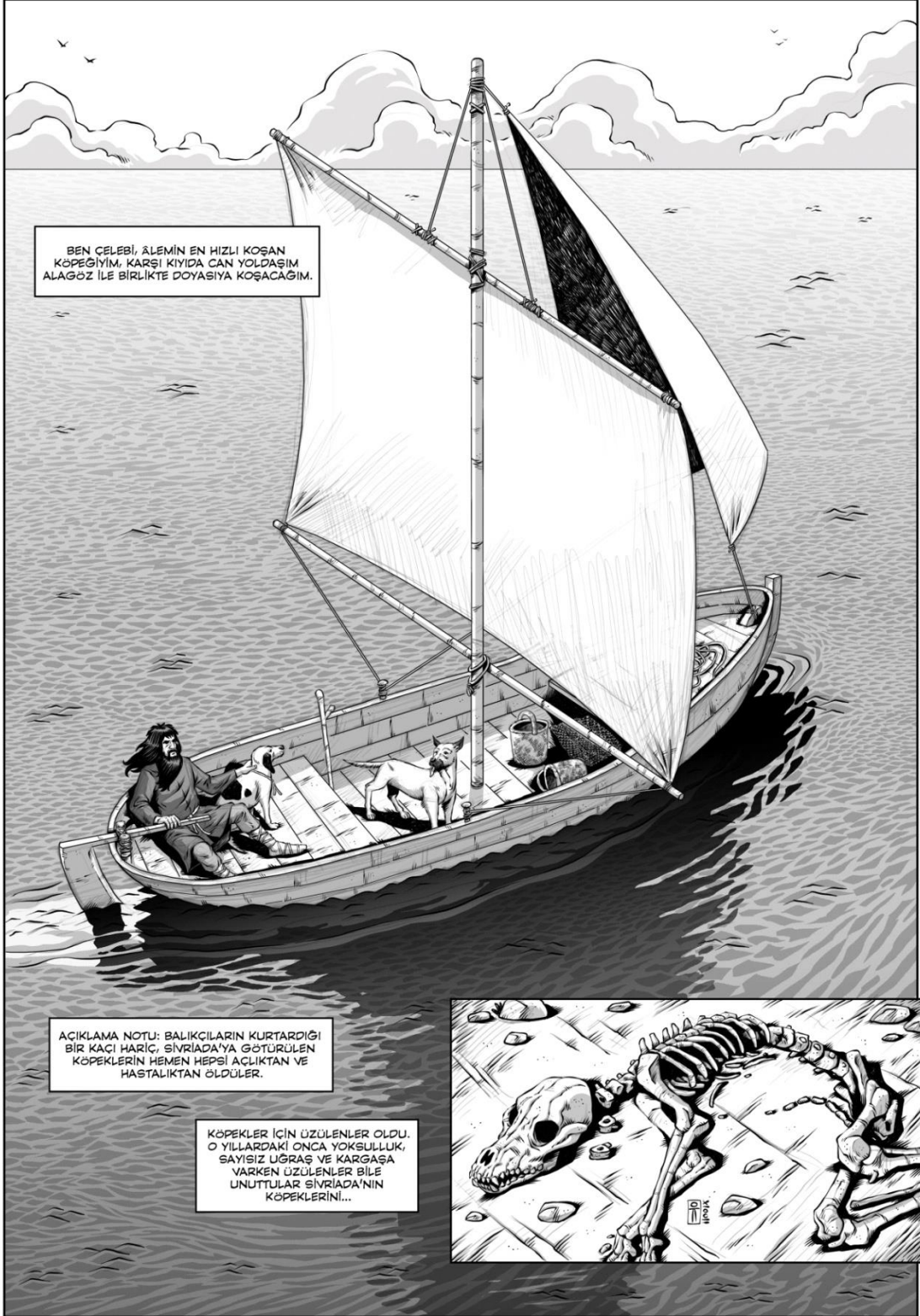


YİNE KAÇIYORSUN! KAÇMA!

BU ADANIN SAHİBİ BENİM ÇELEBİ. SENİ DE YENECEKTİM. KORKAKSIN SEN. SENİ ÖLDÜRECEKTİM!

HAVLAYARAK ULUYARAK ÖFKEYLE BAĞIRIYORDU, OYSA BANA AĞLIYORMUŞ GİBİ GELİYORDU.





BEN CELEBİ, ÂLEMİN EN HIZLI KOŞAN  
KÖPEĞİYİM. KARŞI KIYIDA CAN YOLDAŞIM  
ALAGÖZ İLE BİRLİKTE DOYASIYA KOŞACAĞIM.

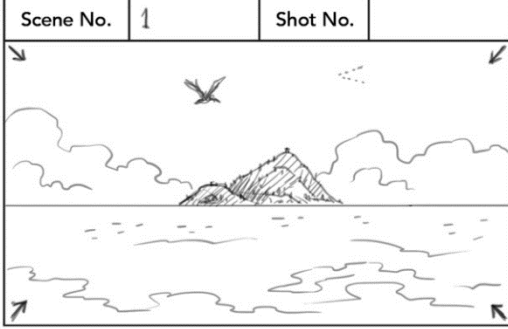
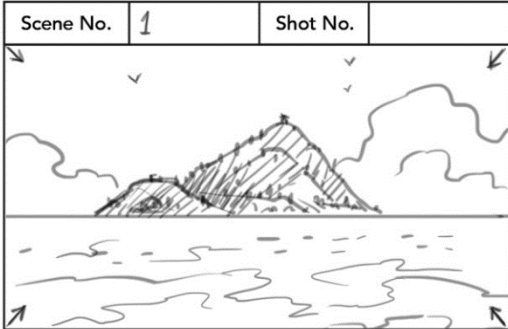
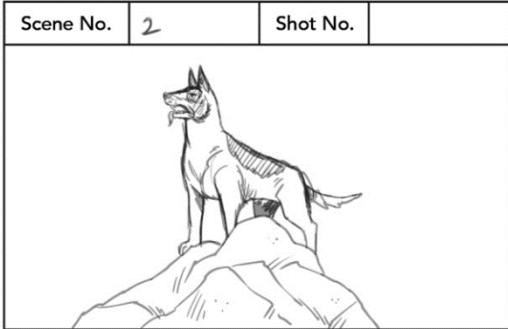
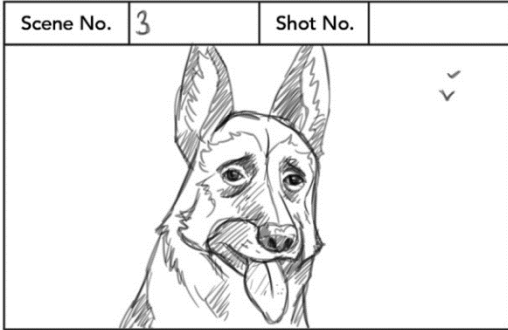
AÇIKLAMA NOTU: BALIKÇILARIN KURTARDIĞI  
BİR KAÇI HARİÇ, SIVRIADA'YA GÖTÜRÜLEN  
KÖPEKLERİN HEMEN HEPSİ AÇLIKTAN VE  
HASTALIKTAN ÖLDÜLER.

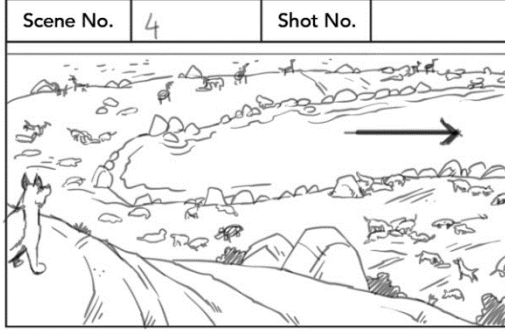
KÖPEKLER İÇİN ÜZÜLENLER OLDU.  
O YILLARDAKİ ONCA YOKSULLUK,  
SAYISIZ UĞRAŞ VE KARGAŞA  
VARKEN ÜZÜLENLER BİLE  
UNUTTULAR SIVRIADA'NIN  
KÖPEKLERİNİ...





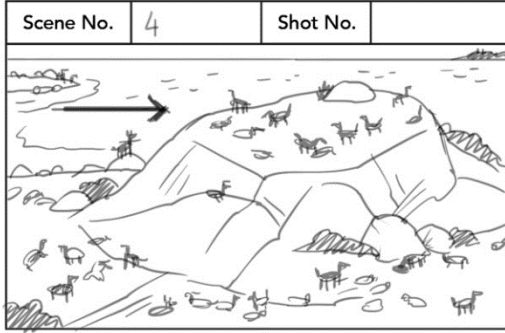
## EK-2. Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada filminin storyboardu

| Title: HAYIRSIZADA: Köpeklerin Sürgünü  |   | Page: 1  |  |  |
|---|---|----------|--|--|
| Scene No.   | 1 | Shot No. |  | <p>AÇLIK VE SUSUZLUKLA LANETLENMİŞ ONLARCA KÖPEĞİN, SELDE BİR TAŞ PARÇASI ÜZERİNDEKİ DELİRMİŞ KARINCALAR MİSALİ, DENİZİN ORTASINDA, AĞAÇSIZ, SUSUZ, GÖLGESİZ VE UĞURSUZ BİR KAYA PARÇASI BURASI.....</p> <p><u>ZOOM-IN</u><br/>EKRAN FADE IN OLDUĞUNDA, SAHNEDE ÜZERİNDE BELLİ BELİRSİZ KAZARTILARIN OLDUĞU BİR ADA BELİRİR. FONDA KÖPEK UĞULTULARI DUYULMAKTADIR.</p> |
|    |   |          |  |  |
| Scene No.   | 1 | Shot No. |  | <p>ADI SİVRİADA OLMASINA RAĞMEN HALKIN SUSMAYAN VİCDANI BURANIN ADINI HAYIRSIZADA OLARAK DEĞİŞTİRMİŞ DERLER.</p> <p>ZOOM-IN HAREKETİ DEVAM EDERKEN, ADANIN ÜZERİNDEKİ KÖPEKLERİN HAREKETLERİ NETLEŞMEYE BAŞLAR.</p>  |
|   |   |          |  |  |
| Scene No.   | 2 | Shot No. |  | <p>BENİM ADIM ÇELEBİ...ADADAKİ HER KÖPEK GİBİ TEPENİN UCUNDA GELEBİ GÖRÜLÜR.</p>   |
|  |   |          |  |  |
| Scene No.   | 3 | Shot No. |  | <p>NE ZAMAN VE NASIL ÖLECEĞİMİ DÜŞÜNEREK YAŞIYORUM.</p> <p>GELEBİMİ YAKIN PLAN GÖRÜRÜZ. YÜZÜNDE HÜZÜNLÜ BİR İFADE VARDIR.</p>  |
|  |   |          |  |  |



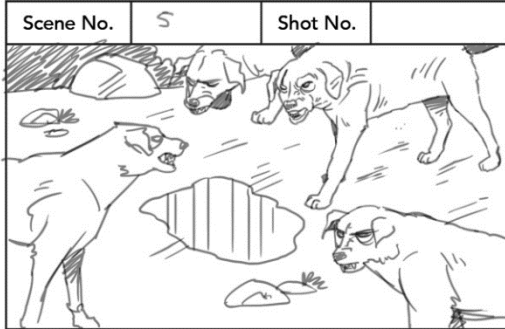
SÜREKLİ HAVLAYAN, HIRLAYAN, KAVGA EDEN, ÜREYEN VE GÜÇLÜNÜN ZAYIFI YEDİĞİ MAHŞERİ BİR KALABALIK...KENDİ YAŞAMLARINDAN ZORLA KOPARILMIŞLARIN OLUŞTURDUĞU GÜRÜLTÜCÜ,

KAMERA SAĞA DOĞRU TILT YAPARKEN, GELEBİNİN BULUNDUĞU TEPEDEKİ AŞAĞIDAKİ KÖPEKLERE BAKTIĞINI GÖRÜRÜZ, ADANIN HER YERİNDE HAVLAYAN, BİRBİRLERİNİ YİYEN KÖPEKLER VE CESETLER GÖRÜNMEKTEDİR.



VAHŞİ VE ACIMASIZ BİR TOPLULUK... HER KÖPEK KENDİ KAÇINILMAZ SONUNU BİLDİĞİ İÇİN İÇİNDEKİ VAHŞİYİ HESAPSIZCA ÖZGÜR BIRAKIYOR.

TILT HAREKETİ YAVAŞÇA DURUR, KARŞI KIMIDAN İSTANBUL SİLÜETİ GÖRÜNÜR.



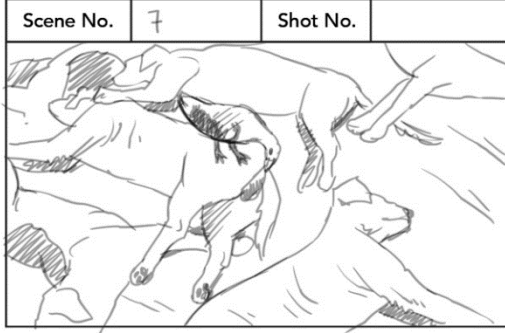
TEK SU KAYNAĞI, KÜÇÜK KİREÇLİ BİR SU BİRİKİNTİSİ...

EKRANDA UFAK BİR SU BİRİKİNTİSİ ETRAFINDA BİRBİRLERİNİ HIRLAYAN KÖPEKLER GÖRÜNÜR.



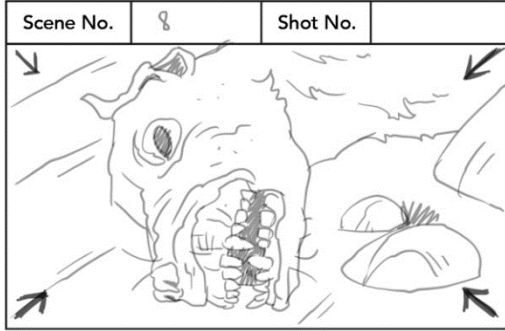
İNSANLAR TARAFINDAN ADAYA GETİRİLEN YİYECEKLER AZALDIKÇA, GÜÇLÜLER ZAYIFLARI YEMEYE BAŞLADI.

EKRANA BİR KÖPEK LEŞİ YİYEN DİĞER KÖPEKLER GEÜR.



VE MARTILAR...ÖNCELERİ . SADECE BALIKLA BESLENEN BU KANATLI FARELER, SAYEMİZDE ARTIK YEMEK SEÇER OLDU.

EKRANA ÖLÜ BİR KÖPEĞİ GAGALAYAN BİR MARTI GELİR .



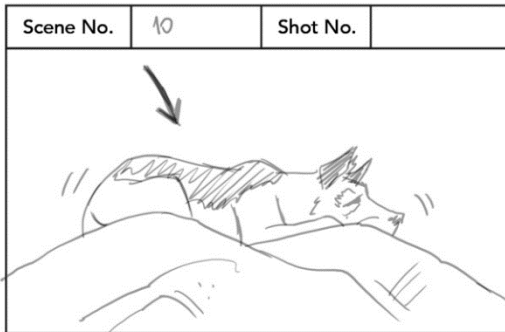
VE BİRDE TABİ ŞANSLILAR...ÖYLE YA DA BÖYLE HUZURA ERENLER...ONLARIN YERİNDE OLMAK YA DA BİRAZ CESARETLİ OLUP KENDİMİ ŞU BUZ GİBİ MAVİLİKLERE BIRAKABİLMEK...

ZOOM-İN. EKRANA GÜRÜMEKTE OLAN BİR KÖPEK CESEDİ GELİR.



BİNLERCE LANETLİ GİBİ BU KAYA PARÇASINA TIKILIP KALDIM...

SAHNE GELEBİ'YE KESİLİR. TÜRÜNDE UMUTSUZ BİR İFADE VARDIR.

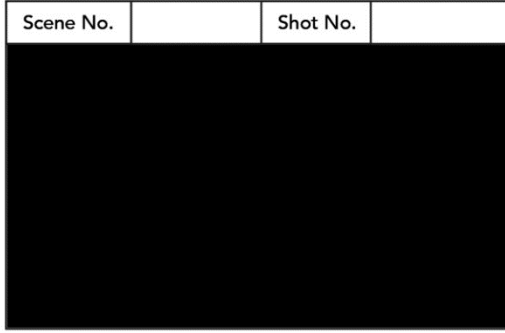


GELEBİ BULUNDUĞU YERE UZANIR.

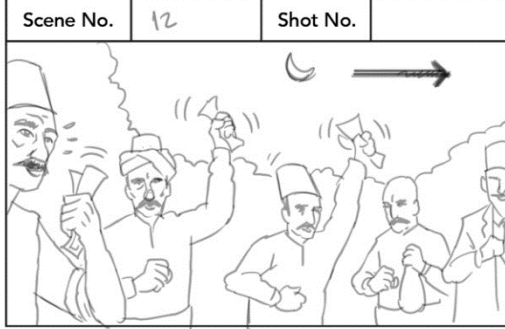


HATIRLIYORUM....ASLINDA KARŞI KIYIDAKİ HAYATIM DA ÇOK KOLAY VE SAKİN SAYILMAZDI...

GELEBİ GÖZLERİNİ KAPATIP ANILARINA DALAR



KARARMA



GÜNLERİMİ, KÖR AGOP'UN BATAKHANESİNDE CILIZ KÖPEKLERİ HIRPALAYARAK GEÇİRİRDİM."ÇELEBİ" ADI O GÜNLERDEN KALMADIR BANA...

EKRAN AĞILIR. KAMERA SAĞA YAVAŞÇA TİLT YAPARKEN, HAYKIRAN VE KÖPEKLERE TEZAHURAT YAPAN KALABALIK GÖRÜLÜR



YİNE BÜTÜN KÜLHANLARIN BARBUT VE KÖPEK DÖVÜŞÜ İÇİN TOPLANDIĞI SIRADAN BİR GECEYDİ...

KALABALIK TEZAHURAT YAPARKEN TİLT HAREKETİ BİTER VE SAHNE BİRKAÇ SANİYE BOYUNCA DURUR.



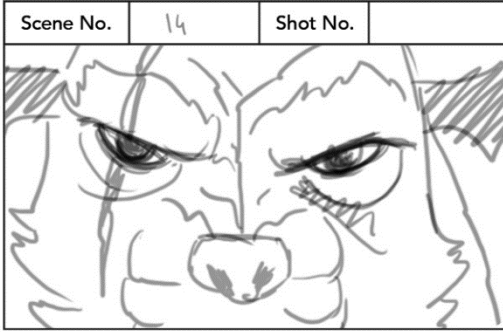
İLK ORADA GÖRDÜM ONU. ADI ŞEHZADEYDİ. BENDEN ÇOK DAHA GENÇ, GÜÇLÜ VE YARALARI NEDENİYLE OLDUKÇA ÜRKÜTÜCÜYDÜ.

EKRANA KAHVEHANEDeki KÖPEK DÖVÜŞÜ İÇİN KULLANILAN ALAN GELİR. SAHİBİ GELEBİYE ŞEHZADE'Yİ GÖSTERMEKTEDİR,



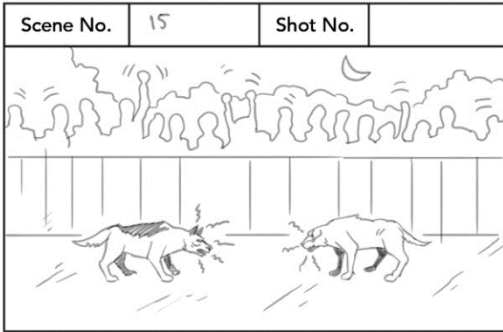
SAHİBİ BENİ GÖSTERDİĞİNDE, BAKIŞINI HiÇ UNUTAMIYORUM. DAHA ÖNCE HiÇBİR

ŞEHZADE VE SAHİBİNE İLESME, SAHİBİ ŞEHZADE'YE GELEBİYİ YENMESİNİ SÖZLEMEKTEDİR.



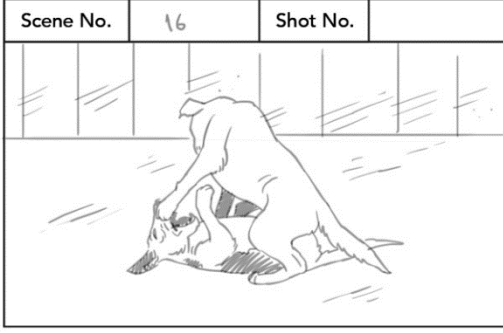
RAKİBİMDE GÖRMEDİĞİM VAHŞİ VE TEKİNSİZ GÖZLERDİ ONLAR...

YAKIN PLAN ŞEHZADE'YE KESME TAPILIR.



OLSUN, BENİM ADIM ÇELEBİYDİ...KOLAY KAZANMAMIŞTIM BU NAMI...KORKTUĞUMU BELLİ ETMEDEN DİKİLDİM KARŞISINA.

İLKİ KÖPEK DÖVÜŞMEK ÜZERİNE KARŞI KARŞIYA GELİR.



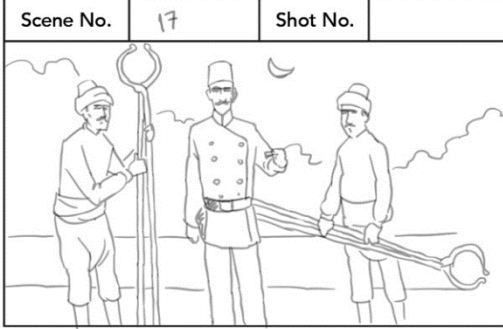
TABI Kİ YERE SERDİ BENİ. ALLAHTAN KESKİN BİR DÜDÜK SESİ İMDADIMA YETİŞTİ.

KÖPEKLER BİRBİRİNE SALDIRDIKTAN SANİYELER SONRA ŞEHZADE, GELEBİYİ ALTINA ALIP HIRPALAMAYA BAŞLAD, O ANDA KESKİN BİR DÜDÜK SESİ GELİR.



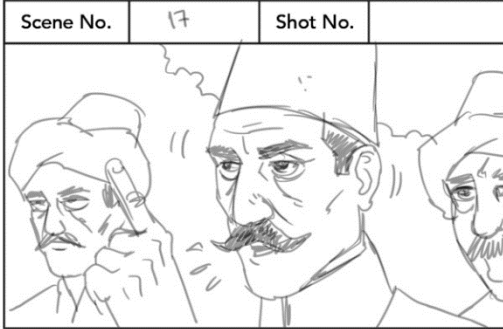
BAŞI BOZUKLARIN ŞAŞKIN BAKIŞLARI ARASINDA, KAHVEYİ ZABİTLER BASTI.

KAHVEDEKİLER ŞAŞIRIR.



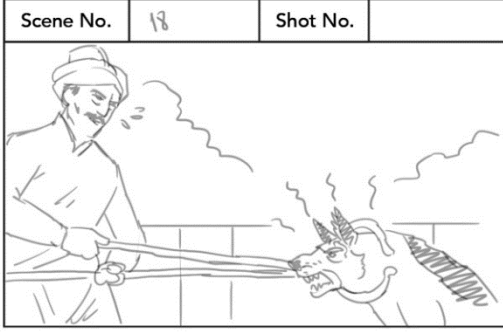
"EYY AHALİ! DUYDUK DUYMADIK DEMEYİN!..."

EKRANDA BİR ZABİT VE YANINDA DA ALLERİNDEDE BÜYÜK KENGELERLE İKİ GÖREVLİ DURMAKTADIR.



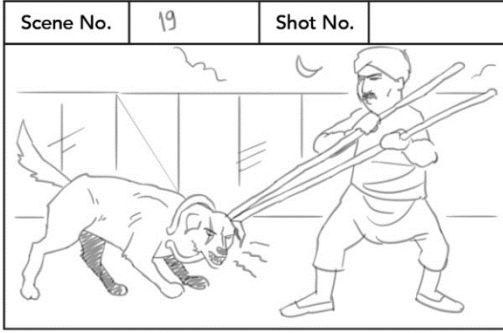
"HÜKÜMETİMİZİN EMRİYLE İSTANBULDAKİ TÜM KÖPEKLER TOPLATILACAKTIR. KARŞI GELENİN KELLESİ GİDER!"

ZABİT KONUSUR.



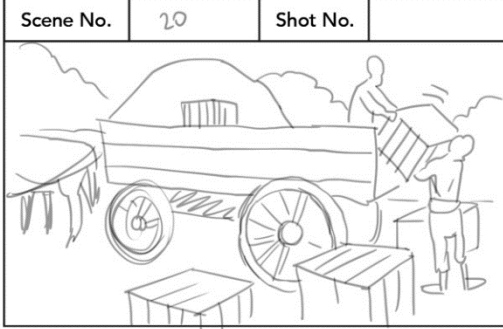
ZABİT KONUŞUNCA ÖNCE KURTULDUM SANDIM. ANCAK BENİ

GÖREVLİLERDEN BİRİNİ GELEBİYİ YAKALAMIŞ OLARAK GÖRÜRÜZ.



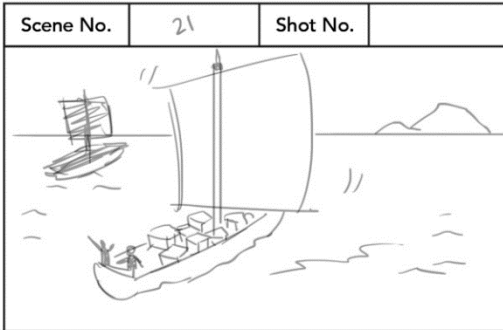
VE ŞEHZADEYİ ELLERİNDEKİ KISKAÇLARLA YAKALADILAR.

BİR DİĞERİ DE ŞEHZADEYİ YAKALAMIŞTIR.



VE BÖYLECE KARANLIK GÜNLERİMİN İZDIRAP DOLU DAKİKALARI DA BAŞLAMIŞ OLDU. ÖNCE DARACIK TAHTA KAFESLERE TIKILDIK,

GÖREVLİLERİN TAHTA SANDIKLARI AT ARABASINA KOYDUKLARI GÖRÜLÜR.



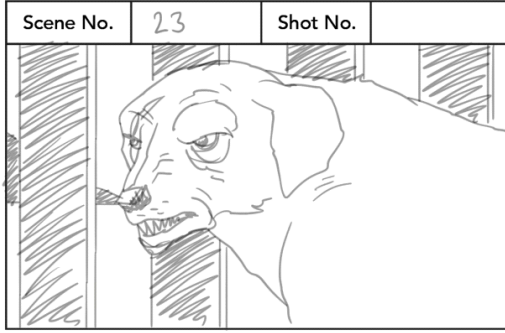
ARDINDAN DA ÜST ÜSTE YIĞILARAK SALLANTILI BİR YOLCULUĞA ÇIKTIK...

İki TAHTA SANDIKLARLA DOLU OLAN BİR TEKNEİN ADAMA DOĞRU YOL ALDIĞINI GÖRÜRÜZ.



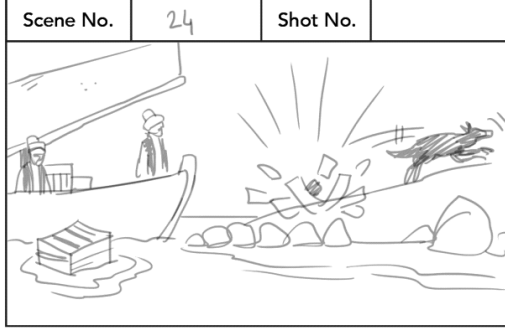
TIKILDIĞIM KAFESİN TAHTALARI ARASINDAN İLK DEFA GÖRDÜM DENİZİN ORTASINDAKİ O ÇIPLAK KAYA PARÇASINI...

EKRANDA GELEBİYİ HÜZÜNLÜ GÖZLERLE ADAMI SEYREDERKEN GÖRÜRÜZ.



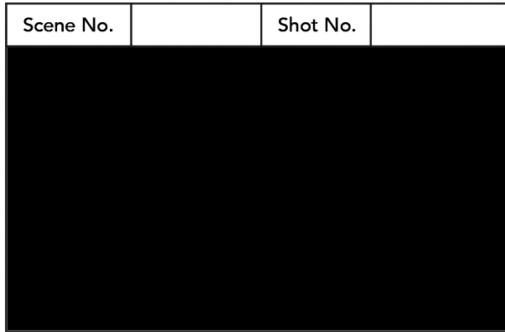
ŞEHZADEYİ GÖREMİYORDUM AMA, HIRLAMALARINI TÜM TEKNE DUYUYORDU.

ŞEHZADE İSE HIRLAMAKTADIR.



KIYIYA ULAŞINCA, FIRLATTILAR SANDIKLARI...ŞANSLI OLANLAR KARAYA, PEK ÇOKLARI DA DENİZE DÜŞEREK KAFESLERİNDE BOĞULDULAR.

KAFESLERİ ATTIKLARINI GÖRÜRÜZ. DENİZE DÜŞEN SÜRÜKLENİRKEN, KARAYA DÜŞEN PARÇALANIR VE İÇİNDEKİ KÖPEK, TELAŞLA KOŞARAK EKRAANDAN ÇIKAR.



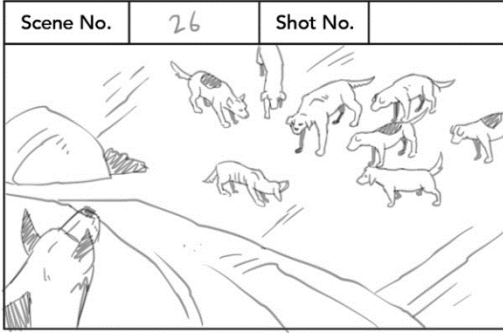
KARARMA





ANİDEN, DÜŞLERİMİ BÖLEN SESLERLE UYANDIM...

GELEBİ KÖPEK GÜRÜLTÜLERİYLE UYANIR.

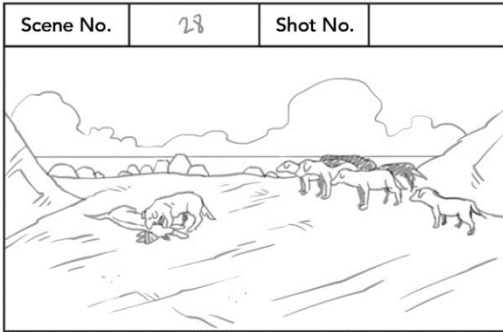


ŞEHZADE YİNE, ÇETESİYLE BİRLİKTE CILIZ BİR KÖPEĞİ SIKIŞTIRMIŞTI.

BULUNDUĞU TEPEDEDEN AŞAĞIYA BAKTIĞINDA ŞEHZADE VE ÇETESİNİN BİR KÖPEĞİ SIKIŞTIRDIĞINI GÖRÜR.

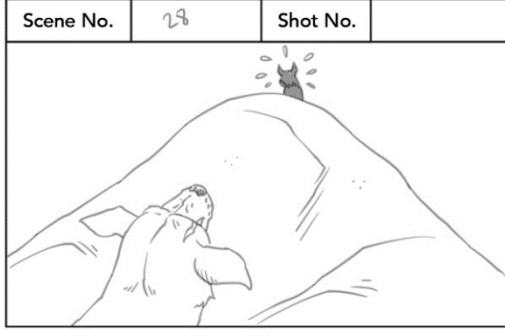


ŞEHZADE SİNİRLİ İLERİ ATILIR.



ZATEN BİR DERİ BİR KEMİK OLAN KÖPEK DAHA İLK DARBEDE CAN VERDİ.

BOYUNUNA YAPIŞTIĞI KÖPEK HEMEN ÖLÜR. KAFASINI KALDIRIR.



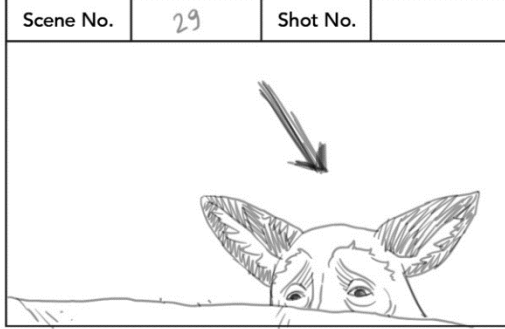
ARDINDAN ŞEHZADE KAFASINI KALDIRDI VE GÖZ GÖZE GELDİK...

ŞEHZADE, YUKARIYA GELEBİME DÖ-  
RU HIRLATILARAK BAKAR.



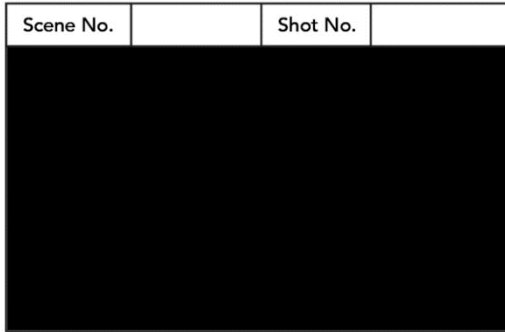
BİLMİYORUM AMA ŞEHZADE ŞİMDİLİK BANA DOKUNMUYOR,  
BU DURUM BENİM DE İŞİME GELİYORDU.

ŞEHZADE İLE DÖVÜŞMEYE  
GEKİNER GELEBİ KULAKLARI-  
NI İNDİRİR.

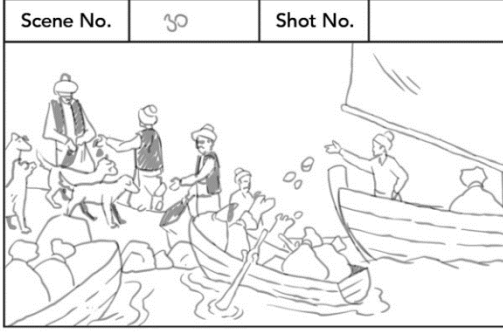


İNCİNEN GURURUM YERİNİ DERİN BİR KORKUYA BIRAKMIŞTI.  
ŞEHZADE VE ÇETESİYLE AYNI ANDA DÖVÜŞMEZDİM.

VE TAVAŞÇA GERİME DOĞRU  
SİNER.

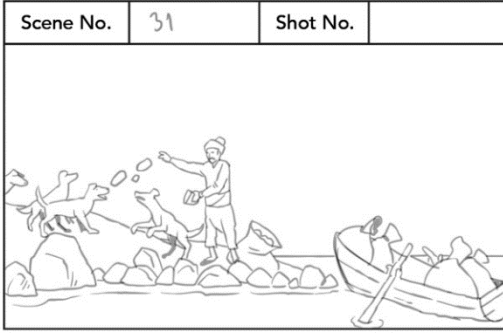


KARARMA



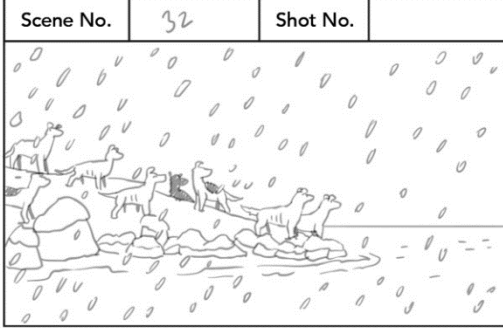
GÜNLER GÜNLERİ, MEVSİMLER MEVSİMLERİ KOVALARKEN,

EKRANDA, KIYIDA KÖPEKLERE YİME-  
CEK GETİRMİŞ GÖREVLİ VE BALIK-  
ÇILAR GÖRÜNÜR.



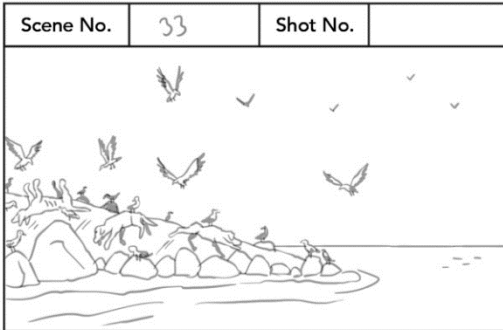
BİZE YİYECEK GETİRENLERİN AYAKLARI DA YAVAŞ YAVAŞ  
ADADAN KESİLMİŞ,

GİDEREK YİMECEK GETİRENLE-  
RİN SAYISI AZALIR.



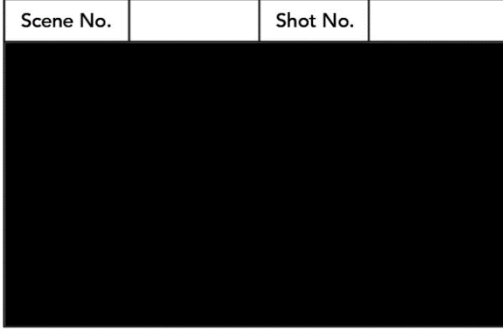
HALK ADETA BİZİ UNUTMUŞTU...

EN SONUNDA GELEN KİMSE  
OLMAYINCA, KARDA İNSANLA-  
RIN YOLUNU GÖZLEYEN KÖPEK-  
LERİ GÖRÜRÜZ.



HERHALDE ARTIK VİCDANLARININ SESİNİ DUYMAZ  
OLMUŞLARDI.

BEKLEYEN KÖPEKLERİN GÖZÜNÜN  
ÖLDÜĞÜNÜ VE MARTILAR TARAFINDAN  
YENDİKLERİNİ GÖRÜRÜZ.

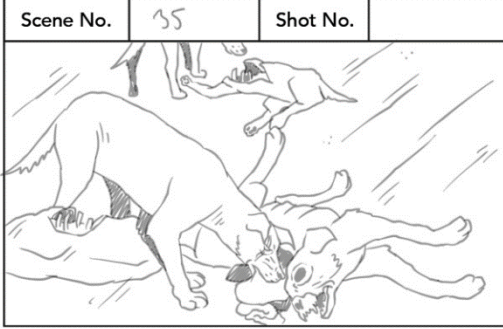


KARARMA



DIŞARIDAN GELEN YEMEĞİN KESİLMESİYLE,

EKRANDA ŞEHZADE VE ÇETESİ GÖRÜLÜR. ÖLDÜRDÜKLERİ KÖPEKLERİ YEMEKTEDİRLER.



ÇİĞ ET VE KANLA BESLENMEYE ALIŞMIŞ ŞEHZADE

EKRANDA ŞEHZADE'Yİ KÖPEK LEŞİNİ TERKEN GÖRÜRÜZ.



VE ÇETESİNİN GÖZÜ İYİCE DÖNMÜŞ, ARTIK ZEVK İÇİN ÖLDÜRMEYE BAŞLAMIŞLARDI.

ŞEHZADE'Yİ TEK BAŞINA GÖRÜRÜZ.  
ÖLDÜRDÜĞÜ BİR KÖPEĞİ  
YEMEKTEDİR.



HER YERDE YALNIZCA ÖLÜM,ÖLÜM, ÖLÜM VARDI.

ŞEHZADE, KÖPEK CESETLERİNİN ARASINDA HIRLARKEN GÖRÜLÜR.



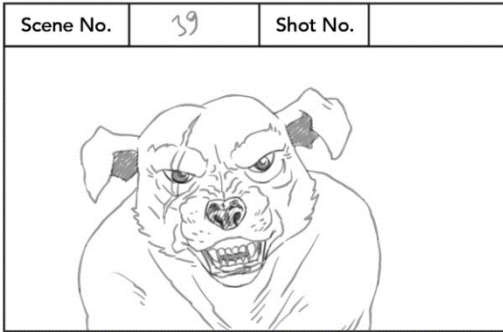
BEN NASILSA YAŞAYACAĞIM KADAR YAŞAMIŞTIM...

EKRANA HUZURLU BİGİMDE, SAKİNCE YAVRULARINI EMZİREN DİĞER BİR KÖPEK GELİR.

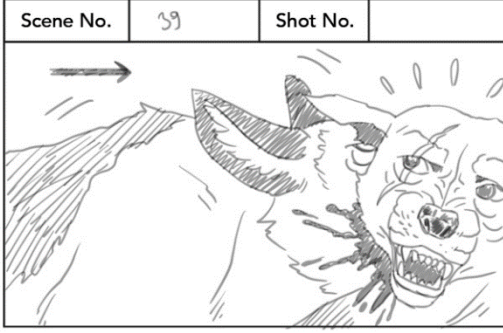


AMA O UFAK YAVRULARIN HIÇ ŞANSLARI YOKTU...

KÖPEĞİN VE YAVRULARIN ÜZERİNE BİR GÖLGE DÜŞER. DİĞER KÖPEK, ENDİŞEYLE BAŞINI KALDIRIR.

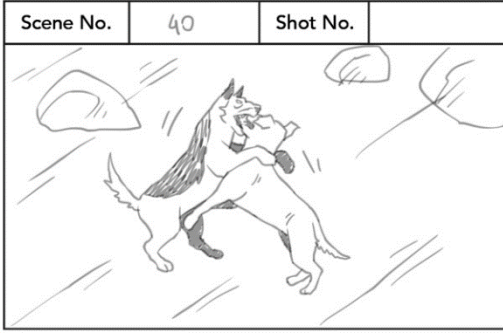


EKRANDA, SALDIRMAYA HAZIRLANAN ŞEHZADE'NİN TAKIN PLAN GÖRÜNTÜSÜ VARDIR.



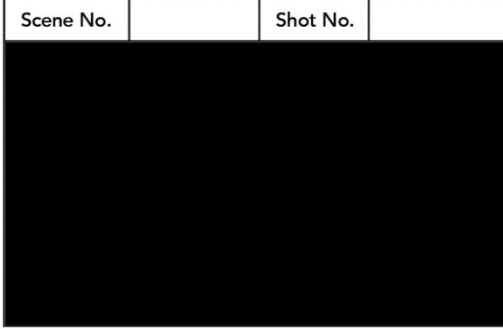
KAYBETTİĞİM CESARETİM BİRDEN GERİ GELDİ VE ANİDEN ŞAHDAMARINA SALDIRDIM.

EKRANIN SOLUNDAN HIZLIÇA GELEBİ  
GİREK ŞEHZADE'NİN BOYUNUNA  
SALDIRIR.

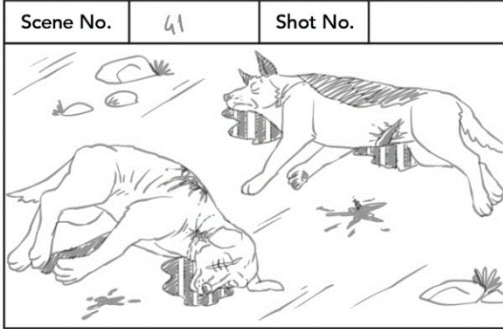


ÇÜNKÜ O YAVRULAR, UFAK TA OLSA BİR ŞANSI HAKEDİYORLARDI.

İKİ KÖPEĞİ KISA BİR SÜRE  
DÖVÜŞÜRKEN GÖRÜRÜZ.

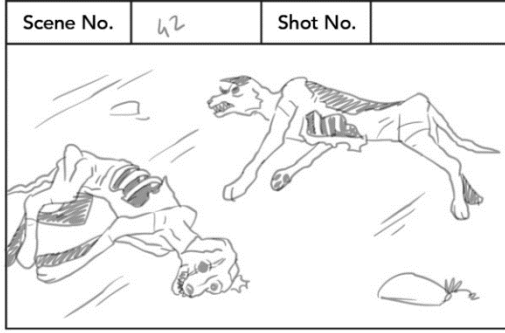


GİĞLİK SESLERİ VE HAULAMA-  
LARLA EKRAN KAPARIR.



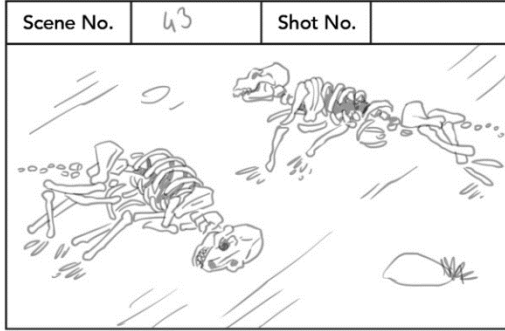
KAVGANIN NE KADAR SÜRDÜĞÜNÜ HATIRLAMİYORUM ANCAK SON NEFESİMİ VERİRKEN GÖRDÜĞÜM,

SAHNEDE ÖLMÜŞ İKİ RAKİBİ  
GÖRÜRÜZ.



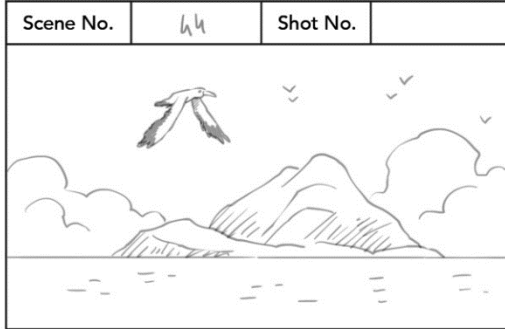
ŞEHZADENİN CANSIZ BEDENİYDİ.

İKİSİNİN DE BEDENİNİN GÜRÜMEYE BAŞLADIĞINI GÖRÜRÜZ.



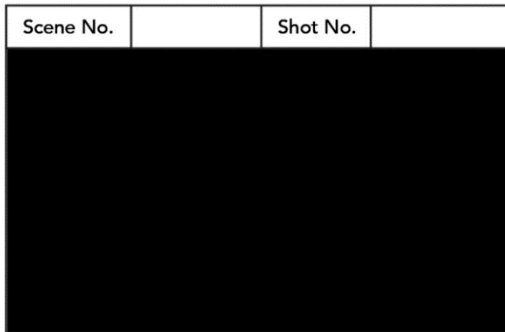
BENDEN SONRA NE OLUR BİLEMEM AMA YAVRULAR ŞİMDİLİK GÜVENDE.....

EKRANDA KÖPEKLERİN SADECE İSKELETLERİ KALMIŞTIR.



BENİM CEZAM BURADA BİTİYOR...ARTIK ÖZGÜRÜM.....

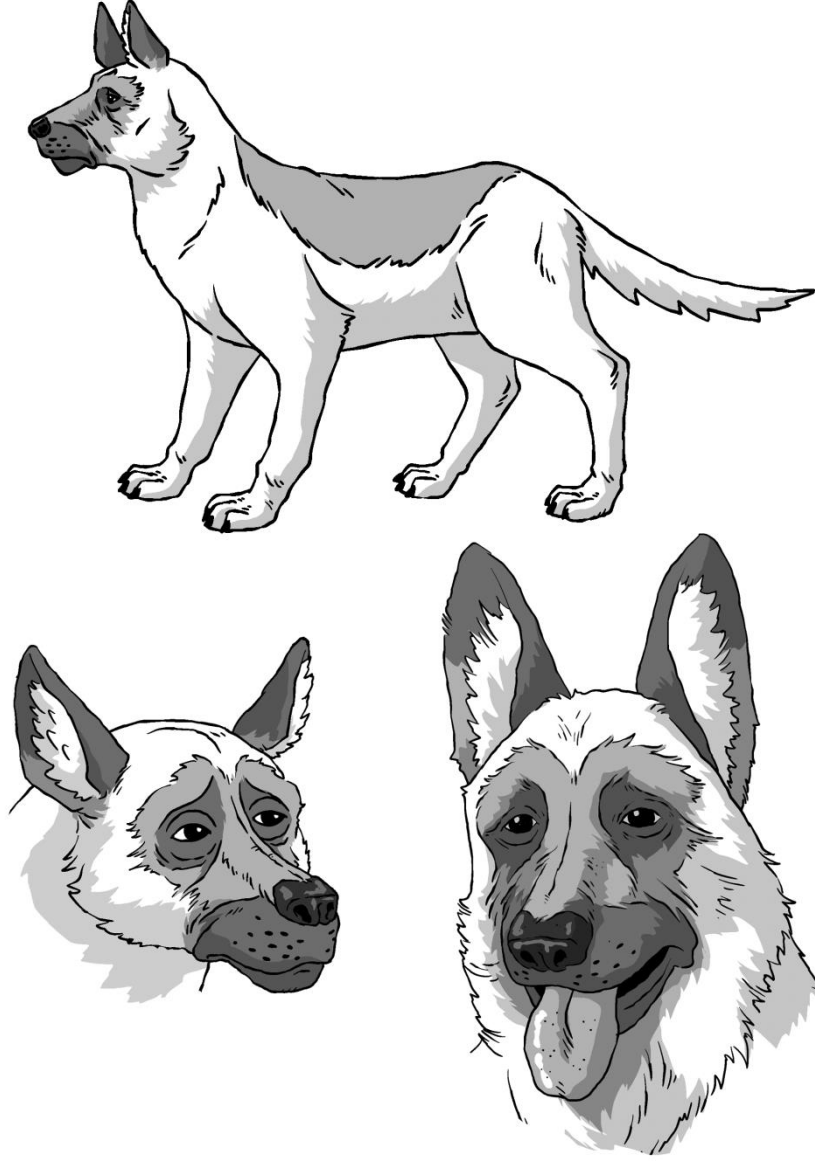
GIPLAK ADAYI VE KÖPEK HAULAMALARINI SON KEZ GÖRÜRÜZ.



KARARMA VE SON

## EK-3 Çelebi ve Şehzade karakter dosyaları

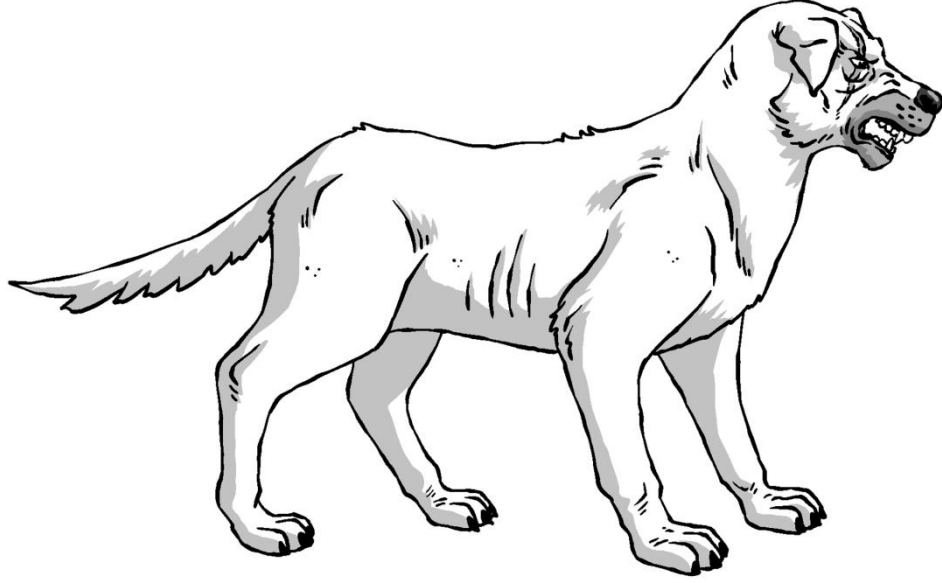
### Çelebi Karakteri



Hikayenin baş kahramanı olan Çelebi, sokak köpeğiyle kurt köpeği kırmasıdır. Pek çok sahip değiştirmiş, Şehzade'den yaşlı ve daha görmüş geçirmiş bir köpektir. Adaya gelmeden önceki son sahibi, onu Kör Agop'un kahvesinde diğer köpeklerle dövüştürmektedir. Ömrünün son kısmını bir dövüş köpeği olarak geçirmesine karşın vahşileşmemiş, ağırbaşlı ve sakin mizaçlı bir köpektir. Güçlü bir köpek olmasına rağmen, son dövüşünde aldığı yenilgiden sonra kendinden çok daha genç, güçlü ve acımasız olan Şehzade'den çekinmektedir.



## Şehzade Karakteri



Adadaki terör ve vahşetin sorumlusu olan Şehzade, çoban köpeğiyle sokak köpeği kırmasıdır. Çelebi'ye göre oldukça genç, güçlü ve vahşi yaratılışlıdır. Onun da aynı Çelebi gibi bütün ömrü sokaklarda geçmiş ama vahşi ve acımasız doğası sebebiyle, onun hayatta Çelebi kadar şanslı olmadığını, dövüş köpeği olarak geçirdiği günlerin öncesinde de oldukça sert ve kötü bir yaşam geçirdiğini varsayabiliriz. Bunun en büyük işareti, sağ gözü üzerindeki derin yara izidir. Onun bu vahşi ve acımasız karakteri adanın zor şartlarıyla birlikte iyiye keskinleşmiş, kısa sürede çevresine topladığı köpeklerle, zayıf ve güçsüz olanlara sistematik saldırılar gerçekleştirmeye, bir süre sonra da artık zevk için öldürmeye başlamıştır.

#### **EK-4. Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada filmi (DVD)**

DVD içerik:

4. Çelebi adlı çizgi romandan animasyona dolaylı uyarlama yöntemi kullanılarak aktarılan Köpeklerin Sürgünü: Hayırsızada animasyon filmi.



## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Ozan Küçükusta

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı : Ankara /1977

E-Posta : ozankucukusta@gmail.com

### Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2019-Halen, Öğretim Görevlisi, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Bölümü
- 2017-Halen, Öğretim Görevlisi, Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Grafik Bölümü
- 2013-2017, Sanat Yönetmeni, İmpark Eğitim Bilişim Ltd. Şti.
- 2012-2013, Konsept Tasarımcı, Vudya Oyun Yazılım Tic. A.Ş.
- 2012-2013, Öğretim Görevlisi, Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Bölümü
- 2006-2012, Kurucu Ortak, Sanat Yönetmeni, Kamra Yayıncılık Tasarım Multimedya
- 2004-2005, Alan Eğitim Teknolojileri, İllüstrasyon Takım Kaptanı
- 2000-2003, Animasyon Takım Kaptanı, Animatör, İllüstratör, Mobilsoft Mobil Bilgi ve İletişim Teknolojileri A.Ş.
- 1996-2000, Lisans, Eskişehir Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Çizgi film (Animasyon) Bölümü

### Yayınları ve / veya Bilimsel / Sanatsal Faaliyetleri:

- 2019, Dijital Canlandırma Çalıştayı, Animasyon Atölyesi Çalıştay Sorumlusu, Başkent Üniversitesi, Ankara
- 2009, Grafik Tasarım Çalıştayı, Çizgi Roman Atölyesi Çalıştay Sorumlusu, Hacettepe Üniversitesi, Ankara