

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**2000'LER SONRASI HOLLYWOOD'DA
ÇİZGİ ROMAN UYARLAMALARI:
BATMAN KARA ŞÖVALYE ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Duygu Perut

1410090107

Anabilim Dalı: İletişim Tasarımı

Programı: İletişim Tasarımı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Okan Ormanlı

İstanbul, 2018

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**2000'LER SONRASI HOLLYWOOD'DA
ÇİZGİ ROMAN UYARLAMALARI:
BATMAN KARA ŞÖVALYE ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Duygu Perut

1410090107

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Okan Ormanlı

Jüri Üyeleri: Dr. Öğr. Üyesi Perihan Taş Öz

Dr. Öğr. Üyesi Remziye Köse Özelçi

İstanbul, 2018

ÖNSÖZ

Çizgi roman denildiğinde kişilerin zihninde, klasik yöntemlerle çizilerek oluşturulmuş, art arda gelen hikâyeler ve konuşma metinleriyle bütünleşmiş, basılı resimlerle ifade edilen bir görüntü canlanmaktadır. Çizgi roman; kabul edilen en son sanatlardan biri olma özelliğiyle, sinema, fotoğraf, edebiyat, resim, illüstrasyon gibi sanatlardan yararlanarak son şeklini almaktadır. Kitlelere bu kadar geniş bir şekilde yayılması ve kitleleri etkisi altına alması, sanatın her dalından faydalanıyor olmasına dayandırılabilir. Bu tezde; çizgi roman tarihinin en bilinen kahramanlarından biri olan Batman'ın Hollywood sineması tarafından, çizgi romandan beyazperdeye aktarılmış filmi “Kara Şövalye” incelenecektir.

Kişiler; süper kahramanın özelliklerine sahip olmak ister. Bu sebeple onların maceralarına özenerek, kendilerini tatmin edecek bir yol aramaktadırlar. 21yy.da bu imkânı yazılı yayımlardan çok, izledikleri uyarlama sinema filmlerinde bulmuşlardır. Kahramanların sahip olduğu nitelikler ve serüven içerisindeki görevlerinin anlatım şekli, biçimbilimcilerin arketiplerine ve Campbell'in kahramanın yolculuğuna uyum sağlamaktadır. Propp'un masalının biçimbilimi; “Marvel ve DC Comics” evrenindeki karakterlerin maceralarında kendi şemasını oluşturabilmektedir. 21.yy teknolojisi ile büyüyen yeni nesil; artık soyut, mistik ve kurgulanmış bir hayal dünyasının içinde yaşamaktadır. Bu teknolojinin yardımıyla Hollywood sineması; süper kahraman sinematik evrenlerini oluşturmuştur. Bu çalışmada; söz konusu teknoloji ile üretilmiş Hollywood filmlerine uyarlanan çizgi roman serileri örneklenerek, fantastik bir evren incelenecektir. Propp'un kahraman çözümlemesinden yararlanılarak, iki Oscar ödüllü “Kara Şövalye” filminin, filmsel anlatı çözümlemesi yapılacaktır.

Bu tezin hazırlanma sürecinde rehberliğiyle beni yalnız bırakmayan sayın tez danışmanım **Doç Dr. Okan Ormanlı**'ya teşekkürü borç bilirim. Ayrıca tezin konusu ve yöntemi hakkında fikirlerini paylaşarak bana yardımcı olan **Doç.Dr.Deniz Yengin**'e teşekkür ederim.

Ağustos, 2018

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
İÇİNDEKİLER.....	II
ÖZET.....	V
ABSTRACT.....	VI
RESİM LİSTESİ.....	VII
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM ÇİZGİ ROMAN VE HOLLYWOOD KAHRAMANLARI

1.1. Çizgi Roman Tarihi.....	4
1.2. Çizgi Romanın Tarihi Gelişimi.....	8
1.3. Çizgi Romanın Sinemaya Aktarımı.....	13
1.3.1. Çizgi Roman Kahraman Kimliği.....	15
1.3.2. Kahraman Donanımı	20
1.4. Sinemaya Uyarlanan Popüler Çizgi Roman Serileri.....	28
1.5. İkonik DC Karakterleri.....	30
1.5.1. Destekleyici Karakterler.....	32
1.5.2. Engelleyici Karakterler.....	34
1.6. İkonik Marvel Karakterleri.....	36
1.6.1. Destekleyici Karakterler.....	37
1.6.2. Engelleyici Karakterler.....	43
1.7. Fantastik Söylem ve Karakterin Mesajı.....	44

İKİNCİ BÖLÜM PROPP MASALIN BIÇIMBİLİMİ VE KARA ŞÖVALYE

2.1. Propp'un Biçimbilim Yaklaşımı ve Kara Şövalye	47
2.1.1. Propp ve Yapısalcılık Kuramı.....	50
2.1.2. Propp ve Olağandışı Masallar.....	54
2.1.3. Propp'un 7 Eylem ve 31 İşlev Kuramı	58
2.1.4. Kahramanın Yolculuğu	65
2.2. Filmin Kimliği	69
2.2.1. Filmin Öyküsü.....	72
2.2.2. Filmin Biçimsel Donanımı.....	73
2.3. Fımsel Anlatı Çözümlemesi	74
2.3.1. Kara Şövalye.....	76
2.4. Çekim Özellikleri	81
2.4.1. İç ve Dış Uzamlar.....	92
2.4.2. Işık ve Renk.....	93
2.4.3. Kostümler ve Araçlar	94
2.4.4. Müzik ve Efektler.....	95
2.5. Negatif ve Pozitif Karakter	96
2.5.1. Engelleşici Karakterler.....	102
5.1.1.1. Joker.....	102
5.1.1.2. Harvey Dent (İki Yüz).....	102
5.1.1.3. Lau.....	102
5.1.1.4. Maroni.....	103
5.1.1.5. Ramirez.....	103
5.1.1.6. Chechen.....	103

2.5.2. Destekleyici Karakterler	104
2.5.2.1. Batman.....	104
2.5.2.2. Alfred.....	104
2.5.2.3. Lucius Fox.....	104
2.5.2.4. Gordon.....	105
2.5.2.5. Rachel.....	105
2.5.2.6. Harvey Dent.....	105
2.5.2.7. Bruce Wayne.....	105
EKLER	106
SONUÇ	112
KAYNAKÇA	117

Enstitü:	Sosyal Bilimler Enstitüsü
Dalı:	İletişim Tasarımı
Programı:	İletişim Tasarımı
Tez Danışmanı:	Doç. Dr. Okan Ormanlı
Tez Türü ve Tarihi:	Yüksek Lisans -2018

ÖZET

2000'LER SONRASI HOLLYWOOD'DA ÇİZGİ ROMAN UYARLAMALARI: BATMAN KARA ŞÖVALYE ÖRNEĞİ

Duygu Perut

Sinema günümüzün en dikkat çeken anlatım biçimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Sinema filmlerindeki sanatsal anlatılar, zaman zaman göstergebilim kuramlarıyla çözümlenebilmektedir. Sinemanın görsel bir sanat olması, ifade biçimi olarak onu etkileyici kılmaktadır. Çizgi romanın, beyazperde ile birleştirilerek, hareketli olarak yansıtılabilmesi, günümüzde Hollywood sineması ile mümkün olmaktadır. Teknolojinin devam eden gelişimi sayesinde, çizgi romanın sinemaya aktarılmasında, yazarlar hayal güçlerini daha kolay ortaya koyabilmektedir.

Bu çalışmada Christopher Nolan'ın hayal dünyasının, "Batman" çizgi roman karakteriyle buluşması sonucu, 2008 yılında vizyona giren "Kara Şövalye" filmi incelenecektir. Filmsel anlatı çözümlenmesi, Vladimir Propp'un Masalın Biçimbilimi'ne dayanarak, hikâyenin biçimsel ilerleyişi ve kahramanın işlevleri saptanacaktır. Negatif ve pozitif karakterler arasındaki farklar, bu kuram üzerinden değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Sinema, Çizgi roman, Vladimir Propp, Kahraman.

Institute:	Institute of Social Science
Department:	Communication Design
Programme:	Communication Design
Advisor:	Assoc. Prof. Okan Ormanlı
Thesis and Date:	Master -2018

ABSTRACT

COMIC BOOK MOVIE ADAPTATIONS AFTER 2000s IN HOLLYWOOD: BATMAN DARK KNIGHT EXAMPLE

Duygu Perut

The Film Industry (Cinema) is acknowledged to be one of the most riveting phraseology. Sometimes, the artistic narrative in cinema movies can be decipherable with semiological hypotheses. Being a visual art also makes the cinema a very effective explanandum. It is now possible with the Hollywood Film Industry that comic books can be animated by combining them with a cinema. Writers can easily show their imagination when it comes to making comic books into movies with the improving technology.

In this thesis, the end result of Christopher Nolan's fantasy world and comic book character "Batman" mixture movie "Dark Knight", which came out in 2008, will be examined. Hero's actions and functions, movie narrative analysis, will be specified based on Masalın Biçimbilimi by Vladimir Propp. The difference between positive and the negative characters will be evaluated by that theory.

Keywords: Cinema, Comics, Vladimir Propp, Super Hero.

RESİM LİSTESİ

Resim 1: Yellow Kid.....	s.9
Resim 2: Flash Gordon.....	s.10
Resim 3: Watchman.....	s.12
Resim 4: Flash Gordon Film Sahnesi.....	s.14
Resim 5: Spiderman.....	s.20
Resim 6: Hulk ve Flash.....	s.21
Resim 7: Magneto ve Cyclops.....	s.22
Resim 8: Iron Man.....	s.23
Resim 9: Ghost Rider ve zinciri.....	s.24
Resim 10: Kaptan Amerika.....	s.25
Resim 11: Thor.....	s.26
Resim 12: Thor'un çekici.....	s.26
Resim 13: Wonder Woman ve çeşitli kostümleri.....	s.27
Resim 14: Dr. Strange ve güç halkaları.....	s.27
Resim 15: Gotham Şehri.....	s.81
Resim 16: Gece Gotham şehri ve Batman'in ışığı.....	s.82
Resim 17: Wayne şirketi.....	s.82
Resim 18: Gotham lehrinde köprü görüntüsü.....	s.82
Resim 19: Batman sığınağı ve Batmobil.....	s.83
Resim 20: Maskeli soyguncular.....	s.83
Resim 21: Joker'in kartı ve Harvey Dent'in şanslı parası.....	s.84
Resim 22: Bomba ateşleyicisi ve bıçaklar.....	s.84
Resim 23: Batman.....	s.85
Resim 24: Bruce Wayne.....	s.85
Resim 25: Joker.....	s.85
Resim 26: Alfred.....	s.85
Resim 27: Batman, Gordon ve Harvey Dent.....	s.86
Resim 28: Bruce Wayne ve Alfred.....	s.86
Resim 29: Lucius Fox ve bilgisayar odası.....	s.86

Resim 30: Joker ve hastane.....	s.87
Resim 31: Bruce Wayne ve kızlar.....	s.87
Resim 32: Komiser Gordon kürsüde.....	s.87
Resim 33: Joker ve Rachel.....	s.88
Resim 34: Batman ve Joker.....	s.88
Resim 35: Joker ve çete üyesi.....	s.88
Resim 36: Joker'in kurbanı.....	s.89
Resim 37: Batman Joker'i sorgularken.....	s.89
Resim 38: Harvey Dent ve Rachel Adams.....	s.89
Resim 39: Lucius Fox.....	s.89
Resim 40: Harvey Dent konuşma yaparken.....	s.89
Resim 41: Batpod.....	s.90
Resim 42: Batman ve Lamborghini.....	s.90
Resim 43: Batman binadan atlarken.....	s.91
Resim 44: Gotham şehrinin asker ve polisleri.....	s.91
Resim 45: Gotham hastanesinin patlama sahnesi.....	s.92
Resim 46: Batman'ın X görüşü.....	s.93
Resim 47: Saldırgan.....	s.97
Resim 48: Banka çalışanı.....	s.97
Resim 49: Harvey Dent mahkemede.....	s.98
Resim 50: Maroni sorgulanırken.....	s.98
Resim 51: Lau ve görüntülü konuşma.....	s.98
Resim 52: Komiser Gordon ve polis teşkilatı.....	s.99
Resim 53: Joker ve odaya girişi.....	s.99
Resim 54: Fox ve Bruce Wayne konuşurken.....	s.99
Resim 55: Rachel Lau'yu sorguluyor.....	s.100
Resim 56: Ramirez ve Komiser Gordon.....	s.100
Resim 57: Wayne şirket çalışanı.....	s.100
Resim 58: İki Yüz ve Komiser Gordon'ın oğlu.....	s.101
Resim 59: Gemideki mahkumlar.....	s.101

Resim 60: Batman çizimi.....	s.106
Resim 61: Batman ilk çizgi romanı.....	s.106
Resim 62: Batman çizgi roman karakteri.....	s.106
Resim 63: Batpod ve Batmobile eskisleri.....	s.107
Resim 64: Batarang örneği.....	s.107
Resim 65: Batman ve Batarang çizgi roman sahnesi.....	s.108
Resim 66: Batman ve Batpod çizgi roman sahnesi.....	s.108
Resim 67: Batmobile çizgi roman çizimi.....	s.108
Resim 68: Joker ve kostümü.....	s.109
Resim 69: Batman ve Joker yüzleri.....	s.109
Resim 70: Batman logoları gelişimi.....	s.109
Resim 71: Dc Comics logolarının gelişimi.....	s.110
Resim 72: Batman çizimi.....	s.110
Resim 73: Batman-Superman-Wonder Woman.....	s.110
Resim 74: Batman-Superman-Wonder Woman kıyafet gelişimi.....	s.110
Resim 75: Komiser Gordon çizgi roman çizimi.....	s.111
Resim 76: Lucius Fox çizgi roman çizimi.....	s.111
Resim 77: Alfred çizgi roman çizimi.....	s.111
Resim 78: Batman ve Gotham.....	s.111
Resim 79: Batman sinyali çizgi roman karesi.....	s.111

GİRİŞ

Çizgi roman; animasyon, manga ve çoğu benzeri görsel ifade biçimi gibi okuyucunun zihnine hitap etmektedir. Çizgi romanın içerisindeki gizli mesaj çözümlendiğinde, okuyucunun bilinçaltındaki arzu ve korkularının ortaya çıktığı görülmektedir. Bu nedenle çizgi roman, ilk yayımlandığı tarihlerden itibaren, eserlerini toplumun istek ve beklentilerine göre şekillendiren yazarların yeteneğiyle gelişmektedir.

Popüler kültür kavramına paralel olarak çizgi roman; güçlü, canlı, renkli, fiziksel açıdan bütünüyle ilgi çekecek kahramanlardan oluşmasıyla ve bu kahramanların, efsanevi mitlerin özelliğini taşıyan yolculuklarıyla dikkat çekmektedir. Tanrı ve tanrıça kavramına göndermeler yaparak, ruhta gizlenen kazanma hırsını, hikâyenin mutlu sonuyla okuyucuya ulaştırmaktadır. Bu tema üzerinde, Propp'un biçimsel yaklaşımı, yolculuğun bütün aşamalarını göstermektedir. Çoğu çizgi roman serisinde olduğu gibi, Batman'in içinde bulunduğu masal evreninin gidişatı, Propp'un kodlandığı masalın eylemlerine bağlı olarak sürmektedir.

ABD'nin diğer ülkeler ile karşılaştırıldığında teknolojiyi üretme ve kullanma oranının daha yüksek olduğu, yayınlanmış kitlesel verilere göre bilinmektedir. Buna bağlı olarak, kitle iletişim araçlarını daha etkin biçimde kullandığı ve toplumları evrensel bağlamda etkilediği ileri sürülmektedir. Ürettiği film sayısı ve elde edilen gelire göre; Amerika, çizgi roman serilerini sinemaya en çok uyarlayan ülkedir. Bu uyarlamaların merkezi çıkış noktası ise "Marvel" ve "DC Comics" şirketleridir. Gürel ve Tıgılı'nın "Sosyal Medyayla Yaratılan Yeni Dünya" kitabında bahsedildiği gibi; adaptasyon yani uyarlama; bir eseri başka bir türe çevirerek dönüştürmek anlamına gelmektedir. İlkinde bir kültüre ait eser, başka bir kültüre uyarlanmaktadır. Edebi eserlerin sinemaya uyarlanarak tüketiciye görselişitsel unsurların desteğiyle sunulması, adaptasyon uygulamasının sıkça karşılaşılan bir örneğidir.

Çizgi romanın hikâyesi beyaz perdeye uyarlanarak yeni bir anlatım biçimi kazanmış ve kitle iletişiminde farklı bir kanaldan sunulmuştur. Bu uyarlamalarda tespit edilecek değişiklikler, sinema aracının karakteristik niteliklerinden kaynaklanabilir. Ayrıca, kendini yenileyen popüler kültüre göre karakterler güncellenebilmektedir. Hollywood sinemasının uyguladığı görsel efektler ise, çizgi romanın görsel dilini başka bir boyuta taşımaktadır.

Seyide Parsa'nın anlatımıyla; imgelerden meydana gelen anlamlı görsel dil, sinema ya da televizyon aracılığı ile günlük yaşamı yeniden oluştururken, içerisinde pek çok öğeyi barındıran bir anlatı yapısına da sahiptir. Bu anlatı yapısı ise belli kodları beraberinde getirmektedir. Kurgu, bu kodların arasındadır. Film kurgusu; görsel malzeme ve sesin duygusal bir yönlendirme yaratması için, yan yana dizimsel bir düzen içerisinde birleştirilmesidir.

Bu görsel geçişte senaristler, Masalın Biçimbilimi'nde hikâyeye uygulandığı gibi, belli bir şemanın içinde ilerlemektedir. Propp, masalın sınırlarını insanların hayal gücü ile açıklamanın, "olağanüstü masallar" dışındaki masalların varlığını reddetmek olacağını belirtmiştir. Buna dayanarak tek kaynağın gerçeklik olabileceği fikrini ileri sürmüş, ancak yaptığı biçimbilimsel inceleme sonucunda, masalın gerçekliği çok az yansıttığı, gerçekliğin masallara dolaylı olarak yansıdığı sonucuna ulaşmıştır. Ulaştığı bu sonuca göre, eskiden şimdiye uzanan mitlerin, masalların, çizgi romanların ve onlardan uyarlanarak sinemaya aktarılmasıyla ortaya çıkan görsel eserlerin, pek çok fantastik unsur taşıdığı görülmektedir. Böylelikle fantastik türü; çizgi romanın temelini; Hollywood sinemasının sahip olduğu kurgusal anlatım gücü ise, bu anlatım dilinin şeklini oluşturmaktadır.

Bu tezin ilk bölümünde çizgi roman tarihinin genel özetine değinilecektir. Kahraman kavramını oluşturan nitelikler ve toplum bilincindeki algısından bahsedilecektir. Popüler kültür ürünü “Marvel” ve “DC Comics” çizgi roman serilerinin örnekleri, dünyanın kabul ettiği kahramanlar ve kahramanlık olgusu işlenecektir. 2018 yılına gelene kadar, toplumla özdeşleşmiş en meşhur süper kahramanlar ve sahip oldukları materyaller, teknolojinin geldiği boyutu simgeler şeklinde anlatılacaktır. Mitolojiye yapılan göndermeler ve kahraman mitleri, tanrısal güçlerin fiziksel olarak yansıtılması; 21. yy. teknolojisine sahip Hollywood sinemasının anlatım biçimi olarak kullanılmaktadır.

İkinci bölümde ele alınacak “Batman Kara Şövalye” filminde, kahramanın izleyiciye vermek istediği mesaj, destekleyici ve engelleyici karakterler, masalın biçimbilimi ve filmsel anlatı çözümleme yöntemleriyle açıklanacaktır. Bu açıklamalardan önce biçimbilimcilere değinilerek, yapısalılık kuramı ve işlevsellikten bahsedilecektir. Masalın biçimbiliminden ve kahramanın yolculuğundan temel alınarak “Propp” ve “Campbell”ın yaklaşımına göre çözümleme yapılacaktır. Anlatı çözümlemesi ve filmde kullanılan çekim özellikleri, uzam, zaman, kişi, kostüm, efekt, ışıklandırma ve renklendirme analizi yapılarak, filmin özellikleri saptanacaktır. Son bölümde 31 işlev, “Batman Kara Şövalye” filmine uyarlanacaktır.

“Kahramanda seyirci kendisini bulur. Kahramanlar kendi kusurlarını gidermek, daha çok gelişmek ve büyümek için yola çıkar; içlerinde hiçbir zaman yenemedikleri şeytan tarafından sindirilen ve yok edilen kusurlu kahramanlar da (anti kahramanlar) bu kabiledendir.”¹ Bu tanımdan ortaya çıkan karşıtlık (iyi ve kötü) kahramanın yolculuğunda incelenerek çözümlenecektir.

¹ Yücel, Volkan. *Kahramanın Yolculuğu*. İstanbul Bilgi Ü. Yayınları. İstanbul, 2014.

BİRİNCİ BÖLÜM

ÇİZGİ ROMAN VE HOLLYWOOD KAHRAMANLARI

1.1 Çizgi Roman Tarihi

Çizgi Roman; oluşturulmuş ve kurgulanmış bir senaryonun art arda gelen olaylarını resimler ve çeşitli yazı biçimleriyle anlamlandırarak görsele döken bir anlatım biçimidir. En büyük özelliği basılı olması olmakla birlikte, elle çizilmiş görsellerin belirli bir süreklilik içerisinde, açıklayıcı metniyle birleşerek oluşturulmuş anlatım sanatıdır. Sinema, resimli kartpostallar ve fotoğrafçılığın gelişmesiyle birlikte, kendi tarzını ve ivmesini kazanarak gelişmiştir. Bu noktada karikatür ve özellikle çizgi filmle karıştırılmaması gerekmektedir. Basım teknolojisinin gelişmesi, üretim hızının artmasına yarar sağlamış; bu nedenle beraberinde çizgi romanın varoluşunu ve yükselişini hızlandırmıştır.

Çizgi romana resim demek yanlıştır. Bir bütünleyici olarak, metinsel ifadeleri kullanarak anlamını güçlendiren, kendi içinde resim sanatının çeşitlerine ayrılarak, en son haline ulaşmış bir toplu ifade gücü, kurgulanmış bir sanat dalı olarak nitelendirilmektedir. Bu resim çeşitliliği, miktar olarak en yüksek oranda kurgulanmış görsellerden hazırlanabileceği gibi, oldukça gerçekçi hat ve insan anatomisine ait kurallara uyularak da gerçekleştirilmiş olabilmektedir. Aslında, çizgi roman kişiye bir hikâyeye sunar, onu farklı açılardan anlamlandırmak ve yönlendirmek hayal gücünün oranına bağlı olarak değişebilmektedir. Bu anlatımı yaparken, sinemanın öğelerini ve anlık olarak etkiye tepki psikolojisini de kullanarak, sinematografik bir eser ortaya çıkarmaktadır. İlk başlarda her ne kadar sinemanın kopyalanmış ve basılmış hali gibi düşünülse de, en can alıcı noktası, espri öğesini içinde barındırarak, okuyana kendinden parçalar katmasıdır. Ayrıca kurgulanmış hayal dünyasında söylenmek istenen ne varsa, kendi ifadelerini kullanarak, okuyucuya sunulmuş bir anlatım aracı olarak görülmektedir.

Bir çizgi romanı oluştururken içerisindeki her bir parçası, kendisine ait özelliğini ve iletmek istediği mesajını taşımaktadır. Kareler olay örgüsü içerisinde bir bağlamda fakat diğerlerinden bağımsız bilgi içerebilmektedir. Okuyucunun zihninde oluşacak olan düşünceler, hayal gücü ve bakış açısı o anki ruh haline dayanmaktadır. Her kişi çizgi romanı, kendi öz kimliği içinde irdeler ve farklı anlamlar oluşturabilir.

Çizgi romanın özellikleri:

1. Birbirini izleyen resimlerle anlatılan bir öykü.
2. Karakterlerin bir maceradan diğerine süregelen özellikleri.
3. Konuşma veya metnin resim içinde yer alması.
4. Resim ile metin bir bütün oluştururken resmin ağır basması.
5. Düzenli aralıklarla yayımlanması.²

Çizgi roman, sinemadan sonraki keşfedilmiş sanat olarak kabul edilmektedir. Bu şekilde değerlendirilmesinin sebebi olarak, kendine has üslubu ve özgün dünyalar yaratarak kişiye olayları yorumlama imkânı sunmasıdır. İlk bakışta kolay algılanan bu yayımlar, sonrasında kişiye eleştirel bir bakış açısı sunar. Kişi aynı zamanda verilen mesajı reddetme ya da kabullenip bu durumu beğenme hakkına da sahip olacaktır. Toplumun içerisinde bulunduğu popüler kültürün hızıyla harmanlanarak, paralel oranda gelişen çizgi roman, günümüze ulaşana dek varlığını sürdürmeyi başarmıştır. Toplum her ne kadar televizyon ve akıllı telefon bağımlılığı içerisinde bulunsun da; çizgi roman, içerdiği çarpıcı anlatım, grafik ve resim sanatının özellikleriyle birlikte, günümüzde de okunmaktadır. Değişen tek şey belki de basılı olarak üretiminin, teknoloji çağıyla birlikte akıllı ekranlara, (bilgisayar, tablet, akıllı telefon vb.) uygun hale getirilerek yayımlanmış olmasıdır.

²Tuncer, Nilufer. *Çizgi Roman ve Çocuk*. Çocuk Vakfı Yayınları. İstanbul, 1993.

“Çizgi romanlar, her birinde tek bir hikâyenin veya esprinin anlatıldığı birkaç panelden oluşan veya kesintisiz bir hikâyenin anlatıldığı resimli bantlardır. Çizgi roman kitapları, çizgi roman koleksiyonlarının bir araya getirildiği ciltli yayınlardır. Gazetelerdeki popüler çizgi romanların pek çoğu belirli dönemlerle derlenip kitap şeklinde basılmaktadır.”³

Televizyonun ve internetin hayatımızda olmadığı zamanlar düşünülecek olursa, çizgi roman, halkın en çok rağbet ettiği, gösteri ve eğlence aracı olmuştur denilmektedir. Şimdilerde, çizgi roman ile ilgilenen özel fanların, görsel anlatımların gerçeklerin dışındaki çizgiler ve mekânlarla tarif edilmesini seven kişilerin hala vazgeçilmez ürünüdür.

Başka bir açıdan daha ele alacak olursak; sadece resim değil, grafik sanatlar yani illüstrasyon sanatının öğelerini kullanarak kendini oluşturmaktadır. Metin ve görsellerin birleşmesi, oluşturduğu bütünlük ve hayal dünyasının sınırsız boyutları da eklenince, bir grafik sanatı da denilebilir.

Çizgi romanları oluşturan çizgi dizileri, gazeteler, dergiler, ciltli kitaplar ile doğmuş, konuşma ve düşünme balonları denilen, metinlerin içine yerleştirilen içerikler ile tamamlanmaktadır. Bazı açılardan bakıldığında bir masala da benzetilebilir. Öykülerde kullanılan kare sayıları, bu karelerin stroke (kenar çizgi boyutları) uyumu, yerleştirilmesi, renklerin kontrast tekniğiyle etkisini artırmasıyla birlikte, grafik bir şema bütünlüğü elde etmektedir.

³ Encyclopædia Britannica Online, (Çevrimiçi).Mart,2018.
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/127569/comic-book>.

Masalımsı anlatım tarzına değinirsek, özellikle ana temasının dayandığı doğaüstü güçler, olağandışı olaylar ve kahraman olgusunun tümü, onu sinematografik, grafik bir masal türüne dönüştürmektedir. Azımsanamayacak derecede, çizer ve okur elde ederek, en az sinema kadar çarpıcı bir sanat olma hakkına erişmiştir.

Çizgi romanın, kolay algılama, okuma ve eğlenerek yorumlama düşüncesinin yanında, zihni körelttiği, hayal gücünü olumsuz etkilediği gibi yorumlara da maruz kalmaktadır. Bu noktada verilebilecek en güzel örnek; çizgi romanın kendi has tarzıyla, aslında tehdit içermeyen sayısız farklı özellik ve örnek içermesidir. Bu örnekleri ele aldığımızda çizgi roman; kitlelere ulaşabilme gücünü, toplumun günden güne değişen yüzünü, yarattığı iyi ve karşıt kahramanlarıyla, oluşturduğu kurgusal evren, gündelik hayatla iç içe geçerek ufku genişletme imkânına sahiptir.

Eğlendirici olması kapsamı dışında, dinlendirici olma özelliğiyle, her yeni gün binlerce okuruna seslenmektedir. Çoğu yaratıcı, kendi kahramanlarını ve efsanelerini yarattığı öykülerle okuyucusuna ulaşırken; kitlenin beklentisine her yönden yanıt bularak, gelişen bir sanat olarak devamlılığını sürdürmektedir.⁴

⁴Beaty, Bart. *Sanat Karşısında Çizgi Roman*. Çev: Nurettin Elhüseyni. YKYayınları. İstanbul, 2017.

1.2 Çizgi Romanın Tarihi Gelişimi

İlk çizgi romanlarda yazılı eserlere dayalı görsellerin birleşmesinden oluşan bir kurgu hâkim olmaktadır. Çizimler, metinlerin anlaşılması için oluşturulmuş unsurlar olarak kullanılmaktadır. Bu durum çizgi romanın grafik eser biçimine dönüşmesini sağlamaktadır. Bu ilk teknikle yapılan çizgi romanın öncüsü, karikatürist “William Hogarth” olmuştur. 1700’lü yıllarda yaşayan Hogarth; hikâyeyi gülünç ve abartılı şekilde yansıtır. En önemli yapıtları; “The Rake Progress” (1735) ve “Marriage ala Mode” (1745) olmuştur.

Hogarth’ın eserlerini “Thomas Rowlandson” geliştirerek, bu alanda ilerlemesini sağlamıştır. “James Gillray” ise Avrupa’ya yayılmasına elçi olarak, çizgi romanın tanınması olgusunu başlatmıştır. 19. yüzyılda karşılaşılan bu yeni yapıt, pek çok teknikle birleşerek büyük yol kat etmiştir. Zamanla metnin yoğunluğu azalmaya başlamış, görseller ön plana çıkmıştır. Bu teknikte en önemli tarzı “R.Topffer” oluşturmuştur. Resimleri, hikâyenin geneline yayarak, bu şekilde bir tarzda ilerlemiştir. Daha sonraki dönemde dergi kavramının ortaya çıkmasıyla, popüler kültür çizgi romanın ilk eserlerine şahit olmaya başlamıştır. İnsanlar; hayal ettiği süper kahraman tiplemesinin, basılı bir gerçeklikte olduğu gördüklerinde, bu yeni sanat hoşlarına gitmiştir.

Fransa’da, 1831 yılında ilk karikatür dergisi “La Caricature” çıkmıştır. Onu İngiltere’de çıkan “Punch” (1841) gibi başka dergiler izledi. Amerika’daki gelişme ise eski kıtanın aksine yavaş olmuştur. Zamanla Avrupalı göçmenlerin etkisiyle çizgiye de yer veren yeni dergiler çıkmaya başlamıştır. “Puck” (1877), “Judge” (1881) ve “Life” (1883) dergileri ilk önemli karikatür dergileri olmuştur.⁵

⁵ Cantek, Levent. *Türkiye’de Çizgi Roman*. İstanbul: İletişim Yayıncılık, 2012.



Resim 2 - Flash Gordon First Comic Album (7 Ocak 1934) <http://flashgordon.com/history/>

Çizgi roman evreninde belki de ilk akla gelen ve toplum tarafından en çok bilinen çizgi roman kahramanı “Flash Gordon”, 7 Ocak 1934 tarihinde Amerika'da yayımlanan NYWorld gazetesinin, pazar günü çıkan ekinde, haftalık ve renkli olarak yayımlanmaya başlanmıştır. Dönemin ve günümüzün, prestijli olarak kabul gören okullarından, “Yale Üniversitesi’nden” mezun, meşhur bir polo oyuncusu (ucu çekiç şeklinde uzun sopalarla, at üzerinde topu rakip kaleye sokma amaçlı oynanan bir oyun) olduğundan düzgün, atletik vücutlu ve sarışın olarak yansıtılan “Flash Gordon”, en bilinen çizgi roman karakterlerinden biri olarak tarihe geçmiştir.

“Jack Kirby”, “Steve Ditko” ve “Jim Stranko”, 60’lı yılların Amerika’sında, editör “Stan Lee”nin iş birliği ve aracılığıyla, süper kahramanlar yaratmışlardır. Marvel Comics’in süper kahraman döneminin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. “Fantastik Dörtlü, Thor, Spider Man” bu yeni süper kahramanların başında gelmektedir. Jack Kirby’nin hareketli ve canlı çizimleri, Marvel evreninin temelini oluşturmuştur.

Çizgi romanın Amerika’daki gelişimiyle Avrupa’daki gelişimi arasında fark olmuştur. Avrupa’da çizgi roman daha hızlı yayılmıştır. Çizgi roman dernekleri kurularak toplantılar yapılmıştır. Daha sonraları yarışmalar düzenlenmeye başlanmıştır.

1980’lerin sonuna doğru “Marvel Comics” yeni süper kahramanlar üretmiştir. Hollywood tarafından uyarlama olarak beyazperdeye aktarılan, “Elektra ve Daredevil” bu yeni kahramanlardandır. Avrupa’da ise çeşitli kaynağa sahip dergiler çıkarılmıştır.

80’lerin sonunda kendini yenilemeye karar veren “DC Comics”, çoğu süper kahramanını öldürerek, kahramanlarını tek bir evrende toplamıştır. Bu sayede hikâyeler birbiriyle bağdaşarak, okuyucunun daha net anlaması sağlanmıştır. Bu değişiklik ile “DC Comics” ve bünyesindeki yayın evlerinin okuyucuları daha rahatlıkla çizgi roman okumaya başlamıştır. Bu değişim dönemindeki sert ve gerçekçi anlatım tarzı popüler olunca, Avrupa ve Amerika bu tarza uygun olabilecek şekilde hikâyeler ve hikâyenin içine oturabilecek sertlikte karakterler üretmiştir. Bu konuda öncü sayılan yazar İngiliz “Alan Moore” olurken akımın en meşhur kahramanları, “Miracleman” ile birlikte “V for Vendetta” olmuştur.⁷

⁷Yılmaz Alper. *Çizgi Roman Araştırması.Tarihsel Gelişim Süreci Verileri*. S.D.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi. Isparta,2012.

“Sert ve Gerçekçi” akımına verilebilecek en güzel örneklerden bir diğeri de, 1987’de başlamış olan, Yarasa Adam Batman’ın hikâyesi, “Kara Şövalye Dönüyor” (The Dark Knight Returns) olmuştur. 90’lara doğru yine Alan Moore tarafından yazılan “Watchmen”, bütün çizgi roman tarihini inceleyen ve kusurlarını irdeleyen, aynı zamanda bütün süper kahramanları gerçekçileştiren, çok sofistike bir seri olarak bilinmektedir. Bu kadar zengin bir çizgi roman eseri olan Watchmen, Hugo Bilimkurgu Ödülü’nü alan tek çizgi roman olmuştur. Yaşanan bu ilerleme sayesinde eski durumuna oranla, çizgi roman kavramına daha ciddiye bir bakış açısı gelmiştir.



Resim 3 - Alan Moore – Watchman Çizgi Romanı - http://futuristika.org/site/wp-content/uploads/2012/06/watchmen_comic_logo.jpg

2000’li yıllarda ve günümüze gelindiğinde “Marvel ve DC Comics” neredeyse 50 yıldır yayımlanan ikonik çizgi roman serilerini günümüzün teknolojisiyle birleştirerek, yeni bir düzenlemeye piyasa sürmüştür. Marvel, 2000 yılında Örümcek Adam’la başlattığı “Ultimate” serisini bütün karakterlerine sırasıyla yaymaya başlamıştır. Ultimate serisiyle baştan yaratılan diğer çizgi romanlar da “X-Men, Gözüpek, Elektra, Fantastik Dörtlü” ve daha yayına çıkmış veya çıkacak olan nice süper kahramanlar olmuştur.”⁸

⁸<http://www.futuristika.org/cizgi-roman-i-tarihi-ve-imgelerin-gelisimi/>.Erişim:Nisan,2018.

1.3. Çizgi Romanın Sinemaya Aktarımı

Hollywood filmleri, sosyal gerçekliğin belirli şekillerde inşa edilmesine zemin hazırlayan psikolojik duruşları; dünyanın nasıl olduğunu ve ne olması gerektiğine yönelik düşünceyi yönlendiren kültürel temsilleri sunan bir sistemin parçasıdır. Bunu yaparken yaratacağı kahramanları etkili şekilde kullanması gerektiğinin bilincine varmış ve kahramanları bu bilinç doğrultusunda yaratarak izleyiciye sunmuştur. İzleyicideki etkinin fazla olabilmesi ise, onun film kahramanıyla özdeşleşmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.⁹

Kahramanın, öykü anlatım araçlarından sinemanın içerisine doğru ilerlemesi, teknolojinin de gelişimiyle, ortaya harmanlanmış bir görsel şölen sunma aşamasına geçmektedir. Çizgi Roman yaratıcısının içinde bulunduğu toplum; o toplumun içerisinde gerçekleşen olaylar, olması beklenen hayaller, düşlenen kahramanlar, gerçeği reddederek kendi oluşumunu yaratma isteği, soyutlanma ve masallar dünyasına geçiş yapma durumu, o toplumun genel beklentisini karşılayacak kurgusal kahramanları oluşturmaktadır. Bu kahramanların, sinemanın aktif yükselişine katılarak ifade edilmek istenmesi ve canlı nesnel bir kurgu dünyasına girme imkânı beklenen bir süreçtir. Özellikle, kendi yayın hayatına bile zor devam eden basılı eserlerin, akıllı ekranlarda gösterilebilme olanağı, beraberinde hem yüksek miktarda geliri hem de popülariteyi getirmektedir.

⁹ Ryan Michael ve Kellner Douglas. *Politik Kamera*. Çev:Elif Özsayar. Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010.s.186.

Bu süreçte en temel madde, kişilerin çizgi romanda gördükleri karakterleri kendi hayatlarıyla özümsemeleri ve kahramanın hikâyelerinin gidişat sürecine hâkim olmasıdır. Bu özdeşleşme süreci, sinema perdesiyle birleştiğinde ise beklenenden oldukça yüksek oranda bir etkileşim ve yansıma gözlemlenmektedir. Bu bilgiye ulaşmak için bir kaynağa ihtiyaç duymadan, günümüzde sosyal medyayı takip ederek, popüler kültürün, sinema perdesinde ne kadar etkili olduğu görülebilmektedir. Sinema ilk keşfedildiği ve izleyiciye sunulduğu zamanlardan bu yana insanoğlunu büyüleyen bir araç olarak varlığını sürdürmekte ve kahraman olgusunu içine yerleştiren çizgi romanla birlikte, etkisi sürekli olmaktadır.



Resim 4 : *Flash Gordon 1936 - <https://media.gettyimages.com/photos/princess-aura-dale-arden-flash-gordon-dr-zarkov-and-emperor-ming-in-picture-id526903574>*

Sinemada kişiler, günlük yaşantılarındaki mekân ve durumların birebir yansımasını sinema perdesinde gördüklerinde, bildikleri dünyanın içerisinden başka zihinsel boyutlara geçmektedirler. Çizgi romanın sinemaya dâhil olma süreciyle birlikte toplum, ulaşılması ancak hayal edilen evrenlerde yaşamaya başlamıştır. Sinema perdesinin izleyicileri, çizgi romanın birleştirdiği öyküyle kendine yeni bir form bulmuş, kitle üzerine yapılmak istenen etki, beklenen sonuca ulaşmıştır. Bu noktada belirtmek istenen durum, başarılı çizgi romanların özü değişmeden, canlandırma sinemasının teknikleriyle baştan yaratılmış olmasıdır. Bu da hem izleyiciyi hem okuyucuyu beyaz perdede buluşturmuştur.

1.3.1. Çizgi Roman Kahraman Kimliği

Kahramanın ilk işi ikincil etkilere ait dünya sahnesinden ruhun, güçlüklerin gerçekten yerleşmiş olduğu şu nedensel bölgelerine geri çekilmek ve orada güçlükleri halletmek, kendi başına onların kökünü kazımak (yani, kendi yerel kültürünün yardımcı demonlarıyla çatışmak) ve bozulmamış, dolaysız deneyimi ve C. G. Jung'un "arketipsel imgeler" dediği şeyin asimilasyonunu aşmaktır.¹⁰

Edebiyatın, sanatın ve sinemanın başlangıcı diyebileceğimiz çağlarda efsaneler, bugünün deyişle kurgulanmış hikâyelerin adandığı kişiler, toplumun beklentisi ve aynı zamanda göstergesidir. Sözlük anlamıyla yararlılık göstermek, yiğitlik timsali bir eylemde bulunmak olan "kahraman" kelimesi, içinde bulunduğu her pozisyonda bu ana temanın türemiş varyasyonları olarak devam etmektedir. İnsanoğlu ilk sözlü iletişime geçmeye başladığında, hikâye kavramı da onunla birlikte var olmuştur. Sözlü anlatım biçimleri olan öyküler, mitlere ve masallara dönüşmüştür. Bu anlatımlar içinde en değerli veriler, gösterilen kahramanlığa dayanan ve emsalsiz başarılarla uzanmakta olan kişilerin yaptıkları olarak bilinmektedir. Önceleri kişileri eğlendirmek için ortaya çıkan bu hikâyeler, çağlar boyu etkisini sürdürecektir. Küresel, ekonomik, politik krizler; halkın kalkınma ve modern toplumun içine dâhil olabilme mücadelesinde, kahramanlık kavramını daha da ön plana çıkarmıştır. Süper kahraman olarak imgeleşmiş karakterler, popüler kültürün bir parçası olmuştur. Hayatımıza süper kahraman teriminin girişi, paylaşılan mitlerin ve masalların çizgi roman sanatına kavuşmasıyla değişmez yerini almıştır. Çizgi romanlar içerik olarak geleneksel anlatıların kahraman popülaritesiyle birleşerek, umut ve inanç kaynağına dönüşmeye başlamıştır. Toplumun her kesiminden insana ulaşabilmek için yapılandırılmaktadır.

¹⁰Campbell, Joseph. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev: Sabri Gürses. İthaki Yayınları, İstanbul, 2017. s.28.

Günümüzde “Marvel Comics” ve “DC Comics” süper kahraman olgusunu, sinematografik bir evrende, hayallerle bütünleştirmiş ve çektiği her yeni filmiyle büyümeye devam etmiştir. Günümüz eserlerinde kahraman, sahip olduğu donanım ve yardımcı karakterlerle oluşturduğu ekip zihniyeti, kişilere daha birleşik ve kuvvetli devam etme yetisi kazandırmaktadır. Toplumun yaralarından büyüyerek gelişmiş bu kahramanlar, elbette rakipsiz olmayacaktır. Her hikâye içinde barındırdığı diğer unsurlarıyla bütüne erişmektedir.

Kahraman hikâyenin başrol oyuncusudur. Yaşanacak olan olaylar, ister ilk aşamada gösterilen kurgular olsun ya da gizemli bir şekilde öğrenilerek olay örgüsüne dâhil olsun, her zaman kahramanın etrafında geçecektir. Bulunduğu toplumun mustarip olduğu sorunlara karşı cesaret gösterebilen, yararlı becerilere sahip, örnek ve nazik olması, kahramanın en temel özellikleridir. Kahraman denilince ilk akla gelen sahip olduğu fiziksel güç ve iyileşme özelliği göstermesi olsa bile, en önemli niteliği; karşıt karakterlere ve hikâyedeki kötü olgusuna karşı kullanacağı ince zekâsı olmuştur. Bu noktada kişi ne kadar güçlü olursa olsun, kontrolsüz ve bilinçsiz şekilde ilerleyen gücü alt edebilmek, aklın marifetine bağlıdır; düşüncesi topluma verilen gizli mesaj içerisinde, umutsuzluğu bitirmek ve kişisel gelişime teşvik etmek amacıyla verilmektedir.

“Sinemanın oluşturduğu kahramanların genelde erkek oluşu, erkek egemen dünyanın ürünü olarak değerlendirilebilir. Özellikle Hollywood sinemasının temelini oluşturan öyküler ve bu öykülerin kaynağı olan mitoslardaki genel kahraman çizgisini oluşturan erkek kahramanlar, Hollywood sinemasında egemen konumda görünmektedirler. Çünkü Hollywood biçim ve öz açısından ataerkil bir yapıya sahiptir.”¹¹

¹¹ Ryan,Kellner. s.237.

“Onlara saygı göstermemizin sebebi bir karizmaya sahip olmaları, kutsal bir görünümü olması ya da Tanrı tarafından verilmiş özel güçleri olmasından değil; popüler değerleri temsil etmeleridir. Onlara saygı duyuyoruz; çünkü bizi temsil edip yüceltiyorlar.”¹² Schwarz’ın dediği gibi, değerleri temsil etmeleri ve yüceltmek için mücadele etmeleri onları eşsiz kılmaktadır. Çünkü kahramanlar toplumun ihtiyacı olan barış ve refah düzeyinin dengelenmesinde etkili rol oynamaktadır. Bunun beraberinde kahraman, topluma sahip çıkma göreviyle yetkili ve aynı zamanda onun bir parçası olduğunu da hissettiren yeteneğe ve mütevazılığa sahip olacaktır.

Kahramanların sahip olduğu özellikler, temsil ettikleri toplumun geleneksel boyutları içerisinde farklılık göstererek şekillenmektedir. Toplumun özlediği güç, iktidar sahibi ve beğenilen kişi olma özelliği kahramanın önemini gösterir. Bir başka noktaya değinecek olursak kahraman; ne kadar güçlü ve akıllı olursa olsun, kişileri zarara uğratma tehlikesi, olanları bile kurtarma eğilimi göstermesiyle, vicdan kavramını da listesine eklemektedir. Belki de kahramanı sıradan insandan ayıran küçük detay bu unsurda saklı durmaktadır.

Günümüzde kahramanın fiziksel özelliklerinin kullanımı da, toplumu etkileyen en önemli araçlardan biri olarak görülmektedir. Etki açısından düşünülürse, sinemada beden etkili bir şekilde kullanımı, aktarılabilecek ideolojinin etkisiyle doğru orantılı gibi görünmektedir. Beden, özellikle Hollywood sinemasında gerek çıplaklığıyla, gerekse giydirilişiyle bir ideolojik sunum aracına dönüşebilmektedir.¹³

¹² Schwartz, B. Emerson, Cooley and the American Heroic Vision. Symbolic Interaction, 1985.s.115.

¹³ Rojek, Chris. *Şöhret*. Çev: Semra Kunt Akbaş; Kürşad Kızıltuğ .Ayrıntı Yayınları. İstanbul, 2001.s.203.

Kahramanın yolculuğu, karşısına çıkan serüvene atılma kararı vermesiyle başlar. Girilecek bu maceraya karşı savaşıcak gücü ve atılımı göstermesi beklenecektir. Çünkü maceraya atıldığı andan itibaren, beklenen barış ortamı sağlanana kadar, fiziksel ve ruhsal olarak uzun bir yolculuk içinde olacaktır. Bu yolculuk, insanlığın başına gelme ihtimali olan negatif durumlara karşı, kuşanılacak güçlü roller içerecektir.

“İnsanlar nasıl yaşam boyu sayısız rol üstleniyorsa; karakterler de arketip maskelerinden birini, öykü gereğine uygun biçimde takıp çıkarma olanağına sahiptir. Kahraman yolculuk boyunca farklı arketiplerle karşılaşarak, kendi yaralarını keşfeder, benliğinin farklı bölümlerini onlar sayesinde kavrar ve bütünleştirir. Sonunda psikolojik olarak tamamlanır ve tinsel bütünlüğe varır.”¹⁴

“Kahraman sıradan insanı aşandır; güven ve cesaret taşır, kendini adar ve büyüleyici bir niteliğe kavuşur; başarı mükemmeliyetçilik, şeytanı zapt etmek, kötüyle savaşmak ve daha iyi biri olmak peşinde koşar.”¹⁵

Kahramanın hissettiği eksiklik, maceraya atılmasına sebep verir, türlü savaşlar ve engeller aşarak başladığı noktaya geri döner. Kahraman; onu çağıran evrensel dürtülerine karşılık verir. Tanrıların gücünü kullanarak onu sıradan insanın dünyasıyla keşiştirmek için vardır. Her kültürde yüzlerce kahraman vardır. Büyük görevler yapmış, yarışmalar kazanmış ve umudu temsil etmişlerdir. Aslına bütün kahramanlar kendi mitlerinin ana karakterleri olmuştur.

¹⁴Yücel.s.18.

¹⁵Henderson M. The change from Hero to Antihero in Movies. Classic Film, 2009.

Kahramanın atıldığı serüven boyunca, karşısına çıkan engeller ve sorunlar söz konusu anlatının ana hatlarını oluşturur. Sahip olduğu ve mesajın detayında saklı olan en önemli özelliği zekâsı, macera boyunca üstesinden gelmek durumunda olduğu zorluklar için stratejik bir anahtar görevini görmüştür. Sadece kötülüğün toplumsal zararları değil, halk içerisinde yaşanan kargaşa ve çatışmaları durdurma yetisi, dengeyi sağlama görevi kahramanın yeteneğine yüklenmiştir. Çizgi romanın mitinde, doğal ortam bozulmaya elverişli bir yapıdadır. Kahramanın amacı; içinde bulunduğu kimliğin yükümlülüğü, onun en temel amacını, toplumun bozulan yapısını onarmak olacaktır.

Geçmişten bugüne kadar gelen sözlü anlatıların bulunduğu ortak nokta; çoğunlukla iyi ve kötünün çatışması olmuştur. Bu savaşta iyinin kazanan olabilmesi, kahramanın yolculuğundaki başarısıyla paralel ilerleyecektir. Bu sebeple kahramanın kimliği, her zaman yol gösterici arketip olacaktır. “Kahraman çoğunlukla yakınlarını ve zarar görmüşleri görür, onu yolculuğa bir mesajcı çağırır, kendini ve konumunu tehlikeye attığı bu yolculukta tutsak düşebilir, hapsolabilir ancak kendisini geliştirecek ödül de kazanabilir (örneğin bir kadın ona adanır).”¹⁶

¹⁶ Yücel.s.23.

1.3.2. Kahraman Donanımı

Bir kişinin süper kahraman olabilmesi için çeşitli güçlere ihtiyacı vardır. Bu güçler genetik yapıdan başlayarak, ekonomik durum doğrultusuna kadar uzanmaktadır. Başlıklar altında örneklendirmek istersek: Radyoaktivite, bilimsel deney kazaları, genetik kodlar, bilinmeyen bir dünyadan gelenler, ailesinin ekonomik gücüyle, hikâyedeki kötü karakteri alt edebilmek için başka bir kötüyle anlaşma yapanlar, devletin politik gücünün çağırmasıyla, tanrısal mitlere dayanan, kendini yetiştirmiş, öğrenilmiş kahramanlık gibi örneklere ayrılabilir.

Bazı kahramanlar sahip oldukları gücü, Marvel'ın 1962 yapımı çizgi romanı; "Örümcek Adam" örneğinde görüldüğü gibi, kendi özelliklerini aktarmasına sebep olacak bir hayvanın salgı aktarımıyla elde etmiştir. Radyoaktif etki; yapay elementler yani laboratuvar ve ya nükleer maddenin etkisine bağlı kalarak maddenin atomlarında değişim oluşmasına sebep oluşturacak bir etkidir. Çizgi romanın özelliklerini bu şekilde kazanan kahraman mitinde; Radyoaktif etkiye sahip bir canlıyla etkileşime geçmek, (ısırılma, tükürük, kan vb.) aynı radyoaktif ışınla değişime uğrayarak kahraman olma durumunu doğurmuştur. Bu noktada kahraman; bir örümceğin, tehlikeyi hissedebilme, her türlü açıdaki zemine tırmanabilme, çeviklik ve hız gücüne kavuşmuştur.



Resim 5: Spiderman. <https://www.quirkybyte.com/blog/2016/10/superhero-costumes-accurate-comic-books/>

"Spider Man" (Örümcek Adam), vücudunun kazandığı yeni becerilere uygun esneklikte bir kıyafet dizayn etmiştir.. Örümcek Adam'ın bu kostümü ve donanımı sinemaya uyarlanan çizgi romanlar arasında tasarlanmış en gerçekçi çalışmalardan biri olarak kabul edilmiştir.¹⁷

¹⁷ McCann, Jim. *Marvel Spiderman - Başlangıç*. Çev:Emre Yavuz. Beta KidsYayınevi.İstanbul, 2017.

Bilimsel deney kazası sonrasında epik güçlere kavuşan kahraman miti, çizgi romanda yaygın olarak görülen anlatımlardan biridir. Marvel Comics’in 1962 yılında ürettiği “The Incredible Hulk” (İnanılmaz Hulk), bilim insanı “Robert Bruce Banner’ın” laboratuvarında gama ışınlarına maruz kalarak, fiziksel değişime uğramasını anlatmaktadır. Önceleri gri renkli bir dev olarak gösterilen Hulk, sonra yıllar boyu devam edecek yeşil formunda kahraman evreninde yerini almıştır. Duygusal strese maruz kaldığında dev bir yaratığa dönüşümünü engelleyemeyen Hulk, iğinin yanında yer alan roller üstlenerek Marvel evreninde en güçlü yenilmez olarak adlandırılmaktadır.¹⁸



Resim 6 : Hulk – Flash. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/59/Hulk_%28comics_character%29.png
<http://moziru.com/images/flash-clipart-marvel-6.png>

DC Comics ise 1940 yılında yayımladığı “Flash” adlı kahramanın, Central City polis ve adli suç departmanında çalışan, her gün işe geç kalan bir gencin dönüşümünü ve sonrasını ele almaktadır. Onun dönüşümünde ise bir gece işten çıkmaya hazırlanırken çalıştığı laboratuvarın yanına düşen yıldırımla aynı anda kimyasal sıvı karışımının içerisine düşerek, bu iki maddenin anlık etkileşimi sonucunda çeşitli yetkinliklere kavuşmaktadır. Ona yardımcı olan yan karakterler, Flash için “Speed Force” yani kazandığı yeni enerji gücünün maddesinden bir kostüm hazırlamıştır. Flash, çizgi roman evreninde Superman’e bile kafa tutacak düzeyde güçlere sahip bir kahraman olarak tasvir edilmiş, zamanda yolculuk yapabilecek kadar hızlı hareket edebilecek yeteneğe sahip bir kahramandır. Aynı zamanda Speedforce: DC evrenindeki en yüksek hızı belirten birimlerden biridir.¹⁹

¹⁸ Moench, Doug. *Yeşil Dev Hulk Klasik - Cilt 1*. Büyülü Dükkan Yayınevi. İstanbul, 2013.

¹⁹ Manapul, Francis & Buccellato, Brian. *Flash Cilt 1*. Arka Bahçe Yayıncılık. İstanbul, 2014.

Genetik olarak deęişime uğramış varlıkları konu alan Marvel'ın çizgi roman serisi "X-Men", 1963 yılında okuyucusuyla buluşmuştur. X genine sahip mutant* insanları konu almıştır. Bütün mutantlar pozitif kahraman örneğinde olmadığı gibi, anti kahraman mutantlar hatta mutantlar arası savaşlar konu alınmıştır. İnsanlığı korumakla görevli olanlar ve kendi türünün devamı için yıkımı tercih edenler arasında geçen maceralarla, belki de en çeşitli güç ve donanıma sahip, içerik ve görsellik açısından en zengin kahramanların bulunduğu çizgi roman olmaktadır. Marvel evreninin hem destekleyici hem de engelleyici rollerinde gördüğümüz "Magneto", metal maddesine hükmedebilen X adam, özel materyalden yapılmış kaskının içerisindeki teknoloji sayesinde, bütün telepatik saldırılardan korunma gücünü elde etmiştir. "Cyclops" isimli kahraman ise sahip olduğu vizor (görüş sağlayan göz maskesi) sayesinde mutant özelliğini kullanabilmektedir. Gözünden mutlak şekilde yakıcı bir ışın çıkaran Cyclops'un maskesi, yakut ve quartz kristalleriyle oluşturulmuş ve gözündeki ışını kontrol altına almasını sağlamıştır.²⁰



Resim 7: Magneto. <http://www.comingsoon.net/movies/features/688919-x-men-magneto-spotlight>.
Cyclops. <https://static.comicvine.com/uploads/original/11111/111115462/3023976-9211536091-Cyclo.jpg>

Bilinmeyen bir dünyadan gelen kahraman mitine örnek olarak "Superman" gösterilmektedir. Superman, DC Comics'in 1933'ten bu yana geliştirip teknolojinin ilerlemesiyle güçlerine yeni özellikler katılarak sunulan bir çizgi roman kahramanı olmuştur. Uçması için oluşturulmuş kırmızı pelerini, rahatça hareket edebilmek için giydiği özel taytı, Krypton gezegeninden gelen özel bir kostüm olarak yazılmış ve Superman'i hiçbir şekilde çıplak durumda bırakmamıştır. Bu biyoteknolojik kıyafet geldiği bilinmeyen dünyaya özgü, süper güçleri olan yeteneklere sahip kostümüyle, süper güçlü insanüstü doğasıyla, çizgi roman evreninin en güçlü uzaylı kahramanı olarak gösterilmektedir.²¹

²⁰ Claremont, Chris. *X-Men Klasik – Sayı 1*. Gereklî Şeyler Yayınevi. İstanbul, 2011.

²¹ Morales, Morrison & Kubert, Walker. *Superman Action Comics 5 Cilt*. YKY. İstanbul, 2014.

* Mutant: DNA dizilimlerindeki bozulmalar sonucunda canlının fizyolojik ve biyolojik olarak deęişmesi.

Sürekli olarak artırılan özellikleriyle Superman'ın sahip olduğu belli başlı özellikler ve en bilinenleri; X-ray görüşü, her nesnenin arkasını görebilmesini sağlamaktadır. Isı saçan bakışlarıyla anti kahramanlara karşı en büyük avantajı kazanmış sayılmaktadır. Ayrıca süper işitme yeteneği sayesinde, her tehlikeyi sezip ona ulaşma becerisine sahiptir. Süper nefesiyle havayı kendi yararına kullanıp, savaşlarda büyük başarılar elde etmiştir. Dayanıklılığının yanı sıra, bir diğer DC Comics kahramanı Flash'ın yeteneği olarak bilinen süper hız özelliğine Superman de sahiptir. Kısa sürelerde dünyanın etrafını dolaşabilecek hızı mevcuttur.²²

1940 yılında DC Comics'in "Batman" çizgi romanı, ailesinden servet kalan bir çocuğun elindeki ekonomik imkânları kullanarak kendini bir kahramana dönüştürme macerasını anlatır. Tipik bir insan DNA'sına sahip ve özel bir genetik müdahale olmadan tamamıyla donanımı sayesinde oluşturulmuş bir kahraman özelliği taşımaktadır. En meşhur donanımları, kendi logosunu taşıyan "Batman Bumerangları" ve kesici hasar veren "Batarangları" olmuştur.²³

Batman örneğine benzer bir diğer örnek ise Marvel Comics'in "Iron Man" (Demir Adam) örneğini gösterebiliriz. "Tony Stark" da babasının servetine ve Stark aile şirketinin mirasının tek sahibi olarak, tamamen insan DNA'sına sahip ve donanımıyla kahraman olmuş bir karakterdir. Iron Man'ın özelliği çok zeki bir insan olarak MIT*'den çocuk yaşta mezun olup kendine her türlü materyalden zırh ve teknolojik savaş aleti üretebilmesidir. Oluşturduğu demir adam zırhı ve içine yerleştirdiği süper özellikli silahlar, kendisine yardımcı olması için yazılımsal olarak tasarlayıp geliştirdiği robotlarıyla, çizgi roman evreninde teknolojiyi en verimli ve güçlü şekilde kullanan kahramanlardan biri Iron Man olmuştur.²⁴



Resim 8: Iron Man. http://thegeekverse.com/wp-content/uploads/2013/09/IronManMoviePreextremisExtremis_comparison.jpg

²²Morales & Kubert.

²³King, Tom. *DC Rebirth-Batman Cilt 1: Ben, Got.* JBC Yayıncılık. Ankara, 2018.

²⁴McCann Jim. *Marvel Iron Man-Başlangıç.* Beta Kids Yayınevi. İstanbul, 2017.

*MIT: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü.

Batman ve Iron Man'ın insan DNA'sına sahip oluşlarının vurgusu; iki kahramanın da insana özgü kişilik belirtileri sergilemesi olmuştur. İkisi de ukala, zenginliğini saklamayan, narsist ve egosu yüksek kahramanlar olmuştur. Aralarındaki en büyük farklardan biri; Iron Man'ın kimliğini saklamaması fakat Batman'in "Bruce Wayne" özlük ismiyle Batman'in kimliğini saklaması diyebiliriz.

Hikâyedeki kötü karakteri yenmek için anti kahramanla anlaşma yapan kahraman mitine örnek olarak Marvel'ın "Ghost Rider" (Hayalet Sürücü) serisi gösterilebilir. 1973 yılında çıkan çizgi romanıyla, babasının hayatını kurtarmak için ruhunu şeytana satan bir gencin maceraları görülmektedir. Şeytan ona, güneş battıktan sonra, cehennem ateşi tarafından ele geçirilmiş, kafası yanan bir kurukafaya dönüşme gücü ya da laneti vermektedir. "Johnny Blaze" isimli genç aslında genç bir motosiklet tutkunu ve bu işi icra ederken, dönüştüğü bu süper güçlü karakterin aracı da motosiklet olarak belirlenmiştir. Vücudunu saran cehennem ateşi, kullandığı aracı da normal araçlardan güçlü özelliklerle donatmaktadır. En önemli materyali cehennem ateşi zinciriyle düşmanı yakalayıp güçlerini etkisiz hale getirmesidir. Zincir otomatik olarak kullanım işlevi bittikten sonra vücuduna dolanmaktadır. Limiti bilinmez bir şekilde uzayarak bıçaklara dönüşebilmektedir. Sertleşip sopa olabilmekte ve hızlanarak testere etkisi yaratmaktadır. Bunun dışında Johnny Blaze yani Ghost Rider'ın sahip olduğu gizli yetenek, kötü karakterlerin gözlerine bakarak işledikleri günahlarla onları kavurması olmuştur.²⁵



Resim 9: Ghost Rider. [http://marvel.wikia.com/wiki/File:Ghost_Riders_Chain_\(Staff\).jpg](http://marvel.wikia.com/wiki/File:Ghost_Riders_Chain_(Staff).jpg)

²⁵ [marvel.wikia.com/wiki/johnathon_Blaze_\(Earth-616\)](http://marvel.wikia.com/wiki/johnathon_Blaze_(Earth-616)). Erişim:Nisan,2018.

Devletin stratejik savaş silahı olarak kullanmak için, bilimsel deneylerle oluşturduğu kahraman hikâyesi, vatansever Amerikalı asker “Steve Rogers” yani “Captain America” (Kaptan Amerika) mitinde görülmektedir. Steve başarılı bir öğrenci fakat vücudu yeteri kadar doğru ölçülerde olmadığından ötürü sıksa bulunarak, fiziksel koşulları karşılamayacağı öngörülerek gruptan elenir. “Operation Rebirth” denilen bir projede boy ve güç olarak mükemmelliğe ulaşacağı vaat edilir. O da gönüllü olarak test objesi olur. Süper asker serumu vita ışınları yardımıyla kan dolaşımına verilir. Bu işlem kişiyi, fizyolojik olarak bir insanın ulaşabileceği maksimum verimli güç ve reflekslere kavuşturmuştur. Amaçları II. Dünya Savaşında Amerika’nın nazi rejime karşı savaşında destek güç olarak kullanılmasıdır. Sahip olduğu en önemli donanımı kalkanıdır. Bu kalkan normal koşullar altında yok edilemez, insan gücü harici ancak tanrısal ve kozmik güçlerle hasar alabilmektedir. Hatta hikâyede “Thor” isimli tanrının çekicine karşı bile dayanıklılık göstermiştir. Çizgi roman evreni Marvel’ın dünyasının güçlü hammaddesi; vibranyumdan yapıldığı söylenir. 2011 yılında çıkan “İlk yenilmez Kaptan Amerika” filminden sonra 2012 yılında “Yenilmezler” ekibine katılarak hikâyesini sürdürmektedir.²⁶



Resim 10: Kaptan Amerika ve Kalkanı - <https://www.starstills.com/captain-america-shield-bash-wall-art-3d-effect-official-marvel-cardboard-cutout-wall-art/>

²⁶McCann,Jim. *Marvel Captain America-Başlangıç*.Beta Kids Yayınevi.İstanbul,2017.

Tanrısal güçlere sahip mitiyle en çok bilinen pozitif kahramanlardan biri DC Comics 'ın "Wonder Woman" adlı karakteri, diğeri ise Marvel Comics'ın "Thor" adlı tanrısal güçlere sahip karakteridir.



Resim 11: Thor.

<https://www.art.co.uk/products/p46081281256-sa-i4310710/marvel-comics-retro-mighty-thor-comic-panel-god-of-thunder-holding-hammer-aged.htm>

Thor karakteri; şimşek anlamına gelen "Thunder" kelimesinden ortaya çıkmıştır. Odin'in oğlu olan Thor, sahip olduğu çekici "Mjolnir" ile fırtına yaratma gücü ve gökyüzündeki hava olaylarını kontrol etme yetisi bulunmaktadır. Kibirli ve ukala bir kişilik yapısı olduğundan, Odin, oğlunu cezalandırmak üzere, dünyaya gönderir ve serüven burada başlar. 2011, 2013 ve 2017 yıllarında olmak üzere "Thor, Thor Karanlık Dünya ve Thor Ragnarok" filmleriyle çizgi roman serisini film serisine dönüştürmüştür.



Resim 12: Thor'un Çekici Mjolnir. <https://observationdeck.kinja.com/the-worthy-14-characters-who-possessed-the-power-of-th-1605439233>

Wonder Woman çizgi romanında, prenses Diana adıyla bilinen kahraman Wonder Woman; ses hızını rahatça geçerek, üzerine hızla gelen bütün atakları ve kurşunları bileklerindeki altın kollukları ile engelleyebilmektedir. DC Comics evreninde tanrısal güçlere sahip en güçlü kadın kahraman olarak bilinmektedir. "Patty Jenkins" yönetmenliğindeki 2017 yapımı, fantastik bilim-kurgu filmi Wonder Woman'da prenses Diana, Yunan mitolojisinin savaş tanrısı Ares'i alt ederek gücünü ortaya koymuştur.²⁷

²⁷ Paquette, Yanick & Morrison, Grant. *Wonder W. Cilt 1-Yeni Dünya*. YKY. İstanbul, 2017.



Resim 13: Wonder Woman. <http://ecerbooks.us/wp-content/uploads/2018/05/wonder-book-near-me-dc-sets-wonder-woman-day-celebration-for-june-3-of-wonder-book-near-me.jpg>

Kendini yetiştirerek, içindeki gücü geliştirip, öğrenilmiş becerilerle kahramana dönüşen çizgi roman mitindeki karakter; “Dr. Strange” adıyla bilinen, “Stephen Strange’tir”. İlk olarak, 1980 yıllarında, Spider Man çizgi roman serisinde kendisine rastlanmaktadır. Dünyada, kendini geliştirmiş ve gelişimine devam eden en güçlü büyücü olarak kabul edilmektedir. Diğer evrenlerden gelebilecek atakları kontrol ederek, dünyayı koruma görevini üstlenmiştir. Marvel evreninin kuvvetli büyücüsü olarak görülen Dr. Strange, astral seyahat, iyileşme yeteneği, enerjiyi istediği biçimde kullanabilme gibi özelliklere sahiptir.²⁸



Resim 14: Doctor Strange. <https://www.dailydot.com/parsec/doctor-strange-marvel-comics-guide-history-ditko/>

²⁸Macri,Thomas. *Marvel Avengers: Başlangıç*. Beta Kids Yayıncılık.İstanbul,2016.

1.4. Sinemaya Uyarlanan Popüler Çizgi Roman Serileri

Günümüz çizgi roman uyarlamalarında kullanılan ekipman, mekan ve donanım, aslında beynimizin sürekli bir gelişim halinde olduğunu göstermektedir. Belki de 2000'lerden sonra oluşturulan bu filmler, çağımızın en büyük bilim kurgu havuzunu oluşturmaktadır. Marvel ve DC Comics yazarlarının hayal güçleri, görsel gerçekliğine 21.yy ile birlikte kavuşmuş ve yüksek gösterim sayısına ulaşmıştır. Son 5 yılı ele alındığında ise, "Nanoteknoloji" yani; atomların ve moleküllerin en küçük birimlerini ifade etmek ve maddeyi atomik boyutu ile kontrol etmek amacı ile kullanılan, atom üstüne atom koyarak yeni maddeler oluşturma çalışmalarını içeren son model teknolojiyi kahramanlarımızda kullanan Hollywood sineması; çizgi romanı bilimin fantastik sonuçlarına ulaştırmaktadır.

Bir süper kahraman filmi iyi yapan unsurları açıklamak için; filmin tonunun, filmdeki aksiyonun, senaryonun, oyuncunun ve uyarlamanın ustalıkla birleştirilmesi izlenmelidir. Genel olarak çizgi roman uyarlamalarına baktığımız zaman, çizgi romandan birebir alınarak filme konulan kesitler bulunmaktadır. Bu bilgilerin ışığında, günümüzde de hala etkisini sürdüren ve toplumun zihnine yerleşmiş, her çizgi roman severin mutlaka bildiği ve çıkışıyla ses getirmiş popüler çizgi roman uyarlaması filmler, 90'lı yıllarla birlikte Hollywood sinemasında yükseliş yaşamıştır.

Çizgi roman evreninin iki büyük şirketi DC Comics ve Marvel Comics, sinemaya uyarlanan çizgi romanların üreticisi olarak gösterilmektedir. Hollywood sinemasındaki çizgi roman uyarlaması filmler, iki farklı evrene ayrılarak, en bilinen seriler kronolojik olarak sıralanırsa;

DC Comics Serileri:

- Superman (1951 -)
- Batman (1966 -)
- Swamp Thing (1982 - 1989)
- Supergirl (1984)
- Steel (1997)
- Kedi Kadın/Cat Woman (2004)
- Constantine (2005)
- V for Vendetta (2005)
- Watchman (2009)
- Yeşil Fener/Green Lantern (2011)
- Gerçek Kötüler/Suicide Squad (2016)
- Wonder Woman (2017)
- Aquaman (2018)
- Shazam! (2019)

Marvel Comics Serileri:

- İnfazcı/The Punisher (1989-2008)
- Kaptan Amerika/Captain America (1990-)
- Fantastik Dörtlü/The Fantastic Four (1994-)
- Blade (1998- 2004)
- X-Men (2000-)
- Örümcek Adam/Spider Man (2002-)
- Korkusuz/Daredevil (2003)
- Hulk (2003-)

- Elektra (2005)
- Hayalet Sürücü/Ghost Rider (2007-2012)
- Demir Adam/Iron Man (2008-)
- Thor (2011-)
- Galaksinin Koruyucuları/Guardians of the Galaxy (2014-)
- Karınca Adam/Ant Man (2015-)
- Deadpool (2016-)
- Dr. Stange (2016-)
- Kara Panter/Black Panther (2018 -)

İki şirketin de, bütün kahramanlarını bir çatı altında topladığı uyarılama filmleriyle devam eden serileri bulunmaktadır. Bunlar; DC Comics 'in “Adalet Birliği” (Justice League), Marvel Comics'in “Yenilmezler” (Avengers) serisidir. 2018 yılı itibariyle, halen vizyona girecek seriler mevcuttur. Önceki yıllardan beri süren devam filmleri, bütün süper kahramanları bir araya toplandığı bir proje olarak izleyiciye sunulmuştur. Bu sebeple filmleri sıralarken, ucu açık bırakılan tarihler, günümüzde devam etmekte ve edecek olan seriler sebebiyledir.

1.5. İkonik DC Karakterleri

DC Comics, 1934 yılında adını aynı zamanda kendi serisi "Detective Comics"in baş harflerinden almıştır. Dünya çapında bu kadar bilinir olmasını sağlayan şeylerden biri olarak "Warner Bros.'a bağlı bir alt kuruluş olması gösterilmektedir. Çizgi romanın tanınmasını sağlayan ve popülerliğini getiren diğer şirket Marvel Comics ile birlikte DC Comics, çizgi romanın altın çağlarını yaşarken zirve olmuş iki isimdir.

DC Comic evreninde; yaratılan kahramanların fiziksel yansımasını, izleyiciye aktarılan süper güçlü araçların kullanımını ve elde edilen zaferlerin yanı sıra anti-kahramanların da gücünü görülmektedir. Çizgi roman serüvenin başlangıç noktası, ana karakterin karşılaştığı anti karakter sorunsalı; yani Vladimir Propp'un kahraman çözümlemesinde işlenecek şekliyle, engelleyici ve destekleyici karakterlerin birbiriyle oluşturduğu üçgen ve tüme varılarak ortaya konulan maceraları olmuştur.

Burada bahsedilen karakterler ikonikleşmiştir yani gelenekselleşmiştir. Buna bağlı olarak; çizgi roman evreninin yapı taşlarını oluşturan, çizgi roman dünyasında en çok bilinen ve üzerine en fazla yorum yapılmış olan kahramanlardan bahsedilmektedir.

Karakterlerin sahip oldukları yetenekler ve bu sayede eyleme geçtikleri görevleri, serüvenin temel ögesini oluşturmaktadır. Vladimir Propp'un 7 eylem kahramanı kuralına göre tasvir ettiği kötü adam ele alındığında:

Hikâyedeki kötülük ihtiyacını karşılayan, çatışma, aksiyon ve hikâyenin anlatımını ileriye götüren maceranın oluşmasını sağlayan karakter "kötü adam"dır". Kötü adam macerada, kavga ortamı ve kötülük yaymak üzere görevlendirildiği için engelleyici karakter olarak ortaya çıkmaktadır. Engelleyici karakter, destekleyici karakterle çatışma içerisinde hikâyenin temelini oluşturmaktadır.

Hikâyede vaat edilen ödül; buna örnek vermek gerekirse, ikonik çizgi roman kahramanlarında ve onların beyazperdeye uyarlanan filmlerinde sıklıkla görüldüğü gibi toplumun refahı ve huzurlu bir yaşam ortamına ulaşmaktır. Kimi zaman hikâyenin sonunda kavuştuğu prenses (aşk miti), ailesi ya da çocuğu da olabilmektedir. Bazı örneklerde de başkahramanın kendi yaşam ortamına dönerek, yardımcı karakterlerle birlikte mutluluğu yansıtılır. Bu da kazanılan ödüllerden biri olarak gösterilebilir.

Hikâyede iyi ve yardımcı olarak görev alan karakterler destekleyici karakter olarak adlandırılmaktadır. Yolculukta destekleyici rol oynayarak, hikâyeyi mutlu sona ulaştırmaktadır.

1.5.1. Destekleyici Karakterler

DC Comic evreninden sinemaya uyarlanmış başlıca kahraman serüvenleri:

- Superman
- Batman
- Wonder Woman
- Yeşil Fener/green Lantern
- Aquaman
- Supergirl

DC Comics yayıncılığında sinemaya uyarlanmış ikonik çizgi roman karakterleri olarak sıralanan bu filmlerin kendi adını taşıyan süper kahramanları destekleyici karakterlerdir.

Adı geçen başrol karakterlerinin yanı sıra, Superman karakteri ele alınacak olduğunda: öykülerinde ve filmlerinde her zaman destekçisi ve onun sayesinde daha güçlü olma özelliğine sahip olan Superman'ın gazeteci sevgilisi "Lois Lane", Clark Kent'in dünyaya düştüğü günden itibaren ona kendi çocukları gibi sahip çıkarak, değer yargıları ve iyilikleriyle onu büyütmiş olan "Martha Kent ve Jonathan Kent" destekleyici karakterlere örnek gösterebilmektedir. Ve tabii ki kimliğini gizleyerek, gazeteci mesleğinin arkasında kahramanlık görevini üstlenen Clark Kent'i de unutmamak gereklidir.

Batman filmlerinde gördüğümüz en iyi yardımcı karakter sıfatını "Alfred"'e vermek doğru olacaktır. Ailesini küçük yaşta kaybeden Bruce Wayne'in kimliğini sırlarını ve zayıflıklarını bilen ve belki de ona en büyük desteği veren yardımcı karakter Alfred, destekleyici karakterler arasına girmektedir. Bunun dışında DC comics Batman çizgi romanlarında ve film serisinde de gördüğümüz yardımcı iyi karakter "Robin", DC Comics'in destekleyici karakterlerindedir. Yine çizgi romanlarında ve 2005'ten itibaren çekilen Batman üçlemesinde gördüğümüz yardımcı karakter "Komiser Gordon" da destekleyici karaktere örnek olarak verebileceğimiz bir çizgi roman karakteridir.²⁹

"Batman Kara Şövalye" filmini detaylı olarak ele alıp çözümlerken, destekleyici ve engelleyici karakterler daha ayrıntılı olarak incelenecektir.

²⁹Wallace, Daniel. DC Comics Encyclopedia. Penguin Books.UK,2008.

DC Comics'in en güçlü kadın kahramanlarından Wonder Woman, çizgi romanı ve filminde, doğup büyüdüğü Amazon evreninde yunan mitolojisinin de esintileri görülen savaşçı amazon kadınlar; "Hippolyta" ve "Antiope" destekleyici karakterlerdir. 2017 yapımı Wonder Woman filminde, ajan olarak çalışırken karşılaşmış beraber mücadele ettiği "Steve Trevor" isimli genç yardımcı işlevindeki karakter, destekleyicilere örnektir.

1.5.2. Engelleyici Karakterler

DC Comics evreninde, destekleyici karakterler bölümünde bahsedilen, sinemaya uyarlanmış karakterlerin serüvenlerindeki kötülük misyonuna sahip karşıt karakterler, engelleyici karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Destekleyici karakterde gösterilmeyen ama DC Comic'in çizgi romanından uyarlanarak sinemaya taşınmış, Batman ile bağlantılı şekilde var olan karakter "Cat Woman" kendi adını taşıyan filmiyle birlikte bir süper kötü anti kahraman olarak engelleyici sıfatını kazanmaktadır.

DC Comic'in en kötü karakterlerine fazlaca rastlanan Batman filmlerinde "Bane", Batman'e olan düşmanlığıyla ve ona olan takıntısıyla, başlıca engelleyici karakterler arasına girmektedir. Kendi başına bir kült olarak, uyarlandığı filmlerden sonra büyük bir izleyici kitlesi kazanmış olan meşhur ve sevilen kötü "Joker" engelleyici karakterlerin başında yer almaktadır. Eski bir Batman filmine konu olarak çizgi romandan canlanan "Mr. Freeze" ve ruhani savaşçı Ra's Al Ghul, korkuluk maskeli "Scarecrow" gibi örnekler, Batman'ın düşmanları DC evreninin kötülükleri ve engelleyici karakterleridir.³⁰

³⁰Wallace, Daniel. *DC Comics Encyclopedia*. Penguin Books.UK,2008.

Superman yapımı incelendiğinde; gerek yıllar boyu devam eden çizgi roman serüveni, gerek televizyon dizisi olarak ekranlara taşınması ve çekilen film serisiyle Superman'ın başlıca düşmanlarından biri olan "Lex Luthor" engelleyici karakterdir. Superman'ın Kripton gezegeninden beri gelen eski düşmanı "General Zod" da bu listede yer almaktadır.

Wonder Woman'ın düşmanı; Alman "General Ludendorff" ve filmde karşılaştığımız gizli karakter Yunan Mitolojisi'nin Savaş Tanrısı Ares, engelleyici karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır.

"Green Lantern" yani yeşil fener karakteri DC kurgusal evreninde karşılaştığı düşmanı "Dr. Hector Hammond" engelleyici karakteri, filmine de uyarlanmıştır.

"Aquaman" çizgi romanında birçok düşmanı olduğu gibi uyarlanan 2018 yapımı filmde kötü karakteri canlandırması için seçilmiş olan karakterler "Vulko" ve "King Nereus" engelleyici karakter görevini üstlenmektedir.³¹

³¹ Wallace, Daniel. *DC Comics Encyclopedia*. Penguin Books.UK,2008.

1.6. İkonik Marvel Karakterleri

Marvel Comics 1939 yılında Amerika’da kurulan çizgi roman şirketidir. 1960’lı yıllardan itibaren, DC Comics ile birlikte Amerika’nın iki büyük yayımcı şirketi ve çizgi roman kurgusal evreninin sinemaya uyarlanmasında rol oynayan isimlerden biri olarak sayılmaktadır.

Marvel Comics, DC Comics’ e göre daha fazla çizgi roman karakterini beyaz perdeye taşımıştır. Hollywood adeta Marvel Comic’in ürettiği fantastik evrenin merkezi olarak yüksek izlenme rakamlarına ve vizyona ulaşmıştır. Başlıca sayılabilecek karakterler; “X-Men” adı altında toplanan, farklı süper güçlere sahip mutantların hikâyesidir. Sinemaya uyarlanmış olması sebebiyle, ikonikleşme durumundan devamını, “Thor, Hulk, Kaptan Amerika, Örümcek Adam, Ant-Man, Kara Panter, Dr. Strange, Iron Man, Deadpool, Fantastik Dörtlü, Silver Surfer, Punisher, Venom, Hawk-eye, Odin”, gibi en bilinen karakter olarak sıralayabiliriz. Pek çok kahraman çıkardığı gibi, kötü adam dünyasına da büyük miktarda katkıda bulunan Marvel: “Thanos, Ultron, Loki, Green Goblin, Doktor Octopus, Mistik, Red Skull, Magneto, Abomination, Whiplash, Dormammu, Hela”, gibi karakterleri ve daha pek çok kötü karakteri üretmiştir.³²

³²Kindersley,Dorling. *Marvel Encyclopedia*.Dorling Kindersley Publisher.UK,2014.

1.6.1. Destekleyici Karakterler

Marvel Comics evreninden sinemaya uyarlanmış ikonikleşmiş seriler:

- X-Men
- Blade
- Örümcek Adam/Spider Man
- Hulk
- Fantastik Dörtlü/The Fantastic Four
- Hayalet Sürücü/Ghost Rider
- Demir Adam/Iron Man
- Thor
- Kaptan Amerika/Captain America
- Galaksinin Koruyucuları/Guardians of The Galaxy
- Karınca Adam/Ant-Man
- Deadpool
- Dr. Strange
- Kara Panter/Black Panther

Marvel Comics 'in beyazperdeye uyarlanan bu kahraman hikâyelerinde, başrollerden bazıları sadece destekleyici karakter olarak değil, engelleyici olarak da rol almıştır.

X-Men yani X Adamlar Marvel Comics tarafından yayımlanan, kurgusal karakterler topluluğudur. İlk çizgi romanı 1963 yılında sunulmuştur. İlk filmi 2000 yılında ikinci filmi 2003 yılında 3. Film “X-Men Son Direniş” 2006 yılında, “X-Men Başlangıç: Wolverine” 2009’da, “X-Men birinci Sınıf” 2011’de, “Wolverine” 2013’te, “X-Men Geçmiş Günler Gelecek” 2014’te, “X-Men Apocalypse” 2016 yılında gösterime girmiştir. 2019 yılı için hazırlanmakta olan “X-Men Dark Phoenix” ve “The New Mutants” filmleriyle, serinin hala Hollywood sinemasına aksiyon, fantastik, macera konulu çizgi roman uyarlaması dünyasına katkısı görülmektedir.

X-Men serisinin başlıca destekleyici karakterleri, kurt adam “Wolverine”, bütün X adamları bir çatı altında toplayıp onlara hocalık yapan “Profesör Xavier” baş destekleyicidir. Serinin bazı filmlerinde engelleyici olsa da, gruba destek vererek yardımcı rolünde de oynamış, metallere hükmetme gücüyle “Magneto”, aynı şekilde hem zarar hem de yarar gösteren zihinsel metafizik güçlere sahip “Jean Grey”, gözlerinden ışın saçan vizöründen bahsettiğimiz “Cyclops”, şimşekleri yönetebilen “Storm”, başkasının gücünü çalabilme yeteneği olan “Rouge”, yine hem iyi hem kötü rolde kafası karışmış bir mutant olarak gördüğümüz herkesin şekline girebilen yaratık mavi “Mystique”, aynı zamanda iyi bir doktor olan yaratık “Beast”, hızlı koşma yeteneğiyle DC Comics çizgi romanı Flash’a gönderme yapan “Quicksilver”, mistik güçleri olan “Jubile”e, herşeyi buza dönüştürebilen “Iceman” gibi ikonik destekleyici kahramanlardır. X-men evreninde mutant sayısı ve hikâyesi oldukça fazladır bu yüzden burada sadece filmlere konu olmuş en çok hatırlanan karakterler örneklendirilmiştir.³³

³³Claremont, Chris. *X-Men Klasik – Sayı 1*. Gerekli Şeyler Yayınevi.İstanbul,2011.

Blade dünyaya vampir olarak gelmiş küçükken ailesi tarafından terkedilmiş bir çocuktur. Daha çocukken farklı olduğunu keşfetmiştir. Onun yeteneğini fark eden bir vampir avcısı onu yanına alarak eğitmeye başlar. Blade; vampirlerin kâbusu olarak çizgi roman dünyasında ve sonrasında 1998 yılında beyazperdeye uyarlanarak listede yerini almıştır. Sonrasında ikinci filmi 2002 yılında ve serinin son filmi 2006 yılında vizyona girmiştir.

Örümcek adam, genç bir lise öğrencisiyken okulla gittiği gezi sırasında bir örümceğin ısırmasıyla örümcek güçlerine ulaşmış karakterdir. Detaylı olarak kahraman donanımında bu karakterin özelliklerinden bahsedilmiştir. Her zaman iyinin yanında, destekleyici ve halkın kahramanı görevini üstlenen Örümcek adam Marvel evreninin en sevilen ve esprili destekleyici karakterlerinden biridir. Onu takiben, sürekli olarak kendisini manevi olarak yalnız bırakmayan halası “May” yardımcı karakter olarak destekleyici görevini üstlenir. Başına açtığı belalar ve tehdit unsuru olarak kullanılması sebebiyle, âşık olduğu “Mary Jane” karakterinin, destekleyiciden çok engelleyici olarak yer aldığı söylenebilir. 1977 yılında aksiyon serisi olarak ve 1978 yılında Japonya’da gösterilmiş olmasına karşın, esas ikonikleşen filmi 2002 Hollywood yapımı olmuştur. 2 yıl sonra aynı Başrolle (Tobey Maguire) ikinci filmi, 2007 yılında yine aynı aktörle 3. Film viziya girmiştir. Başarılı serinin ardından, 2012 ve 2014 yıllarında “Amazing Spiderman” adıyla filmleri çekilse de önceki üçleme kadar başarılı olamamıştır. 2017 yılında çekilen “Örümcek Adam: Eve Dönüş” Filmıyla yeni bir aktör ve bundan sonra 2019 yılı devam filmi için de anlaşılması başrolle devam edecek son filmi gösterilmiştir.³⁴

³⁴Kindersley,Dorling. *Marvel Encyclopedia*.Dorling Kindersley Publisher.UK,2014.

Farklı aktörlerde hayat bulan Hulk, 1978, 2003 ve 2008 yıllarında beyazperdeye katılmıştır. Bruce Banner başarılı bilim adamı olarak destekleyici karakter görevinde bulunsa da, Marvel'ın Yenilmezler (Avengers) dünyasına katılan Hulk, türlü sıkıntıya sebep vererek engelleyici karakter rolünü de üstlenmiştir.

Ghost Rider, şeytanla anlaşma yaparak yanan bir iskelete dönen Johnny Blaze, kötü insanların ruhuna azap vererek kahraman olmuştur. Ona yardım eden eski sevgilisi "Roxanne" ise destekleyici karakterlerden sayılmaktadır. 2007 ve 2011 yılında çekilen iki filmiyle yerini almıştır. İkinci filmde Ghost Rider'a yardım ederek dünyanın iyiliği için kendini feda eden "Moreau" karakteri destekleyici yardımcı karakterdir.³⁵

Iron Man, Marvel Universe için yarattığı sinematik evreninde birleştirici güce sahip bir kahramandır. 2016 yılında çekilmiş "Kaptan Amerika İç Savaş" filminde engelleyici olarak görev alsa da, ikonikleşmiş bir destekleyici kahramandır. Kullandığı teknolojiyi, zekâsıyla yıldan yıla geliştirerek ürettiği ve insan hayatını her zaman önde tutmasıyla kahraman olmuştur. Kendine ait 2008-2010-2013 yıllarında çekilmiş üç filmi ve 2012-2015-2018 yıllarında gösterime giren "Yenilmezler" grubundaki filmleriyle uyarlanmıştır. Marvel evreninden arkadaşı Örümcek Adam'a destek vermesiyle de yardımcı destekleyici olarak görev almıştır. Verilebilecek en güzel destekleyici karakter örnekleri, bütün filmlerine de uyarlanmış, Iron Man'in yardımcısı "Pepper Potts" ve destek kuvvet, asker kimlikli yardımcısı "Rhodey" olarak gösterilebilir.³⁶

³⁵Wallace, Daniel. *DC Comics Encyclopedia*. Penguin Books.UK,2008.

³⁶Kindersley,Dorling. *Marvel Encyclopedia*.Dorling Kindersley Publisher.UK,2014.

Thor ve Kaptan Amerika zor zamanda yardıma koşan iki destekleyici karakter olarak, çizgi roman evreninden Hollywood'a taşınmıştır. İkisi de fiziksel olarak çekici, güçlü ve yenilmez özelliklere sahiptir. Yenilmezler filminde izleyiciyle buluşan karakter "Vision", Thor'un çekicini kaldırabilecek iyilik ve hakka sahip destekleyici karakter olmuştur. Thor 2011-2013-2017 yıllarında çekilen filmleriyle Hollywood'a dâhil olmuş, bilim araştırmacısı "Jane Foster" onun destekçisi olmuştur. Thor'un dünyası Asgard'ın kapılarını açan yakın arkadaşı "Heimdall" filmlerde başlıca destekleyici karakterlerden biri olmuştur. Aynı zamanda son filmi "Thor Ragnarok'da, Yenilmezler ekibine dâhil olduğundan dolayı ona yardım eden Bruce Banner ve Doktor Strange yardımcı yan karakterler olarak, destekleyici görevini almışlardır. Kendi filmlerinde de başrol olarak üstlendikleri görevleriyle, Marvel evreninin sinematik dünyasında, bütün karakterlerini birleştirerek, izleyiciye çizgi romanın bütün zevklerini yansıtmaktadırlar.

Dr. Strange 2016 yapımı filmiyle, Yenilmezler ekibine katılmadan önce, eski iş arkadaşı "Dr. Palmer" destekleyici karakter olmuştur. Ona mistik güçlerini ve büyücülük eğitimini almada yardım eden ve Yenilmezler filminde de kendine rol bularak destekleyici karaktere dönüşmüş olan büyü ustası "Wong" yardımcı karakterlerdendir.

"Galaksinin Koruyucuları" olarak bilinen "Peter Quill, Gamora, Drax, Groot, Rocket" devam filminde ve 2018 yapımı Yenilmezler filminde "Nebula ve Mantis" karakterlerini de dâhil ederek, destekleyici olarak rol almışlardır. Uzayda huzuru ve güvenliği korumak üzere pek çok maceraya atılarak kahraman rolünü üstlenmiş ve vaat edilen ödüle ulaşmayı istemişlerdir.³⁷

³⁷Macri,Thomas. *Marvel Avengers: Başlangıç*. Beta Kids Yayıncılık.İstanbul,2016.

Deadpool, Marvel evreninin de belki de süper kahramandan çok, kendinden daha kötülere cezalandıran bir karakter olarak var olmuş bir kahramandır. Bütün ikonikleşen kahramanlar arasında, deliliğiyle meşhur olmuş ve intikamcı olarak rol almıştır. 2016 yapımı “Deadpool” filminde ona yardım eden karakterler; âşık olduğu “Vanessa”, taksi şoförü “Dopinder”, izleyicinin X-men mutantı olarak bildiği “Negasonic Teenage Warhead” ve metal adam “Colossus” destekleyici karakterler olmuştur.

2015 yapımı “Ant-Man” filminde, sabıkalı bir elektrik mühendisi olan Scott Lang, “Dr. Hank Pym” sayesinde Ant-Man kostümünün gücüne kavuşmuştur. Bu da 2018’de gelecek ikinci filmiyle birlikte Dr. Hank Pym’i başlıca destekleyici karakter yapmıştır. Bir karınca boyutuna küçülerek görevlerini tamamlayarak, beklenmedik şekilde güçlü ve çevik olmasıyla süper kahraman ünvanını almaktadır.

2018 yapımı “Black Panther” filmiyle Wakanda’nın sahip olduğu teknoloji gösterilmiştir. Kara Panter, sahip olduğu kostümün ve ülkesinin topraklarında yetişen bitkinin gücüyle, dünyaya barış ve yardım teklif eder. Yaşadığı serüvende ona en büyük yardımı teknoloji dehası kız kardeşi, “Shuri”, çevik ve zeki kabile savaşçıları “Nakia” ve “Okoye” yapmıştır. Bu üç bayan hikâyenin destekleyici kahramanları olarak gösterilmektedir. Hikâyenin başında karşıt fikirleriyle ortaya çıkan “Wkabi”, engelleyici karakter görevi görmüş, filmin sonunda ve “Yenilmezler Sonsuzluk Savaşı” filminde saydığımız bütün bu karakterler destekleyici güç olmuşlardır.³⁸

³⁸Kindersley,Dorling. *Marvel Encyclopedia*.Dorling Kindersley Publisher.UK,2014.

1.6.2. Engelleyici Karakterler

2018 yapımı “Yenilmezler: Sonsuzluk Savaşı” filmiyle çoğu Marvel karakterini bir çatı altında toplayan Hollywood sinemasının, en güncel engelleyici karakteri “Thanos” olarak karşımıza çıkmaktadır. Marvel evreninde diğer karakterlerin (Thor, Iron Man gibi) serüvenlerinde de bahsedilen güç taşlarının hepsini toplayarak, evrenin sonsuz gücüne ulaşan Thanos, Marvel’ın en kötü karakterlerinden biri olma ünvanını kazanarak, hikayesini sinema perdesiyle buluşturmuştur.

Iron Man serisinde karşılaştığımız, Afganistan’daki bir terör örgütüne silah yardımı yapan kişinin aslında babası Howard Stark’ın ortağı ve arkadaşı “Stane” olduğu ortaya çıkınca derinden ve sarsıcı bir şekilde engelleyici karakter olmuştur. 2010 yılı ikinci filminde “Hammer ve Ivan Vanko (Whiplash)”, 2013 yapımı son filmde “Killian” Iron Man’e karşıt engelleyici anti karakterler olarak görev almışlardır.

Spider Man çizgi roman serisinde ve filmlerinde şekillenen en ikonik engelleyici karakterler: “Goblin, Dr Octopus, Sandman”, eski yakın arkadaşı fakat sürekli yoluna sıkıntı çıkaran “Harry Osborn” ve 2018 yılının ekim ayında kendi filmiyle başrol olarak vizyona girecek olan “Venom” kötü karakteri, kahraman mitinde engelleyici karakter olarak görev almaktadır.³⁹

³⁹Kindersley,Dorling. *Marvel Encyclopedia*.Dorling Kindersley Publisher.UK,2014.

Ant-Man filminde, kendi süper kostümünü yaratmaya çalışırken, istediği kişiyi sakız kıvamında bir maddeye dönüştürerek yok eden “Darren Cross- YellowJacket” karakteri, Galaksinin Koruyucuları’nda, evrenler yaratma gücüne sahip narsist “Ego”, Kaptan Amerika’da “Red Skull”, Thor’da kardeşi sinsilik tanrısı “Loki” ve kayıp kardeşi karanlık ruh “Hela”, sinemada ikonikleşmiş, Marvel evreninden doğan çizgi roman karakterinden engelleyici olanlar olarak gösterilebilmektedir.

1.7. Fantastik Söylem ve Karakterin Mesajı

Fantastik öğeler, doğaüstü olan birçok durumu kapsamaktadır. Fantastik filmler kendi içerisinde, bu doğaüstü olayların birleştirdiği yeni bir evrenin oluşumudur. Yıllardan beri süren fantastik kavramı, mitolojilerden doğarak ortaya çıkmış mitler, dilden dile dolaşan efsaneler, kurulmuş bir anlatım biçimi ve söylem gücünün etkilediği, çağlar boyu süre gelen ideolojiler, 1930’lı yıllardan beri çizgi roman dünyasının temelini oluşturmaktadır.

Bunun en temel örnekleri, hikâyelerde geçen ana temanın tanrısal güçlere dayandırılarak, inanılmaz olana ulaşma hevesi ve ortaya çıkan fantezi evreni olmuştur. Hollywood sinemasında yer alan çizgi roman uyarlamaları kurgusal bir evrenin yarattığı sinematik akımıdır. Bu akım içerisinde teknolojinin getirdiği türlü fonksiyondan yararlanma imkânıyla, geçmiş günlerin merakla beklenen geleceğine ulaşmaktadır.

Hollywood filmlerinin bir başlangıcı ve sonu olan, biri tarafından anlatılan, belirli bir süreyi kapsayan ve düzenlenmiş bir olay örgüsüne sahip olan kurmaca bir anlatı türü olduğunu söylemek mümkündür. Beyazperdeye uyarlanan çizgi roman filmlerinin kurmaca bir anlatım biçimi içerisinde yer alması, fantezilere ulaşma isteğinin bir sonucu olabilmektedir.

Kahraman filmlerinin kaynağı olarak, bu düşsel mitlere değinmek yararlı olacaktır. Bu kurmaca anlatılarda her kahraman istediği kişi olabilir. Doğüstü güçlere dayanan tanrısal özellikler, kimsede bulunmayan bir teknoloji, insan DNA'sından farklı bir yapıda, renkte, görüntüde ve boyutta olabilir. Hız, yerçekimi, zaman, ağırlık gibi kanunlara karşı gelebilir ve aklın sınırının olmadığı bir boyutta bu gidişatını devam ettiren serili anlatım biçimleri oluşturabilmektedir. Bütün bunlar günümüze gelene dek yayımlanmış basılı eser, resim, grafik, fotoğraf, edebiyat ve sinema gibi sanat dallarında görülmektedir.

Büyük sanat, daha önce hiç olmamış ve öğreilmeyecek olandır, açıkçası önünde sonunda büyük insanların ruhlarının dışavurumudur. John Ruskin'in söyleminden esinlenerek, var olmayan evrenleri yaratma gücü, insan ruhunun derinlerinden gelen parçalarını besleme içgüdü, düşünen kişilerin etkileşim kurarak oluşturduğu sanat, fantastik söylemin doğuşuna zemin hazırlamıştır.⁴⁰

⁴⁰Ersümer Oluk, Ayşen. *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 2013.

Fantastik söylem, hayal gücünden aldığı etkiyle kendini gerçekliğin ortasında bulur. Bütün fantastik söylemler, süregelen mitler, insan ırkının arzularından oluşmuş bir kronolojik bilgi kuşağı denilmektedir. Fakat beyazperdede fantastik kavramını yaşayabilmek söz konusu olduğunda, filmsel anlatı teknikleri devreye girmektedir. Bunu daha basit yöntemlerle başarabilecekleri gibi, günümüz popüler kültürünün vazgeçilmezi dijitalliğe geçiş ve teknolojinin önlenemez yükselişiyle sinemada yaşanabilmektedir. Sonsuz bir süremin içerisinde, tartışmasız oluşturulmuş fantastik evrenler, çizgi romanın konusu olmaya devam edecektir. Fantastik sinema, önyargı oluşturulmadan değerlendirilmesi ve hayal gücü tarafından kabul edilebilecek düzeyde bir beklentiyle tüketilmesi gereken bir sanat durumundadır. Kahramanların verdiği ilk mesaj, mitlerin ve arzulanan kavramların sınırsız olabileceği yönündedir.

Kahramanın bir diğer mesajı, içinde bulunulan gerçeklikten uzaklaşıp, ruhu tedavi etmekle ilgili olabilir. Herkesin zevkine hitap etmeyeceği gibi, bu sayede yaşamını renklendiren pek çok insan karakteri de mevcuttur. Günlük hayattan uzak atmosferde geçen bir mekân, zamanın hızlı geçişini kameranın dokunuşuyla durdurarak, zaman kavramını ortadan kaldıran bir yapıtın dünyasına girmek vazgeçilmez olabilmektedir. Meraklı bir ırk olarak dünyada var olmuş insan, merakı sayesinde pek çok keşife imza atmıştır. Yenilik ve daha fazlasını isteme özelliği onu, fantezi dünyasının bugünkü şeklini almasına neden olmaktadır. Esinlenilmiş, işlenilmiş hayal gücü ve geçmişe dayalı mitlerin oluşturduğu kavramlar bütünü, fantastik söylemin ana çıkış noktasıdır.⁴¹

⁴¹Şefik, Can. *Klasik Yunan Mitolojisi*. İstanbul: Farklı Yayınevi, 2011.

İKİNCİ BÖLÜM PROPP MASALIN BIÇIMBİLİMİ VE KARA ŞÖVALYE

2.1. Propp'un Biçimbilim Yaklaşımı ve Kara Şövalye

Batman Kara Şövalye filmini çözümlerken filmin yapısını, çekim özelliklerini, kostümleri, araçları, ışıklandırması, renklendirmesi ve çerçevesi gibi biçimleri incelenecektir. Propp'un 31 işlevi ve 7 eylem kahramanına ayırdığı çözümlerinden faydalanıp, destekleyici ve engelleyici kahraman eylemleri uygulanacaktır. Öncelikle filmin kimliği ve karakterleri açıklanarak, öyküsünden bahsedilecek ve filmin ana teması ortaya çıkarılacaktır.

Bir filmi çözümlerken, kimliği ve öyküsünün yanında başka öğelerde bulunmaktadır. Çekim özellikleri, kullanılan ışıklandırma teknikleri, yönetmenin vurgusuna dayalı bir renklendirme, kostüm çeşitliliği, dekor kullanımı, iç ve dış mekân kullanımı, bütün bir filmin donanımını oluşturan öğelerdir.

Çekim tekniklerinin kullanılması, kameranın değişen hızı, yavaş çekim, hızlı çekim ve aşırı hızlı çekim, sinemada için kullanılan en efektif tekniklerdendir. Bu filmde, bu tekniklerin kullanımı görülecektir. Sinema; gözlerimizin algılayamayacağı boyutta görüntüleme tipleri kullanarak, bilim dallarında adeta yeni bir keşif yapmıştır. Bu yöntemler, kameranın kullanım alanının ne kadar geniş olduğunu gözler önüne sermektedir. Yönetmenin üç boyut içerisinde yaptığı düzenleme, sanatsal bakış açısına değinmesi halidir. Görüntünün içinde, çizgi, renk ve biçim saklıdır. Hepsinin de kendi arasında etkileşimi ve film üzerinde yoğunluğu bulunmaktadır.⁴²

⁴² Monaco, James. *Bir Film Nasıl Okunur*. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2013.

Yönetmenin belki de filmin sahnelerine yapabileceği en büyük etki aracı ışık olacaktır. Çünkü ışık; bütün görüntünün anlamını değiştirebilir ve vurgulanmak istenen olgunun önemini istediği ölçüde yansıtabilir. Hollywood sinemasında kullanılan ışıklandırmanın kendine has stili vardır. Bu da fantastik söylemin fiziksel harekete dönüşmüş göstergelerinden biri olarak kabul edilebilmektedir. Doğal ışıklandırmanın az olduğu, yapay efektlerle geliştirilmiş, teknolojik bir stildir. Hollywood'da ışığın kullanımı; obje, kahraman ya da mekân nasıl gösterilmek istenirse o şekilde kullanılabilen limitsiz bir güçtür.

Renklendirme açısından bakıldığında; mavi, sarı ve kırmızı olarak üç ana renkten oluşan renklendirme, bu temel maddenin üzerinden gerçekleştirilmektedir. Oluşan diğer bütün renkler bu üç ana rengin birbiriyle etkileşimi sonucu elde edilecek renkler olacaktır. Renklendirme de ışık kadar önemli bir unsurdur. Vurgulanmak istenen sahneler ve kişiler üzerinde renklendirmenin önemli etkisi bulunur. Nedensel ilişkilere dayanarak, amaç doğrultusunda yönlendirilebilmektedir.

İç ve dış mekânların kullanımı, anlatılmak istenen hikâyenin en gerçekçi şekilde sunulması yönünden önem taşımaktadır. Dış mekânlarda yapılan doğal ortam çekimleri geniş ve gerçekçiliği daha çok yansıtan bir unsur durumundadır. Fakat stüdyo ortamında yapılan çekimler, günümüz Hollywood sinemasının fantastik evreni için tercih edilen uzamlardır. Hayal gücü, istenildiği biçimde şekillendirilip, izleyiciye sunulabilmektedir.⁴³

⁴³Wineyard, Jeremy. *Sinemada Çekim Teknikleri*. İst Organizasyon. İstanbul, 2010.

Filmin hikâyesini işlerken, daha etkili şekilde yansıtabilmek ve konunun içerdiği gereksinimleri daha rahat iletebilmek için kostümler önemli materyallerdir. Vurgulanmak istenen bağlam ve karakterin sahip olduğu kültürel özellikler giysileriyle izleyiciye aktarılabilir. Dekor ve aksesuar kullanımıyla ise, hikâye ile kurulan bağ güçlenerek tamamlayıcı unsur görevini görmektedir.

“Batman Kara Şövalye” filmi çözümlemesi, bu öğeler üzerinden değerlendirilerek açıklanacaktır. Öncelikle Propp ve olağanüstü masalları ele alınarak, kahramanın yolculuğu incelenecektir. Ardından filmin kimliği ve öyküsü aktarılarak, filmin donanım öğeleri; çekim özellikleri, ışıklandırma, renklendirme, iç ve dış mekânlar, kostümler ve dekor üzerinden sınıflandırması yapılacaktır.

Propp ile aşamalı olarak “Batman Kara Şövalye” filmi anlatı çözümlemesi yapılacak ayrıca mekân, zaman ve kişiler ele alınacaktır. Vladimir Propp’un engelleyici ve destekleyici kahramanlar kuramından yola çıkarak, filmin karakterleri çözümlenecektir. Filmin kahraman çözümlemesine geçmeden önce Propp’un çözümlemesi hakkında bilgi verilecektir.

2.1.1. Propp ve Yapısalcılık Kuramı

V. Propp 1895- 1970 yılları arasında yaşamış her şeyden önce bir halkbilgisi uzmanıdır. Doğduğu kent olan Petersburg’da, Slav Filolojisi Bölümü’nde okuyan ve 1915 yılında Vengerov’un toplu çalışmasına katılan Propp, 1918 ‘de öğrenimini tamamladıktan sonra çeşitli okullarda Rus dili ve yazını dersleri vermiştir. Ardından Leningrad Üniversitesi’nde Almanca okutmuş ve bu konuda bazı incelemeler yayımlamıştır. Daha sonra halkbilgisiyle ilgilenmeye başlamıştır. Yayımladığı başlıca yapıtlar “Masalın Biçimbilimi”(1928), “Olağanüstü Masalların Tarihsel Kökenleri”(1946), “Destansı Rus Şiiri” (1955) sayılabilmektedir.

Yapısal dilbilimde göstergelerin değeri nasıl öbür göstergelerde kurdukları bağıntılara göre belirlenirse, aynı biçimde herhangi bir metin de öbür metinlere göre ayrımsal durumuyla değerlendirilebilir. Propp da Rus halk masallarının yapısını irdelemeye giriştiğinde bu yolu izlemiştir.⁴⁴

Yapısalcılık kavramı genel olarak “olayların, kurumların ya da düşüncelerin tarihsel gelişiminden çok, belli bir zaman dilimi içindeki yapısını ve bu yapıyı oluşturan öğelerin karşılıklı ilişkilerini araştıran” bir düşünce akımı olarak tanımlanabilmektedir.⁴⁵

⁴⁴ Propp, Vladimir. *Masalın BiçimBilimi*. İş Bankası Kültür Yayınları.İstanbul, 2011.

⁴⁵ Parsa, Seyide & Parsa, Alev Fatoş. *Göstergebilim Çözümlemeleri*. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi, 2012. s:85.

Yapısalcı yaklaşım, özellikle göstergebilim ve edebiyat eleştiri alanlarındaki varlığını “yapısal anlatı çözümlemesi” olarak korumaktadır. Yapısalcı anlatı çözümlemesi ise gösterge dizgelerini ya da anlamlı bütünleri, hem anlatımın hem de içeriğin biçimi açısından inceleyen bir yöntem olarak tanımlanmaktadır.⁴⁶

Yapısalcı kuram, öykü, içerik ya da olaylar zinciri ve söylem olmak üzere her anlatımın iki bölümü olduğunu ileri sürmektedir. Chatman’ın “temel öykü malzemesi ya da anlatıyla ilişkilendirilebilecek olayların bütünü” olarak tanımladığı fablın biçimcilere göre “aslında ne oldu” sorusunu; olayları birbirine bağlayan ve onların yapıt içinde hangi sırayla sunulacağını belirten olay örgüsünün ise “ne olup bittiğinden okuyucu nasıl haberdar oluyor” sorusunu yanıtladığı belirtilmektedir. Yani, varlıklar ve birbirleriyle ilgili veya karşılıklı etkileşim içinde olan olaylar bir araya gelerek, kendilerinden daha farklı bir bütün olan anlatıyı oluşturmaktadırlar. Gerçek bir anlatıdaki olayların rastgele olaylardan değil de belli bir düzen içinde sunulduğu, Jean Piaget’nin de belirttiği gibi “sahneye düzenlendikleri gibi çıktıkları” görülmektedir. Anlatı söylemine karşılık gelen “nasıl” sorusunun cevabı ise anlatı aktarımının yapısını ve onun ortaya konuluş şeklini (sözlü, sinemasal, müzikal, bale, pandomim vb.) yansıtmaktadır. Anlatımın ortaya konulduğu ortam, aktarımı etkilemektedir ancak öykü formunun uyarlanabilir olması, anlatıların ortaya konulduğu ortamlardan bağımsız yapılar olduğunu, Claude Bremond’un da belirttiği gibi “mesajın bütününden yalıtılabilen bir yapıyla donatılmış özerk bir anlam katmanı bulunduğunu” göstermektedir.⁴⁷

⁴⁶ Rifat, Mehmet. *Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü*. İş Bankası Kültür Yayınları,2013.s:237.

⁴⁷ Chatman, Seymour. *Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. De ki Basım Yayım Ltd. Şti. Ankara,2009. s:17.

Mükemmel bir ikili karşıtlık, bir şeyin sadece tek bir kategoride olması ile gerçekleşmekte ve dünya bu kategorilerin kullanımı ile anlamlandırmaya çalışılmaktadır. Bir kategorinin, örneğin iyiliğin, zıttı olmadan var olamayacağı, iyinin iyi olduğunun bilinmesinin, onun zıttı olan kötünün bilinmesi ile mümkün olduğu bilinmektedir. “Kötü” kategorisinin, “iyi” kategorisini sınırlandırması, o şeyin ya da kişinin “iyi” olduğunun anlaşılmasını sağlamaktadır. Kötü olmadan iyinin sınırları bilinemez ve böylelikle iyi diye bir şey olamaz, anlamını yitirir. Fiske, buna “Yaradılış”ı örnek vermiştir: “Yapısalcılık açısından, Yaradılış’taki yaratım öyküsü dünyanın yaratılması olarak değil, onu anlamlandırmaya yarayan kültürel kategorilerin yaratımı olarak okunabilir. Karanlık aydınlıktan, toprak havadan ayrıldı”. Ancak doğada böyle kesin kategorilerden çok, karşılaştırılabilen bir süreklilik olduğu belirtilmektedir. Örneğin doğada aydınlık ve karanlığı ya da kara ve suyu birbirinden ayıran net çizgiler yoktur. Aydınlanma ve kararmada devam etmekte olan bir süreç, kara ve su arasında sahil bulunurken, bataklıklar ya da çamur gibi birbirine karşıt olan yapıların niteliklerini paylaşan kategoriler ise “saf ikili karşıtlıklara karşı koyan kategoriler” olarak açıklanmaktadır. Lévi-Strauss, bu kategorileri “kuraldışı kategoriler” olarak adlandırmaktadır. İkili karşıtlıkların iki tarafına da giderek sınırlar arasındaki berraklığı bozan bu kategorilerin, doğa ve kültürden ortaya çıktıkları bilinmektedir.⁴⁸

⁴⁸ Fiske, John. *İletişim Çalışmalarına Giriş*.Pharmakon Kitap.Ankara, 2014. s:224-225.

Rifat, Greimas'a ve Rus biçimcilerine dayanarak yazınsal bir edebiyat metninin üç ana boyutu olduğunu belirtir. Bunlar yüzeysel boyut, sözdizimsel anlatı boyutu ve temel anlamsal boyut yani derin yapıdır. Yüzeysel boyuttan kasıt metnin biçimsel ve dilsel yapısıdır. Metnin türü (roman, öykü) bu boyutla ilgilidir. Metnin türüne özgü özellikler yüzeysel boyutta yer alır. Masallardaki tekerlemeler, tiyatro türündeki kalıplar bunlara birer örnektir.⁴⁹

Anlatının sözdizimsel boyutu ise metnin kurgusu ile ilgilidir. Propp türü yaklaşımların anlatının akış planı ve kurgusuyla ilgili olduğunu, bunun da anlatının sözdizimsel boyutunda yer aldığını belirtir.

Greimas, tüm kültür nesnelere (edebiyat, mitoloji, resim) derin yapı (derin anlam) düzleminde yaşamla hesaplaştığını savunur. Bu noktada Greimas tarafından yorumlanan temel anlamsal boyut yani derin yapı metnin edebiyat dışındaki dünyayla yani yaşamla ilişki kurmasını sağlar. Derin yapıda her metin temel karşıtlıklar üzerine kuruludur ve metin bu karşıtlıkların değişim ve dönüşümüne dayalıdır.

Greimas, derin yapıyı oluşturan şeylerin insanın bireysel ve toplumsal varoluş sorunları olduğunu belirtir. İşte bu sorunlar, metnin temel yapısının kurulmasını sağlar ve metin bu yapılar üzerine inşa edilir. Örneğin, zenginlik temel anlamı, fakirlik karşıtlığıyla bir anlam bulur ya da güzellik temel anlamı, karşıt yapı olarak çirkinlik sorununu doğurur.⁵⁰

⁴⁹ Rifat, Mehmet. *Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları*. YKY, İstanbul 2007.

⁵⁰ Akerson, Fatma Erkman. *Göstergebilime Giriş*. Multilingual Yayınları. İstanbul, 2005. s:146-148.

2.1.2. Propp ve Olağandışı Masallar

Rus arařtırıcı Vladimir Propp dilbilim, edebiyat ve edebi tenkit, gösterge bilim, etnografya ve halk bilimi gibi alanlarda öncelikli olmak üzere sosyal bilimlerde, metin çözümleme alanında, 20. yüzyılın başlarında yeni ve orijinal bir yaklaşım olan yapısalcılığın öncesi ve kurucularındandır.⁵¹

20. yüzyılın başlarında gelişmeye başlamış olan yapısalcılığın öncüsü ve kurucularından Propp, Afanassiev'in "Rus Halk Masalları" derlemesinde 50 ile 150 numaraları arasında bulunan 100 olağanüstü masalı inceleyerek hazırladığı "Masalın Biçimbilimi" kitabında olağanüstü masalları şöyle tanımlamaktadır: "Bir kötülükle ya da bir eksiklikle başlayıp, ara işlevlerden geçerek evlenmeye ya da düğümü çözmeye olarak kullanılan başka işlevlere ulaşan her gelişmeyi, biçimbilimsel açıdan olağanüstü masal diye adlandırabiliriz."⁵²

Propp, Olağandışı masalları ele alır ve bu masalları birleřtiren kısımlarını kendi içlerinde ve tüme vararak oluřturdukları bağlantıları gözlemler. Propp'a göre değıřen ve değıřmeyen unsurlar mevcut olmaktadır. Bu değıřimleri belirlemiş ve kiřilerin davranışlarını buna göre bölümlere ayırmıştır. Kahramanların görevleri sürekli olarak yinelenir ve karakterler çoğunlukla aynı eylemleri gerçekleřtirmektedir. Buna bağılı olarak çeřitliliğın oldukça fazla olduđu renkli dünyalar yanı sıra, olağanüstü şekilde aynı ilerleyen tek biçimliliğı fark eder. Göstergelerin ve işaretlerin birbirleriyle oluřturdukları harmonik düzen ve sıralamaya bağılı olarak ilerlediğini söyleyen Propp, hikâyenin pek çok çeřitlilik içerisinde oluřturduđu tek düzenin altında, bu yapıya ortak olabilecek çokça farklı eylem bulmayı amaçlamaktadır.

⁵¹ Umay Türkeř Günay, *Elazığ Masalları ve Propp Metodu*. Akçağ Yayınları. Ankara, 2011. s:19.

⁵² Propp.

Propp'un oluşturduğu gözlemler; kişilerin kim olursa olsun ve işlevler ne şekilde gerçekleştiriliyor olursa olsun, masalın değişmez sürekli öğeleri kişilerin üstlendiği eylemlerdir. Bunlar hikâyeyi oluşturan temel bölümler olacaktır. Bu işlevler bazen karmaşık olsa da diziliş olarak hep aynı sıralamayı takip eder. Bütün olağanüstü masallar da aynı türe bağlanarak oluşmaktadır.

1. Kişilerin işlevleri, kim tarafından ve nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin masalın değişmez ve sürekli ögesidir.
2. Masalarda işlevlerin sayısı sınırlıdır.
3. İşlevlerin sıralanışı hep aynıdır.
4. Bütün olağanüstü masallar, yapılarına göre tek bir tipe aittir.

Masal düzeninin içinde masal kahramanlarının fonksiyonlarının listesi yapılırken şu maddeler göz önüne alınmıştır:

- Fonksiyonun mahiyetinin kısa özeti;
- Fonksiyonun bir kelime içine toplanmış kısa tanımı;
- Usulüne uygun bir işaret.⁵³

⁵³ Çıblak, Nilgün.V. *Propp'un Masal Çözümleme Metodu*.Türk Dili Dergisi.2005.s.638.

Vladimir Propp, Rus halk masallarını incelerken, bu masalarda iki temel özellik dikkatini çekmiştir: bu masalların olağanüstü çeşitliliği ve tekdüzeliği incelenen masalarda değişen değerler, kişi adları ve özel nitelikleri olurken değişmeyen kişilerin eylemleri ve işlevleridir. Bu da masalarda aynı eylemlerin değişik kişiler tarafından yapıldığı sonucuna ulaşılmasını sağlamaktadır. Propp'a göre bu işlevlerin gerçekleşmesini sağlayan yol değişebilir fakat işlev, işlev olarak değişmez bir değerdir. Propp, incelemeyi yaparken öncelikle Rus masallarının oluşturucu bölümlerini belirlemiş, bu bölümleri göz önüne alarak masaları birbiriyle karşılaştırmıştır.⁵⁴

Hikâyenin başlangıcı uzaklaşma ile olur, ardından kahraman yasakla karşılaşır. Yasak çiğnenerek soruna sebep olur. Kötü karakter bilgi toplar, düşmanını sorgular, onu zorda bırakarak aldatmayı dener. Kurban farkında olmadan suça katılır. Kötü karakter birine zarar vererek kötülük yapar. Kahramana fırsat sunulur, aracılık edilir. Kahraman karşıt eyleme geçmeyi kabul eder. Kahraman bulunduğu yerden ayrılır, gider.

Bağışçı kahramanı bir testten geçirir bu da bağışçının ilk işlevi olur. Kahraman kendisinden beklenen tepkiyi verir, kahramanın tepkisi görülür. Büyülü (ihtiyaç duyulan nesne) alınır. Bir kılavuz eşliğinde nesneye götürülür, bu da kılavuz eşliğinde yolculuk işlevine geçer. İyi ve kötü karakter arasında çatışma başlar. Kahraman kendine özel bir işaret edinir. Kötü karakter yenik düşer, zafer gelir. Başlangıçta oluşan karışıklık düzeltilir, giderilir. İyi karakter geri dönüş yaşar. Kahraman gözlenir, izlenir. Kahramana yardım eden karakterler, nesnelere ortaya çıkar, yardım gelir. Karakter kimliğini gizler.

⁵⁴Kıran, Zeynel & Kıran, Ayşe. *Yazınsal Okuma Süreçleri*. Seçkin Yayınları. İstanbul, 2007. s:167.

Asılsız savlar ortaya atan karakterler ortaya çıkar. İyi karaktere yapılması istenen bir iş önerilir, güç iş işlevidir. Kahraman üzerine düşeni yaparak güç işi yerine getirir. Kahraman kimliğini gizlese de özel bir işaretle tanınır. Kötünün gerçek kimliği ortaya çıkarılır. Kahraman kendi şeklini değiştirir, yeni bir görünüm kazanarak biçim değiştirir. Kötü karakter cezalandırılır. Kahraman ödüllendirilir, simgesi evlilik olarak bahsedilmiştir.

Bu şekilde 31 işlev, belirli bir akış içerisinde ana hatlarını çizerek, masalın tümünü oluşturur ve işlevlerini tamamlar. Söz konusu eylemler, olayın işleyişine göre belirlenecektir.

Propp'un sıraladığı bu olay dizilerinin birbirlerine bağlanma biçimlerine ek olarak sinemada yan öyküler, ana öyküye ortak mekân ya da ortak olay gibi birleştirici özellikler ile de bağlanabilmektedir. Ancak ana öykü ile yan öykülerin dengeli olması gerekmektedir: “Olayı yoğunlaştırmak, umulmadık olaylar yaratmak ve olayları birbirine bağlamak isterken ayrıntılar çoğu kez temel düşüncüyü örter, etkisini azaltır, hatta ortadan silebilir. Ya da filmin konusunu tam karşıtı bir yöne saptırabilir.”⁵⁵

Vladimir Propp, masal çözümlemeleriyle yazınsal anlatı çözümlemesinde çığır açmıştır. Kitap, ilk yayınlandığı tarihten yaklaşık otuz yıl sonra “Paris Göstergebilim Okulu” çevresinde toplanan araştırmacılar için anlatı çözümlemesinde başvuru kaynağı niteliği kazanmıştır. Greimas da göstergebilimsel anlatı çözümlemesinde Propp ve işlevlerinden faydalanmış, oluşturduğu işlevler örnekçesi ve eyleyenler örnekçesiyle kuramını temellendirmiştir.⁵⁶

⁵⁵Kıraç, Rıza. *Sinemanın ABC'si*. Say Yayınları. İstanbul, 2012. s:85.

⁵⁶Rifat, Mehmet. *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*. YKY. İstanbul, 2008. s.174.

2.1.3. Propp'un 7 Eylem ve 31 İşlev Kuramı

Propp'un kullandığı temel anlatı birimi, onun "işlev" olarak adlandırdığı birimdir. İşlev sözcüğü ile anlatılmak istenen olay örgüsü bağlamında bir karakterin görevidir. Eşsüremlili incelediği masalarda 31 işlev belirleyen Propp, işlevleri belirlemek için masaları kesitlere ayırır ve her kesitin ayrı bir işlevi olduğunu saptamaktadır. Örneğin bir masal, bir nesneye duyulan gereksinimle başlayabilir. Çoğu masalda ilk kesit ve ilk işlev (gereksinim duyulan nesne) budur. Ancak gereksinim duyulan nesne bir ilaç, bir kişi, tılsımlı bir asa olabilir. Propp aynı şekilde, masal kişilerini de işlevlerine göre dizer ve yedi temel rol saptar. Bu rollerin de kime verildiği önemli değildir, aynı rolü bir peri, yaşlı bir adam, hatta bir hayvan üstlenebilir. Önemli olan rolün işlevidir.

Bu rollerin her birinin ayrı eylem alanlarının olduğu bilinmektedir. Ancak her masalda, tüm roller ve eylemler (işlevler) yerine getirilmek zorunda değildir, bazılarının atlandığı, bazılarının da yinelenmediği olabilir.⁵⁷

Vladimir Propp'un kahraman çözümlemesinde, görevleri üstlenip uygulayan kişiler sınıflandırılmıştır. Bundan dolayı etki altında kalan nesnelere değil, hikâyenin temasını oluşturan başlıca kahraman özellikleri 7 başlık altında incelenmiştir.

1- Saldırgan:

Kötü ve ya saldırgan karakter, çatışma, kavga ve kahramana karşı olabilecek bütün eylemleri üstlenen kişi.

⁵⁷Akerson, Fatma Erkman. *Edebiyat ve Kuramlar*. İthakî Yayınları. İstanbul, 2010.s.168.

2- Kahramanın görevini sađlayan kiři (Gönderen):

Başkahramana, yardımcı konumunda destek veren kiři.

3- Yardımcı Karakter:

Kahramana mekân ve araç konusunda yardımcı olup destekleyen kiři.

4- Prenses ve Kral:

Kahramandan zor görevi üstlenmesini bekler.

5- Haber ileten (Bağışçı):

Kahramanı harekete geçirecek göreve gönderilmesini sađlar.

6- Kahraman:

Üstlendiđi zor görevleri başararak sona ulaşır.

7- Düzmece Kahraman:

Asıl kahramanın yerine geçmeye çalışın sahte kiři.

Masal kahramanının bazı eylemleri, sayılan işlevlerle örtüşmeyebilir. Ya da tüm işlevler belirtilen sırayla ilerlemeyebilir, tüm işlevler masalın içinde olmayabilir. Propp'un işlevler kuramını şu şekilde özetlemek mümkündür:

1. Kişiler kim olursa olsun ya da işlevler nasıl gerçekleştirilirse gerçekleştirilsin, masalın deđişmez, sürekli öğeleri, kişilerin işlevleridir. Bir diđer deyişle işlevler, masalın temel oluşturucu bölümleridir.

2. Olađanüstü masalın içerdđi işlevlerin sayısı sınırlıdır.

3. 31 işlevin sırasının deđişmemesi temel ortak noktadır.⁵⁸

⁵⁸ Rifat. *XX.Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*. s.305.

Propp'u dizgenin yapısı ilgilendirmektedir. Amacı bu türe özgü genel geçer bir dizgenin bulunup bulunmadığını ortaya koymaktır. Bu amaçla üstünde uzlaşmış belli işlevlerden oluşan bir listeye ve bu işlevlerin bir araya getirilme kurallarından oluşan bir kurgu şemasına ulaşmıştır. Propp'un kurgu şeması dört bölümden oluşmaktadır:

1. Başlangıç Durumu: Serim
2. Eksiklik: Gerilim ve düğüm
3. Zafer: Gerilim ve düğüm
4. Ortaya Çıkarma: Çözüm ve mutlu son.

Bazen başlangıç durumunun atlandığı ve masalın doğrudan doğruya aileden birisinin bir eksiklikle karşı karşıya gelmesiyle başladığı da görülür. Eksiklik aşamasında bazen yinelemeler, aynı değerde birkaç serüvenin birbirini izlemesi görülebilir. Zafer aşamasında saldırganın yenik düşmesi ve kahramanın dönüş yolculuğunun başlaması söz konusudur. Çözüm aşamasında ise Saldırgan cezalandırılır, kahraman ise ödüllendirilir.⁵⁹

⁵⁹Akerson. *Edebiyat ve Kuramlar*.s.170.

Masal incelemesinin kesinlikle t mdengelimli bir y nteme g re s rd r lmesi gerektiđini belirten Propp, iřlevlerin dıřında bařka  nemli bir biimbilimsel  ge daha bulunduđunu belirtmektedir. Bu  ge, aile  yelerinin sayıldıđı ya da geleceđin kahramanının adı ya da durumunun betimlendiđi ve genellikle t m masalların giriřinde sunulan bařlangı durumudur. Propp'a g re iřlev, kiřinin eylemidir ancak bu eylem de olay  rg s n n akıřı iindeki anlamına g re belirlenmiřtir. Yani kiřilerin eylemleri, masalların temel b l mlerini, dizimlerini oluřturmaktadır. Bu dizimler hazırlık, karıřıklık, gidiř, d v ř, d n ř ve tekrar tanınma olarak altıya ayrılmaktadır.⁶⁰

Propp, yapısalcılık kuramı ile eylemlerin s relerini  z mlerken, masal kiřilerilerinin iřlev alanlarının kapsamından daha ileri gitmektedir. B t n anlatıları birbiriyle karıřılařtırarak hepsini kapsayan 31 iřlev tespit eder. Bu iřlevlerin t m  her zaman tek bir masalda g r nmeyebilir. Fakat her masalın iřlevsel řemasına bakıldıđında, hepsinin bu 31 iřlev ile sınırlandırabileceđini g r r.  zetle olađan st  masallar ne kadar farklı olurlarsa olsunlar, ne denli karmařık g r n rlerse g r ns nler her biri bu řemanın d zleminde  z mlenebilmektedir. Bu sayede masalın biimi ortak bir yapıya indirgenebilmektedir.

Propp'un masallar iin ıkarımda bulunduđu 31 iřlevi řu řekilde sıralanabilir.

1. Aile  yelerinden birisi yuvadan uzaklařır – Uzaklařma
2. Kahraman yasakla karıř karıřıya gelir – Yasaklama
3. Kahraman yasađı bozar – Yasak iđneme
4. Saldırgan haber toplamaya alıřır – Soruřturma
5. Saldırgan kurbanını tanımaya alıřır – Bilgi Toplama

⁶⁰Parsa, Parsa.s.94.

6. Saldırgan istediğini elde etmek için aldatır – aldatma
7. Kurban saldırganın tuzağına düşer ve yardım eder – Suça Katılma
8. Saldırgan, kahraman için önemli birine zarar verir – Kötülük

Propp'a göre anlatıdaki gerilim anının yükseldiği ve karmaşanın yaşandığı eylemler bu bölümde gerçekleşmektedir.

9. Kahramandan yardım istenir ve gönderilir – Aracılık
10. Kahraman görevi kabul ederek, eyleme geçmeye karar verir – Karşıt eylemin başlangıcı
11. Kahraman yuvadan ayrılır – Gidiş
12. Kahraman, yardımcıdan nesne ister, sınama ile karşılaşır – Bağışçının ilk işlevi
13. Kahraman kendisine bağışta bulunan kişilerin eylemine karşı tepki verir – Kahramanın tepkisi
14. Büyülü nesne kahramana teslim edilir – Büyülü nesnenin alınması
15. Kahramana yardım edilerek kılavuzluk edilir – İki ülke arası yolculuk
16. Kahraman ve saldırgan birbiriyle karşılaşır – Çatışma
17. Kahramanın özel bir işareti vardır – Özel işaret
18. Saldırgan çatışmayı kaybeder – Zafer
19. Kurbanın maruz kaldığı kötülük, eksiklik giderilir – Giderme
20. Kahraman evine döner – Geri Dönüş

Bazı masallar geri dönüş noktasında son bulabilmektedir. Ama kahramanın işlevi, daha büyük ödüle ulaşmak, kendini ispatlamak ve saldırganın yarattığı bütün kötülükleri yok edebilmek için başka bir macerayla devam edebilmektedir.⁶¹

⁶¹Propp.s.123.

21. Kahraman, saldırgan tarafından izlenir. – İzleme
22. Kahramana yardım gelir – Yardım
23. Kahraman kimliğini gizler ve yer değiştirir – Kimliğini gizleyerek gelme
24. Düzmece kahraman, saldırgan asılsız savlar ileri sürer – Asılsız savlar
25. Kahraman zor bir görevle karşı karşıya kalır – Güç iş
26. Kahraman güç görevi yerine getirir – Güç işi yerine getirme
27. Kahraman tanınmaktadır – Tanınma
28. Hilekâr ya da saldırganın gerçek kimliği belli olur – Ortaya çıkarma
29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır ya da gizlenir – Biçim Değiştirme
30. Saldırgan cezasıyla karşılaşır – Cezalandırma
31. Kahraman prenses ile evlenir ya da ödüllendirilir – Evlenme

Masal bu şekilde sona ermektedir. Fakat bilinmektedir ki, masal kahramanının bazı eylemleri, bazı ayrı durumlarda, sınıflandırmalara uymazlar ve saydığımız bu işlevler ile tanımlamazlar. Bu duruma ender rastlansa da, bunlar karşılaştırma öğelerinin eksik olması ya da söylenme fıkra vb. gibi özgün masallardan aktarılmış olan biçimlerdir.

Birçok değişik uluslara özgü farklı birçok masaldaki olay örgüsü, bu işlevlerin sınırları içerisinde gelişmektedir. Bütün işlevler sırasıyla okunduğunda, kendisinden önceki işlevden nasıl bir mantıksal ve estetik gereklilikle doğduğunu görmekteyiz. Hiçbir işlev bir diğerini dışlamaz ve tek bir eksene bağlı kalmaktadır. Çok sayıda işlev, ikilikler biçiminde bir araya gelerek kümelenmektedir. Kötülük, gönderilme ya da yardıma çağırılma, uğranılan haksızlığı giderme kararı ve gidiş, olay örgüsünün düğüm noktasını oluşturmaktadır. Kahramanın başışçı tarafından sınanması, verdiği tepki ve ardından gelen ödüllendirme işlevi belli bir bütünü oluşturmaktadır.⁶²

⁶²Propp.s.66.

Her türden kişinin, kendine özgü bir olaya katılma biçimi bulunmaktadır. Kişiler olay örgüsünün içine dâhil olabilmek için özel yöntemler kullanmaktadır. Saldırgan kişi olay akışı içerisinde görünür, gözden kaybolur ve tekrar ortaya çıkar. İkinci kez ortaya çıkma durumuna, kahramanın peşinden gittiği bir yolculuğun varış noktasında ulaşılır.

Bağışçı ile çoğunlukla ormanda, kulübede, yolda ve ya caddede karşılaşılmaktadır. Büyülü yardımcı kişi, olay örgüsüne bir bağış olarak katılmaktadır. Propp olası değişiklik durumlarının şemalarının dökümünü de detaylı olarak yapmıştır.

Gönderen, kahraman, saldırgan ve prenses başlangıç durumunun birer parçasıdır. Bazen başlangıç durumundaki kişilerin sıralanması esnasında düzmece kahraman adına hiçbir şeyden bahsedilmez. Daha sonra, kahramanın ya da kralın evine girmiş olduğu gözlenir. Prenses de saldırgan gibi iki kez görünmektedir. İkinci kez ortaya çıktığında, ulaşılacak istenen kişi olmaktadır. Bu dağılım Propp'un masal biçiminin kuralını oluşturmaktadır.

Kahramanın olağanüstü bir şekilde ortaya çıkışı masalın önemli öğelerinden biri olarak gösterilmektedir. Bu durum, kahramanın başlangıç durumunda olaya giriş biçimini oluşturmaktadır. Kahramanın doğuşu, ortaya atılmış bir kehanet ile bilinmektedir. Kahramanın nitelikleri ve gelecekte yapması beklenen işlevler, olay örgüsü düğümlenmeden önce gösterilmektedir. Ve başlangıç durumunda çoğunlukla özel bir mutluluğun görüntüsü verilmektedir. Bu görüntü sonradan belirginleşecek felaketle çelişecek bir temeli oluşturmaktadır.

Masalın ilk bölümünde ortaya çıkan bütün kişiler, önceden belirlenmiştir. Dinleyici ya da okur tarafından önceden tanınmaktadır.⁶³

⁶³Propp.s.85.

2.1.4. Kahramanın Yolculuđu

Propp'a gre Kahraman, birok deneyden, sınımadan geerek eksikliđi gidermeye alıřan ve sonunda grevini bařardığında dllendirilen kiřidir.

Analitik psikolojinin kurucusu sayılan “Jung'a” gre; Kendilik, henz dođumunda bile haset ortak gler tarafından tehdit edilen kahramandır; herkesin sahip olmak istediđi, kıskanlık kavgalarına yol aan mcevherdir, kt ve karanlık ilk g tarafından paralanan tanrıdır.

Jung, kolektif bilindışı iinde yer alan kalıtsal imgeleri arketip kavramı iinde aıklamaktadır. Arketip terimi de ilk kez Jung tarafından kullanılmıřtır. Arketipler evrensel zelliđe sahiptirler. Kiři nerede bulunursa bulunsun, anne, baba, kurban, sabotajcı, đretmen, tanrı, tanrıa, nc, hırsız, savařcı ve kahraman gibi arketiplere sahiptir. Kahraman arketipine, masallarda, ryalarda veya edebiyatrnlerinde rastlanmaktadır. Kahramanın yolculuđu, yurdundan yola ıkararak vardığırlgede, bařından geen pek ok macera sonunda dln alarak tamamlanır. Bu tamamlanma sonrası, aslında sosyo ekonomik ve psikolojik aıdan deđiřimi ifade etmektedir. Kahramanın yařadığı serven kendi bilinaltıdır.

Byk arayıřlar, keřifler, kurtuluřlar ve eylemleri Jung; kahraman yani ařama arketipiyle ifade eder. Kahraman bilindışı ařıp, kiřiliđini btn olarak gerekleřtirmeyi amalamaktadır. Mitolojik olarak kahraman mitleri, atıldıkları macera ierisinde fedakrlık gstererek oluřturduđu yeni benlik sembolize edilmektedir. Tecrbe sayesinde benliđin artışı, karřılařılan zorluklar ile paralellik gstermektedir.⁶⁴

⁶⁴Jung, Carl Gustav. Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri-Konferanslar. CemYayınevi.İstanbul,2010.

Joseph Campbell Kahramanın Yolculuğu isimli kitabında; kahramanı türlü biçim ve adlandırmalarla betimlemektedir.

“Kahramanın mitolojik macerasının standart yolu geçiş ayinlerinde sunulan formülüm büyütülmüş halidir: ayrılma-erginlenme-dönüş: Buna monomitin çekirdek birimi denebilir”. Demıştır. Campbell, kahramanın evrensel yolculuğundaki bu üç evreyi oluşturan olayları ayrılma evresinde maceraya çağrı, çağrının reddedilişi, doğüstü yardım, ilk eşiğin aşılması ve balının karnı; erginlenme evresinde sınavlar yolu, tanrıçayla karşılaşma, baştan çıkarıcı olarak kadın, babanın gönlünü alma, tanrılaştırma ve nihai ödül; dönüş evresinde ise dönüşün reddedilişi, büyülü kaçış, dışarıdan gelen kurtuluş, dönüş eşiğinin aşılması, iki dünyanın ustası ve yaşama özgürlüğü başlıkları altında inceler.⁶⁵

Fransız göstergebilimci Greimas, Propp’un belirlediği işlevleri de göz önünde tutarak altı eyleyenli bir eyleyenler örnekçesi oluşturur. Büyük oranda Propp’tan esinlenen Greimas ise işlevleri öncelikle bir eyleyen sorunu olarak ele alır. Propp ve Souriau’nun elde ettikleri sonuçları geliştirerek işlevleri bir biriyle ilişkili 6 eyleyene (özne, nesne, alıcı, yardımcı, gönderici, engelleyici) indirger ve eyleyensel bir örnekçe oluşturur. Greimas, anlatıda kişiyi “kim olduğuyla değil ne yaptığıyla” nitelendirir.⁶⁶

⁶⁵Campbell.s.48.

⁶⁶Kıran, Zeynel & Kıran, Ayşe. *Yazınsal Okuma Süreçleri*.Seçkin Yayınları.İstanbul,2007.s:272.

Greimas'a göre anlatı bir başlangıç ve bitiş durumu arasında dönüşümün meydana gelmesiyle oluşur. Buna göre bu dönüşüm durumu üç aşamaya ayrılır: yetilendirici sınama, sonuçlandırıcı sınama ve onurlandırıcı sınama. Yetilendirici sınama; öznenin arayışını gerçekleştirebilmesi için gerekli olan yetenekleri (donanımı) kazanmasıdır. Örneğin, kahramanın ejderhayı öldürebilmek için sihirli bir kılıca sahip olmasıdır. Sonuçlandırıcı sınamada özne, nesneye ulaşabilmek için gerekli edimi yerine getirir. Örneğin, kahramanın ejderhayı öldürerek ülkeyi kurtarması verilebilir. Onurlandırıcı sınama ise öznenin nesneye ulaşarak onu alıcıya teslim etmesinden sonra başarısının tanınması ve ödüllendirilmesidir. Özne, başarısız olursa ödüllendirmenin yerini cezalandırma alır. Örneğin, kahramanın ejderhayı öldürdüğünü padişaha kanıtlaması ve bunun sonucunda padişah tarafından ödüllendirilmesi.⁶⁷

Campbell'in kahramanın yolculuğu için tanımladığı açıklamalar ele alındığında aşağıdaki örnekler verilebilmektedir:

Kahraman, herkesin içinde saklı durmakta olan, yalnızca bilinmeyi ve yaşama dahil olmayı bekleyen tanrısal yaratıcı ve kurtarıcı imgenin simgesidir. Kahramanın başarılı macerasının sonucu, yaşamın dünyanın gövdesine akışının kilidini açarak onu serbest bırakmak olacaktır. Bu akış mucizesi fiziksel terimlerle bir yiyecek maddesinin çevrimi gibi, dinamik biçimde bir enerji akışı gibi, ya da ruhsal biçimde bir iyiliğin dışavurumu gibi ifade edilebilir.

Kahraman, kaderinin ona rehber ve yardımcı olan kişileştirmeleriyle birlikte macerasında, aşırı güç bölgesinin girişindeki eşik muhafızına gelinceye dek ilerler.⁶⁸

⁶⁷ Rifat.XX.Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları.s.205.

⁶⁸ Campbell.s.52.

Tanrı ya da tanrıça, kadın ya da erkek, bir mitteki bir kişi ya da rüyayı gören biri olan kahraman, zıttını yani kendine ait beklenmedik kimliğini keşfeder ve onu yutarak ya da yutularak ele geçirir. Direnişler bir bir kırılır. Gururunu, erdemini, güzelliğini ve yaşamını bir kenara bırakıp kesinlikle katlanılmaz olana boyun eğmeli ya da itaat etmelidir. O zaman geldiğinde, kendisinin ve karşıtının ayrı türden olmadığını, aynı etten olduğunu fark eder.

Kahramanın macerasının, yayıldığı alanda insan ya da diğer canlı varlıkların yardımıyla, bitiş noktasına ulaştığında geri dönüşle sona ermesi gerekmektedir. Yani yolculuk, olay örgüsünü tamamladığında dönüşle sonlanmaktadır.

Campbell'a göre, efsanevi kahramanların hayatlarının, doğa tanrıalarının güçlerini, ölümlerin ruhlarını ve topluluğun atalarını anlatır görünen inanılmaz serüvenleri aracılığıyla, insan davranışlarının bilinçli düzenlerinin altında yatan bilinçdışı arzu ve korkulara simgesel bir anlatım verilmektedir.

Kahramanın, yolculuğu içerisinde geçirdiği dönüşümler bulunmaktadır. Campbell bunları; ilksel kahraman ve insan, kahramanın çocukluğu, savaşçı olarak kahraman, âşık olarak kahraman, imparator olarak kahraman, dünyanın kurtarıcısı olarak kahraman, aziz olarak kahraman ve kahramanın ayrılışı olarak parçalara böler ve her bir parça birbirini takip ederek, yolculuğun dönüşümünün bütünlüğü oluşturmaktadır.⁶⁹

⁶⁹Campbell.s.125,126.

2.2. Filmin Kimliđi

Filmin Bařlıđı: “The Dark Knight” (Kara řövalye)

Yapımcı: Emma Thomas
Charles Roven
Christopher Nolan

Yönetmen: Christopher Nolan

Senaryo: Jonathan Nolan
Christopher Nolan

Hikaye: David S. Goyer
Christopher Nolan

Uyarlama: DC Comics

Müzik: Hans Zimmer
James Newton Howard

Film Editör: Lee Smith

Görüntü Yönetmeni: Wally Pfisher

Yapım Tasarımı: Nathan Crowley

Oyuncu Seçimi: John Papsidera

Sanat Yönetmeni: Mark Bartholomew
James Hambidge

Set Dekorasyonu: Peter Lando

Kostüm Tasarım: Lindy Hemming

Makyaj: Sue Robb-King
John Caglione

Dağıtıcı: Warner Bros.

Yapım Yılı: 2008

Yapım Yeri: ABD

Dil: İngilizce

Türü: Aksiyon, Macera

Çıkış Tarihi: 25 Temmuz 2008

Süre: 152 Dakika

Önceki Film: Batman Begins (Batman Başlıyor)

Devam Filmi: The Dark Knight Rises (Kara Şövalye Yükseliyor)

Oyuncular:

- Christian Bale (Bruce Wayne / Batman)
- Gary Olman (Komiser Gordon)
- Heath Ledger (Joker)
- Aaron Eckhart (Harvey Dent / İki-Yüz)
- Maggie Gyllenhaal (Rachel)
- Monique G.Curnen (Ramirez)
- Morgan Freeman (Lucius Fox)
- Michael Caine (Alfred)
- Ron Dean (Wuertz)
- Cillian Murphy (Korkuluk)
- Chin Han (Lau)
- Eric Roberts (Maroni)
- Ritchie Coster (Chechen)
- Anthony M. Hall (Mike Engel)
- Keith Szarabajka (Stephens)
- Colin McFarlane (Loeb)
- Joshua Harto (Reese)
- Melinda McGraw (Barbara Gordon)
- Nathan Gamble (James Gordon,Jr.)

2.2.1. Filmin Öyküsü

Film, Bruce Wayne yani Batman gizli kimlikli Wayne İşletmelerinin sahibi olan başrol karakterinin Gotham şehrinde yaşadığı macerayı anlatmaktadır. Gotham şehrinin bölge savcısı Harvey Dent, asistanı Rachel ve onlara katılan Komiser Gordon'un suçla mücadelesini vurgulamaktadır. Bruce Wayne'in Gotham şehri için hala umudu vardır. Batman kimliğiyle Bruce, düzeni içeriden değiştirmeye çalışmaktadır. Beslediği umut, Gotham şehrinin yeni yargıcı Harvey Dent ile yeşermektedir. Eskiye oranla daha güvenli olan dönemde, karşılına çıkan tehdit; çarpık kişilik karakteriyle Joker'dir. Joker ve Batman'in ortak noktası; iyileşmesi zor yaralar alarak büyüdükleri çocukluklar geçirmiş olmalarıdır. Buna rağmen hayatta farklı yerlerde durmayı seçmişlerdir. Batman düzenin koruyucu olmaya çalıştıkça, Joker bir o kadar düzeni altüst ederek, herkesin bozulabileceğini kanıtlamak istemektedir.

Bruce ve Harvey, ikisi de asistan Rachel'a karşı hisler beslemektedir. Bu durum, onların ortak noktasıdır. Bu sırada Joker, eski suçlulara erişerek Batman'i ortadan kaldırmak için teklif götürür. İlk başta Joker'in teklifini anlamsız bulan çete liderleri, örgütün tüm parasını kaybetmesiyle, çaresiz kalarak Joker'in teklifini kabul etmesiyle ilerler. Joker etrafa dehşet saçıyorken, Batman'e kimliğini açıklamazsa daha çok insanı öldüreceği konusunda tehditlerde bulunur. Batman kimliğini açıklamak üzereyken, Harvey Dent fedakârlık yaparak, kendisinin Batman olduğunu söyler ve tutuklanır. Bu açıklamasıyla Joker'in dikkatini çeken Harvey Dent saldırıya uğrar.

Öldüğü sanılan Komiser Gordon ortaya çıkararak Harvey’i kurtarmaya çalışırken, oldukça zeki olan Joker ikinci planına geçerek, Harvey ve asistanı Rachel’ı kaçıtır. Joker, Batman’e yalnızca birini kurtarabileceğini söyler. Batman çocukluk aşkı Rachel’ı seçse de, gittiği adreste Dent’i bulur ve onu kurtarır. Rachel hayatını kaybeder. Bu durumun çok ileri gittiğini düşünen çete üyeleri Joker’i ihbar eder. Joker, şehre patlayıcılar yerleştirmiştir. Kaos yaratmak ve düzeni bozmak için kötü olmuş bir karakterdir. Bu sebeple para ya da çıkarları için suç işlemez. Amacı herkesin canavara dönüşebileceğini kanıtlamaktır. Fakat en sonunda Batman tarafından yakalanır. Sevdiği kadını kaybeden Harvey Dent ise Joker’in son kozu olacaktır. Adaletle olan güveni sarsılan Dent; Rachel’in ölümünün sebebi olarak gösterdiği Komiser Gordon’un ailesini rehin alır. Ve yine Batman tarafından durdurularak, bir suçlu olarak ölür. Fakat Gotham halkının, Harvey Dent’i bir suçlu olarak hatırlamasını istemeyen Batman, Dent’in ölümünü üstlenerek, halkın gözünde kötü görülmeyi kabul eder.

2.2.2. Filmin Biçimsel Donanımı

Christopher Nolan, Kara Şövalye filmiyle karanlık tonları ele almıştır. Bir suç ve kaos ortamını biçimsel olarak izleyice sunmuştur. Suçluların birbirine ihanet ettiği karmaşık film yapısını karanlık bir yapıyla ele alarak yansıtmıştır. Nolan, Joker karakteri için 40’lı yıllarda, Joker’in ilk kez ortaya çıktığı çizgi romanları ele almıştır. Dent karakteri için ise 90’ların sonuna doğru hikâyesi çizgi romanda tekrar aktarılan dönemi seçmiştir. Çekimleri birden fazla doğal ortamda yapılmıştır. Bu çalışmada; filmin çekim özellikleri, sahnelerin ekran görüntüsü alınarak belirtilmiştir.

2.3. Filmsel Anlatı Çözümlemesi

Greimas'a göre göstergebiliminin temel konusu anlam, anlama ve anlamın üretilmesiyle ilgilenmektir. Bu noktada özellikle üzerinde durulan konu dünyanın insan için ve insanın insan için taşıdığı anlam ve anlamları görebilmedir. Göstergebilimsel inceleme, metni çevreleyen metin dışı bilgileri bir yana bırakarak metnin içeriğini anlamlandırmaya çalışır. Greimas göstergebilimi, bir yandan incelediği metinlerdeki anlamlar dünyasını yeniden kurmaya çalışırken öte yandan insan düşüncesinin değişen ve değişmeyen özelliklerini; bu özellikler arasında olan ilişkileri saptayacak bilimsel tasarı ya da kuramsal modeli tutarlı bir biçimde geliştirmeye çalışır.

Greimas'a göre her şey bir anlamlama ve anlamlandırma sorununa dayanır. Göstergebilim, üretilmiş bir sunuşun (Bu, ya bir yazınsal metin ya bir resim ya da bir film vb. olabilir.) içindeki anlamlar dünyasını kavrayıp üstdil (göstergebilim kuramı) aracılığıyla yeniden üretme edimidir.⁷⁰

Üretici sürecin üçüncü aşamasında ise söylemsel yapılara ulaşılır. Bu aşama işlevsel birimlerin yani eyleyenlerin kişiler haline dönüşerek belli bir uzam ve zaman içinde yer aldığı aşamadır. Bu aşama “söylemsel sözdizim bileşeni” ve “söylemsel anlam bileşeni” olmak üzere iki aşamadan oluşur. Bu üç düzeyden sonra ele alınan göstergebilim “yüzeysel dil düzeyi” ya da “anlatım düzlemi” (metin haline dönüşme, metinselleşme) gelir.⁷¹

⁷⁰ Rifat. *Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları*.s:29-33.

⁷¹ Kıran, Kıran.s.53.

Göstergebilim içerik düzlemindeki biçimin üç değişik düzeyde düzenlendiğini ve oluştuğunu, bu nedenle çözümlenmenin üç düzeyde yapılacağını belirtir. Bu düzeyler yüzeyden derine doğru şöyle sıralanabilir: Söylemsel düzey, anlatsal düzey ve mantıksalanlamsal düzey. Göstergebilimci anlamlı bütünü (metni) çözümlerken öncelikle anlatım düzlemini kesitleyip söylemsel düzeye yaklaşır. Yani kişilerin zaman ve uzam içinde yer alma şekillerini inceler. Ardından anlatsal düzeye geçerek kişilerin anlatı izlenceleri içindeki işlevlerini değerlendirir. Çözümlenmenin son aşamasında ise mantıksalanlamsal düzeye geçip içeriğin temel yapısını araştırır.⁷²

Söylem düzeyinde, anlatı düzeyindeki eyleyenlerin nasıl oyuncu haline geldiği saptanır. Anlatı düzeyinde sadece eylemler dikkate alınır, fakat söylem düzeyinde; etiyle, kemiğiyle, karakteriyle anlatıda bir figür, görünen, elle tutulan, bir varlık olan oyuncular ve bu oyuncuların izleksel rolleri açığa çıkartılır.⁷³

Anlatıda yazar, gerçek uzama benzer şekilde kurmaca bir uzam tasarlayabilir. Bu uzam, anlatı içerisinde gidilecek yolu, yer değiştirmeleri ve güzergâhı belirler. Anlatı kahramanları bir uzamdan diğerine geçerken devinir, dönüşüm geçirir ve yeni serüvenler yaşar. Anlatıcı uzamı sunarken ayrıntılı betimlemeler yapabilir ya da uzamın sadece adı geçerek kısaca sunulur.⁷⁴

Kurmaca uzam Gotham şehri, New York şehrinden esinlenilerek oluşturulmuş kurgusal DC Comics evrenidir. Batman'in yolculuğu birden fazladır ve beklenmedik zamanlarda oluşur. Gotham betimlenirken; suçla mücadelenin oldukça yüksek olduğu "zahmetli" bir şehir olarak hafızalarda yer almaktadır. Şehrin kasvetli sunumu, şehrin kahramanının profiline uymaktadır. Filmde karakterlerin şehirde ortaya çıktığı anlar, verilmek istenen karakter tipinin daha net anlaşılmasını sağlamaktadır.

⁷²Rifat. *Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları*.s:35.

⁷³Uçan, Hilmi. *Dilbilim, Göstergebilim ve Edebiyat Eğitimi*. Hece Yayınları. Ankara,2008.s:199.

⁷⁴Günay, Doğan. *Metin Bilgisi*. Üçüncü Baskı, Multilingual Yayınları, İstanbul 2007.s:170.

2.3.1. Kara Şövalye

Masalın Biçimbilimi'nde Propp, serüvenin aşamalarının detaylarını da vermektedir. Uyguladığı bu teknik, “Batman Kara Şövalye” Filmi ile de uyuşmaktadır. Buna göre aşama aşama yol kat edildiğinde, aynı şema ortaya çıkmaktadır.

Kahramanın nitelikleri ve gelecekte yapması beklenen işlevler, olay örgüsü düğümlemeden önce gösterilmektedir. Bu durum, tezde verilen Batman örneğinde, Batman'in sahip olduğu güç, donanım ve kabiliyetinin, filmin başlangıç bölümünde verilen dövüş sahneleriyle eşleştirilebilir. Bu noktada Propp'un olağanüstü masalları, Hollywood sinemasının yapısında görülebilmektedir.

Propp'a göre başlangıç durumu, çoğunlukla özel bir mutluluğun görüntüsünü vermektedir. Bu da kimi kez, özellikle belirtilir, bazen bu görüntü çok çekici ve çok canlıdır. Sonradan belirginleşecek felaketle çelişen bir temel oluşturur. Film açısından ele aldığımızda bu bakış açısıyla, filmin ilk sahnelerinde Bruce Wayne (Batman)'in âşık olduğu Rachel ile yaşadığı güzel anılar gösterilmektedir. Aynı açıdan ele alındığında, filmde Gotham şehrinin kahramanı olan Batman için ise, şehrin refah ve huzurlu günlerinin gösterilmesi sayılmaktadır.

Başlangıç durumu bazen hem bağışçıyı, hem yardımcıyı hem de kahramanın hasmı olan saldırganı kapsar. Başlangıç durumunda yer alan saldırgan, her ne kadar nitelikleri kendisini açıkça bir ejderha, bir cadı vb. yapıyorsa da, bir noktadan sonra kahramanın akrabası durumuna gelir. Bu açıklamaya göre; Joker'in Batman'i, her zaman kendine yakın bulması ve karakterlerinin aslında özdeş olduğunu savunması, yakınlık belirtisini oluşturmaktadır. Joker, Batman'e karşı duyduğu düşmanlık dışında aslında saf bir karşıt sevgi beslemektedir. Aynı kökten geldiklerine inanmaktadır.⁷⁵

⁷⁵Propp.s:86.

Hikâyede yinelenen ya da ikilenen kesitler bulunmaktadır. Bu kesitler kesin bir durumla başlarlar. Saldırgan, arayıcı ve ileride aranacak nesne arasında bir üçgen oluşturur. Kesit yinelenmişse, saldırgan tekrar başlangıç durumuyla karşılaşmaktadır. Sonradan ikinci kesitte ortaya çıkan ilk kesitin bütün karakterleri zaten önceden belirlenmiş durumda olmaktadır. Dinleyici ya da okur tarafından önceden bilinmektedir. Bu kesitlerin arasında beliren geçmiş hikâyeler özel durum olarak gösterilebilmektedir. Filmde, Joker tarafından çalınan nesnelere, rehin alınan kişiler, mesaj bırakılanlar ve çağrı yapılan sahneler, birden fazla kesiti içermektedir. Her bir seferinde Batman, kahramanlık işlevinde başa döner ve eksikliği gidermeye çalışır. Bu esnada Joker'in geçmişinde yaşadığı travmatik olaylar ve kötü geçen çocukluğu hakkında hikâyelere rastlanması durumu, özel belirtme olarak ele alınabilir.

Kişilerin işlevlerine göre incelenmesi, ulamlara bölünmesi ve olaya giriş biçimlerinin incelenmesi, bizi kaçınılmaz olarak masal kişilerinin genel sorununa götürmektedir. Kişilerin isimleri ve özellikleri değişken olan değerlerdir. Kişilerin dış niteliklerinin tümü alınır, bu durum öyküye canlılık, güzellik ve sevimlilik vermektedir. Bu bağlamda Joker'in sahip olduğu görüntüsü aslında iç dünyasındaki karmaşa, çatışma ve hayal gücünün sınırsızlığını gösterir. Renkli kostümler içerisinde ifade edilmesi, planladığı saldırıların, klasik saldırganlardan farklı yapıda olduğunu göstermektedir. Küçüklüğünde sevgisiz olarak büyütülmüş olması, içinde sıkışmış olan eğlenceli ve sevgi dolu bir çocukluk özlemi, bu renkli palyaço görüntüsüyle bağdaşmaktadır.⁷⁶

Bruce Wayne ise karakterinin sağlamlaşmasını ve iradesinin kuvvetini korkularına borçludur. Çocukluğunda yaşadığı bir kaza, yarasalardan korkmasına sebep olarak, gelecekte bu korkusunun üzerine gitmesini öğretmiş ve kendisini yarasa adama dönüştürmesiyle sonuçlanmıştır.

⁷⁶Propp.s:88.

Fox 'un sevecen ve sıklıkla gülümseyen davranış biçimleri, güven veren kişilik yapısı hakkında ipucu vermektedir. Kıyafetleri ise baba figürüne çağrışım yapmakta ve film boyunca Batman' e yardım ederek amacını yerine getirmektedir.

Komiser Gordon'un yüzünün kemik yapısı, gözlük kullanması ve bıyıklarının şekli dahi bağımsız bir yardımcı karakter imajını çizmektedir. Bilgili, anlayışlı ve yardımsever sıfatlarını üzerine oturtmasına yardımcı olmaktadır.

Harvey Dent'in zengin giyimi, yaşadığı yer, oturduğu ofis, halk üzerindeki gücünü ve lider olma özelliklerini kapsamaktadır. Rachel'in formal giyim tarzıyla birlikte buluştukları nokta, avukat statüsünün getirdiği ortak özellikleridir.

Alfred'in davranış biçimine uygun çalışma prensibi, kıyafetleri, hizmet etmedeki isteği, beyaz saçlı, kırışık yüz hatlarına sahip olması, her zaman traşlı ve günün en erken saatlerinden itibaren hizmet etmeye hazır görünümüyle, Bruce Wayne için koşulsuz yardımcı sıfatını taşımaktadır.

Kahraman bir engelle karşılaşır, bu engeli aşma yolunda amaca ulaşma durumunu elde eder. Bu açıdan bu güç işin ne olduğunu bilmek önemli olmamaktadır. Söz konusu işlerin büyük bölümünü belli bir yazınsal yapının oluşturucu bölümleri olarak değerlendirmek gerekmektedir. İşlevlerin biçimleri açısından bakıldığında, bu güç işin özel ve gizli bir amacı bulunduğu gözlemlenmektedir. Batman'in Joker'i alt etmek için yaptığı planlar, filmde açık bir şekilde anlatılmaz. Bunun yerine izleyici, Batman'in sahip olduğu kahramanlık içgüdüsüne güvenerek, yaşanacak macerada saklı mesajları yakalamaya çalışır. Bu noktada da filmin temel amacı keşfedilmektedir. Temel amaç, Gotham şehrindeki bütün kötülüklerden kurtulmak, ne şekilde planlar ve nesnelere kullanılırsa kullanılsın saldırı sonu bölümünde cezalandırmak olacaktır.

Yaşanan her yeni kötülük, verilen zarar ve her yeni eksiklik yeni bir kesite yol açmaktadır. Metinde bir kesit hemen başka bir kesitin ardından gelebileceği gibi, bu kesitler birbirine de geçişebilir, böylece başlayan gelişme araya bir başka kesitin girmesi için duraklar.⁷⁷

Filmde şehre verilen zarar ve Batman'ın duygusal yönden zayıf olduğu alanı keşfeden Joker'in, Rachel'a zarar vermesi, geçişli kesitleri oluşturmaktadır. Batman'ın Joker'in bıraktığı ipuçlarını arka arkaya çözmeye çalışması ise sıralı bir şekilde saldırganla ulaşma yolunda geçilen engeller olarak yorumlanabilmektedir.

Masal aynı anda yapılmış iki kötülükle de başlayabilir. Kötülüklerden önce biri giderilir. İlerleyen sahnelerde diğerinin giderilmesiyle devam eder. Kesitlerin ortak sonuçları bulunabilir. Saldırganla yardım eden negatif karakterlerin amaçlarının bir olması (para) ve bu doğrultuda şehre zarar vermesi, negatif karakterlerin amaçlarıyla aynı isteği paylaşmayan Joker'in sadece eğlenmek için hırsızlık yapması sonucu şehre ve masum kişilere verilen zarar ortaktır.

Kişilerin ortaya çıkış biçimleri hikâyede özel yer tutar. Batman'ın yarasalardan örnek olarak kendisi için seçtiği yaşamın kuralına uyması ve gizemli şekillerde ortaya çıkıp aniden yok olması bağlantı öğelerindedir. Joker'in ani patlamaların ardından görüntülenmesi, her zaman gürültülü rahatsız edici bir kahkaha atması, zarar verme eğilimini hissettiren sert tavrı ve kullandığı göz korkutucu silahların sıklıkla gösterilmesi, saldırgan karakterine biçimsel bir şekilde uymaktadır.

⁷⁷Propp.s.95.

İşlevler arasında yer değiştirenler, yalnızca kahramanın kimliğini gizleyerek gelişle, düzmece kahramanın savlarıdır; bunlar çatışmadan sonra, güç işlerden önce gelir. Ayrıca, güç işlerin yer aldığı kesitler genellikle tekrarlamalı ya da ikinci kesitlerdir. Batman'ın Bruce Wayne kimliği içerisinde gizlenmesi en temel örnektir. Düzmece kahraman Harvey Dent'in dönüşümü bu bağlamda örnek olarak verilebilir ve öykü içerisinde ikinci kesit saldırgan rolünü üstlenerek, şemayı tek bir hikâye içerisinde tekrarlamaktadır.

Masalın Biçimbilimi'ne göre; ana temanın eksik bir şekilde sunulmuş olası, hikâyenin yapısını değiştirmez. Çünkü geri kalan işlevler buldukları konumu korur ve tamamlar. Her masalda işlevlerden biri ya da öbürü yoktur.

Saldırganın planladığı kötülüğü gerçekleştirebilmesi için yazar, kahramanı ya da kurban kişiyi zor bir duruma sokar. Kahraman bir yasağı çiğneyerek, saldırganın aldatmacasına yakalanır. Bu duruma göre; sürekli Batman'ı takip etmekte olan Joker'e karşı aldanarak tek başına onunla mücadele edebileceğini sanan Batman'ın, birden çok kere ölmekten kurtulması gösterilebilir. Ayrıca Joker'in kurbanları Harvey Dent ve Rachel'ı farklı yerlere hapsederek, Batman'den seçim yapmasını istemesi, sevdiği kadını kurtarmak için onun olduğu yere gittiği sanırken, Joker'in aldatmacasına kanması da örnek olarak verilebilmektedir.

Propp'un yapay masal tanımında, herhangi bir masal oluşturmak için, herhangi bir başlangıç ögesini ve sırasıyla devam eden işlevleri alarak, istediğimiz ögeyi atlayabiliriz. Başlangıç ögesi haricinde, onları üçer kez yineleyebilir ve özgün hikâyelere dayalı kişilere bölüştürerek şema canlandırılarak, masal oluşturulabilmektedir. DC Comics evrenine ait en meşhur çizgi roman karakteri Batman, bu masalın özel kişisi ve karşılaştığı kötü adamlar, bütün serilerde saldırganları temsil etmektedir. Her bir çizgi roman kitabında ve çekilmiş filmde amaç, şematik olarak Propp'un biçimine göre ele alınabilmektedir.

2.4. Çekim Özellikleri

Kara Şövalye filminde yüksek boyutta ve netlikle görüntü kapasitesine sahip olan gösterim sistemi IMAX kullanılmıştır. Normal film kareleri 35 mm iken, IMAX film kareleri 70 mm'dir. Bu teknolojiye, ses sistemi dijital surround eşlik etmektedir. Joker karakterinin olduğu sahneler özellikle bu yöntemle çekilmiştir. Görsel efektler ve araba takip sahneleri için özel şirketler ile çalışılmıştır. Güvenlik açısından, düzenleme yapılabilmesi ve plan oluşturabilmesi için mühendisler çağırılmış, "Kara Şövalye" filminde, Marina kenti arka plan olarak kullanılmıştır. Gotham şehri, çoğunlukla Chicago'da yansıtılmış, çekimler için helikopter ve hava araçları kiralanmıştır.

Betimleyici Çekim:

"Kara Şövalye" filminde betimleyici çekim olarak fazlaca Gotham şehri görülmektedir. Çünkü filmin ana teması ve bütün serilerinde olduğu gibi bu filmde de, şehrin güvenliği her zaman en önemli unsur olmaktadır. Batman, Gotham şehrinin sessiz muhafızı, kara şövalyesidir. Film boyunca bu ana temayı desteklemek ve konunun asıl amacını vurgulamak adına Gotham şehri pek çok kez uzak ve yüksek çekimlerle vurgulanmaktadır. Örnek olarak aşağıdaki görüntüler verilebilir.



Resim 15: Gotham Şehri



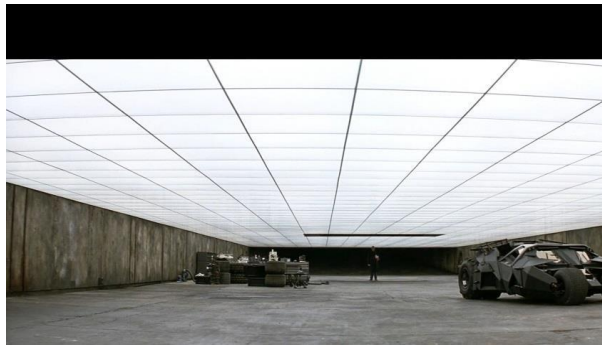
Resim 16: Gece Gotham şehri ve Batman'in Işıđı



Resim 17: Bruce Wayne'in şirketi – Gotham şehri



Resim 18: Gotham Şehri Köprüleri ve Halkı



Resim 19: Batman'in Gizli Sığınađı ve Batmobil

Ayrıntı Çekimi:

Filmde özellikle vurgulanmak istenen ve karakterlere ait belirleyici özellikler yakın detay ayrıntı çekimiyle vurgulanmaktadır. Simgeler, verilmek istenen mesajlar bu sahnelerde saklıdır. Örnek olarak:



Resim 20: Banka soymak üzere harekete geçen maskeli silahlı soyguncular

Maskeli soyguncuların bulunduğu bu sahne filmin ilk dakikalarında gösterilen bir ayrıntılı çekimdir. Burada verilen mesaj, gelecek kötü karakterin habercisidir. Bu palyaço maskesini takan kişilerin ve onları yönlendiren kişinin, ilerleyen bölümlerde vereceği zararı ve tehlike sinyalini göstermektedir. Çünkü Joker palyaço simgesidir.



Resim 21: Mesaj içeren Joker Kartı ve Harvey Dent'in şans parası

Kara Şövalye filminin, sadece Batman ile değil kötü karakter Joker ile de meşhur olması, Joker'in kendine has tarzından kaynaklanmaktadır. İşlediği suçlar ardından ve suç işlemeyen önce ipucu olarak bıraktığı kartlar en önemli ayrıntı çekimlerindedir. Harvey Dent'in nasıl ikiyüzlü bir kötüye dönüştüğünün sinyalini veren, yazı-tura oyunu için kullandığı şans parası da sıklıkla vurgulanmaktadır.



Resim 22 : Bombanın ateşleyicisi ve Joker'in üzerinden çıkan bıçaklar

Joker'in en çok kullandığı araçlar bıçak ve bombalar, film boyunca paketlenmiş, yerleştirilmiş bombalar ve patlayan Gotham şehrini görmekteyiz. Üzerinden çıkan bıçakların ayrıntılı olarak gösterilmesi, suç aletini film boyunca kullandığının mesajını vermektedir.

Omuz Üstünden Çekim:

Bu çekim tekniđi anlatılan hikâyenin ana karakterlerini belirlemek ve olay örgüsünün gelişimini deđiştirecek olayları simgeleyen kişiler için kullanılmaktadır. “Kara Şövalye” filminde, Batman ve Joker başta olmak üzere, destekleyici karakterler Alfred ve Komiser Gordon, bu çekim açısından görüntülenmektedir.



Resim 23: Batman



Resim 24: Bruce Wayne



Resim 25: Joker



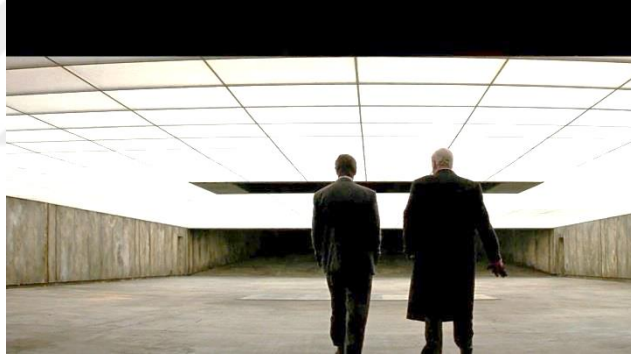
Resim 26: Alfred

Boy Çekimi:

Bu teknik Kara Şövalye filminde; çözülen bir sır, işlenen suçun ardından gelinen vaziyet, verilmiş bir kararın uygulamaya geçmeden önceki vurgusunu yapmak için kullanılmıştır.



Resim 27: Gordon, Batman ve Harvey Dent Gotham hakkında konuşurken



Resim 28: Bruce ve Alfred aldıkları karar sonrası uzaklaşırken



Resim 29: Lucius Fox, Batman'ın en büyük silahını çözdüğü an



Resim 30: Joker'in Gotham'a verdiđi hasar sonrası



Resim 31: Bruce Wayne'in kimliđini gizlemek adına pek ok kadınlı grlmesi



Resim 32: Komiser Gordon, Harvey Dent'in sırrı saklanırken

Yan Çekim:

Yan kamera açısı kullanımı, genellikle iki kişi arasında geçen diyalogları etkileyici kılmak için yapılmaktadır. Sıklıkla Joker'in tehdit ettiği kişileri ve girdiği tartışmaların bulunduğu sahnelerde yan çekim tekniği kullanılmıştır.



Resim33: Joker'in Rachel'i tehdit ettiği an



Resim 34: Batman'in Joker'i sorgulaması



Resim 35: Joker'in Çete üyesiyle tartışması

Karşı Açı Çekimi:

Karşı açı çekimi Bruce Wayne'in Batman ile yüzleştiği sahnelerde sıklıkla kullanılmaktadır. Harvey Dent'in Rachel'a olan aşkını vurguladığı sahnelerde de karşı açı kullanılmış, ikiyüzlü kötü karaktere dönüştüğünde verdiği repliklerde de bu teknikten yararlanılmıştır. Joker'in kişileri tehdit edip, saldırdığı sahnelerde, kurbanların bakış açıları, karşı açı olarak gösterilmektedir.



Resim 36: Joker'in saldırdığı kurban



Resim 37: Batman'in Joker'i sorgusu



Resim38: Harvey Dent'in Rachel'a bakışları



Resim 39: Fox, Batman'i desteklerken



Resim 40: Harvey'in halka umut olduğu konuşma sahneleri

Arka Açı Çekimi:

Filmde, Batman'ın kullandığı araçları en çok gördüğümüz tekniktir. Suçluları kovalarken, masumları kurtarıırken, şehrin muhafızı görevinde olay yerine ulaşmaya çalışırken bu teknik kullanılarak sahne vurgulanmaktadır.



Resim 41: Batmobil motoru Batpod



Resim 42: Batman ve Lamborghini'si

Kuřbakiřı Çekim:

Gotham řehrinin vurgulanması ve Batman'in uęarak řehri gezdiięi sahneler zellikle kuř bakıřı olarak gsterilmektedir.



Resim 43: Batman binadan atlarken



Resim 44: Gotham řehri asker ve polisleri

2.4.1. İç ve Dış Uzamlar

Filmde ağırlıklı olarak dış uzam çekimleri yapılmıştır. Gotham şehrinin sokakları, azılı suçluların Batman ile kovalamacası dış mekânlarda yer almıştır. Komiser Gordon'ın polis teşkilatıyla birlikte Joker'i ve diğer çete üyelerini arayışları da çoğunlukla dış mekânlarda geçmektedir. Mekân Gotham şehridir. Filmin bir kısmında Batman ve Fox'un Hong Kong ziyareti de Batman'in ilk kez şehirden çıktığı bilgisine ulaşmamızı sağlamıştır. İç uzamlarda ise polis departmanı ve savcı Harvey Dent ile avukat Rachel sebebiyle mahkeme salonları gösterilmiştir. Polisin sorgu odası da iç uzamların en çok kullanılanlarından olmuştur. Batman'in sığınağı ve Joker'in harap ettiği binaların ardından Gordon ve Batman'in konuşmaları da iç uzam sahneleridir.⁷⁸



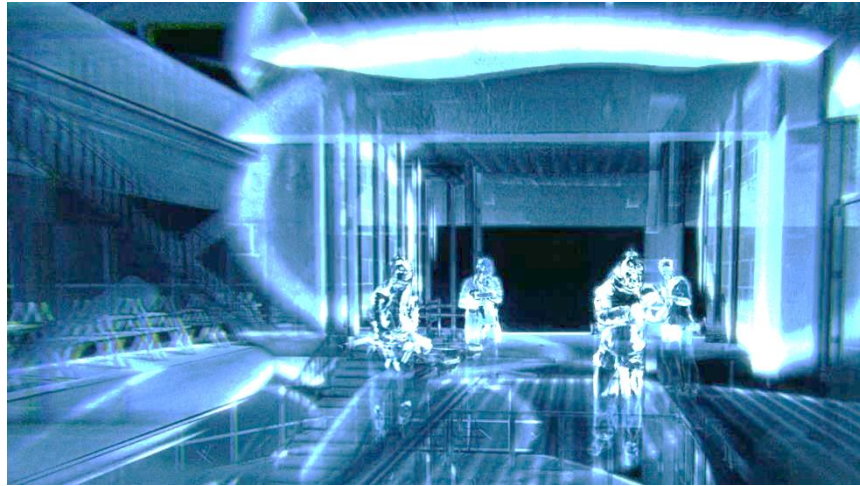
Resim 45: Gotham Hastanesi Patlama Sahnesi

⁷⁸Candemir, Abdülkadir. *Video Kamera – Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler*. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi, 2008.

2.4.2. Işık ve Renk

Filmin genel düzlemi üzerinde ışıklandırma tonları soğuktur. Karanlık ve puslu bir ortam yaratılmaya çalışılmıştır. Genellikle belli nesnelere ve kişiler vurgulanmak istendiğinden ötürü sıklıkla yapay ışıklandırma kullanılmıştır. Çatışma sahnelerinde kırmızı ve turuncu tonları ağırlıklı olarak sahnelenmektedir. Kasvetli ve tehlike bekleyen şehir; kısık ışıklar ile gri ve karanlık çekimlerle kullanılmıştır. Batman'ın gökyüzüne yansıyan işareti, hep aydınlık tutularak umudu simgelemek istenmektedir. Kötü karakterler her ne kadar siyah renk ile ifade edilse de, Joker karakteri diğer kötülere benzemediği ve şizofrenik dengesiz yapısıyla rengârenk tonları kullanarak yansıtılmaktadır. Filmin adıyla uyumlu şekilde, Kara Şövalye Batman sahneleri, dumanlı ve puslu ışıkların arasında gri tonlarına hâkimdir.⁷⁹

Filmin son bölümlerine doğru Batman'ın maskesindeki özel görüş sağlayan vericisi izleyiciye farklı bir boyutta ışık ve renk ile sunulmaktadır. Teknolojinin vurgulandığı bu sahnenin bir bölümü aşağıdaki gibidir:



Resim 46: Batman ve X görüşü

⁷⁹Sözen, Mustafa. *Sinemada Renk*. Detay Yayıncılık. İstanbul, 2011.

2.4.3. Kostümler ve Araçlar

Batman kostümü ilk çizgi romanından beri türlü özelliklere sahiptir ve gelişerek son teknolojiye ayak uydurmaktadır. Filmde içerisinde günlük kıyafet kullanımı, halkın topluca görüldüğü sahneler dışında neredeyse yoktur. Polis teşkilatı üniformasıyla Harvey, Rachel, Bruce ve Alfred ise hep şık ve takım elbise içerisinde. Kostüm tasarımcısı Lindy Hemming; Batman kostümünün önceki filmlere oranla daha rahat olması için ekstra çaba sarf etmiştir. Batman'ın kostümü yüz on parçadan oluşmaktadır. Christian Bale'in (Batman) vücuduna dengeli bir şekilde oturabilmesi ve rahatça dövüş tekniklerini sergileyebilmesi için tasarlanmıştır. Siyah pelerini değiştirilmeden kullanılmıştır.

Bruce Wayne'in takım elbiseleri Armani'den yardım alınarak oluşturulmuştur. Joker'in takım elbise aksesuarları her zaman renkli ve mor tonlarında kullanılmıştır. Özellikle Joker'in makyajı, ona şizofreni imajı verilebilmesi için hazırlanmıştır. Özel tasarım Joker maskeleri oluşturularak, Joker'in yardımcı suçluları için kullanılmıştır. Harvey Dent'in "İki Yüz" karakterine dönüştürülmesinde kullanılan makyaj için bilgisayar sistemiyle birlikte oldukça büyük çaba sarf edilmiştir.

Kullanılan araçlar, polis teşkilatına ait otomobiller, özellikle akıllara kazınmış olan tır sahnesinde kullanılan ağır kamyonetler, Swat* ekibinin araçları adeta bir şehir oyunu gibi birbirini takip etmektedir. Filmde helikopter ve hava araçları kullanılmıştır. Batman'ın sahip olduğu silahlar ve bu silahların geliştiricisi Lucius Fox'a sıklıkla değinilmektedir.⁸⁰

⁸⁰<http://www.tr.warnerbros.com/thedarkknight>. Erişim:Mayıs 2018.
<http://www.moviegrande.com/dark-knight.a.t>.

*Swat: Amerikan eyaletlerinde teşkilatlanan seçkin, özel silahlı taktik birimdir.

Güçlendirilmiş Batman kıyafetinde, batarang fırlatan yeni kollukları vurgulanmıştır. Batman'in ekipmanı olarak bildiğimiz Batman Sinyali, kancalı ip fırlatan silahı Batclaw ve bumerangları da gösterilmiştir. Bruce Wayne 'in kullandığı lüks araçlar ve Batman'in batmobili, batmobilin sahip olduğu roket atar ve tüfek, aracın içinden ayrılarak çıkan motosiklet batpod, filmde en çok göze çarpan detaylardan olmaktadır.

2.4.4. Müzik ve Efektler

Bruce Wayne'in, Batman olarak karşımıza çıktığında kullandığı sesin efekti değişmektedir. Joker'in gülüşü de unutulmaz nüanslardan biridir. Hollywood'da iki Oscar kazanan Kara Şövalye'nin Oscarlarından biri en iyi ses kurgusudur. Hans Zimmer ve James Newton Howard yeteneğini bu devam filmde de kanıtlamayı başarmıştır. Alçalıp yükselen orkestrasıyla, duygusallığı, derinliği ve kahramansı çıkışlarıyla bestelenen parçalar, filmle harmonik bir biçimde bütünleşmektedir. Film diğer Hollywood süper kahraman filmlerine göre daha akıllıca oluşturulmuş olarak nitelendirilerek, az efekt kullanılması doğal bir derinlik katılmasını sağlamıştır. Efektlerin az olması, filmin gerçekçiliğini arttırmış, karanlık tonlarla etkileyiciliği yükselmiştir.⁸¹

⁸¹ <http://www.tr.warnerbros.com/thedarkknight>.Erişim: Mart 2018.

2.5. Negatif ve Pozitif Karakter

Engelleyici karakterler, kahraman mitinde hikâyenin devam etmesine yardım eder. Çünkü iyi adamın karşılaşacağı zorlukların kaynağını üstlenecek olan bir kötü adam karşıtlığı, maceranın sürekliliğini sağlamaktadır. Negatif karakterler, saldırgan ve kahraman kadar donanım ve yeteneğe sahip, hatta çoğu anlatıda fiziksel ve somut alanda daha güçlü olarak lanse edilmektedir. Çünkü destekleyici karakterler iyiliğe hizmet etmektedir, bu yüzden iyilik kavramının getirdiği güçten yararlanmaktadırlar. Fakat engelleyici karakterlerin genellikle kaybetme korkusu yoktur. Zarar verme potansiyelleri, girdikleri negatif evrenin yalnızlığıyla bağdaştığından ötürü, engelleme görevini başarıyla yerine getirmektedirler.

İyiye ve iyiliğe hizmet eden karakterler destekleyici olarak adlandırılmaktadır. Kahraman; üstlendiği zor görevi kendi arzusuyla gerçekleştirmektedir. Kimsenin zorlamasıyla hareket etmez. İçindeki görev isteğiyle iyi amaca hizmet etmektedir. Bu doğrultu üzerinde; öncelikle kahraman, ardından da ona yolculuğunda, kötünün eylemlerini haber veren ve başarması gereken eylemde yardımcı olan, büyülü nesneyi ulaştıran, aracılık eden yan karakterler destekleyici konumunda bulunmaktadır. Destekleyici karakterler, çoğu kararını alırken içindeki iyiliğe yönelmektedir. Toplumsal düzenin kopmasını önlemek ana temasıdır. Serüvenin bölümleri içerisinde kendini feda eden yardımcı karakterler, mesaj içerikli destekleyici karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır.

İyi ve kötü karakterin yaşadığı karşıtlık, beraber oluşturdukları olay örgüsü, filmin ana temasını biçimlendirerek, verilmek istenen ilk mesajın vurgusunu oluşturmaktadır.



Resim 47: Saldırgan kasayı açmaya çalışırken

Filmin başlangıcında DC Comics yazısını gördükten hemen sonra Kara Şövalye filminin temel engelleyici unsuru; Gotham şehrinin suç çetelerinin icraatı gösterilmektedir. Bu düzlemin ilerleyen bölümlerinde, palyaço maskesi takan kişilerin engelleyici karakterler olduğunu anlaşılmaktadır.



Resim 48: Banka çalışanı suçlulara karşı bankayı savunurken

Bankada çalışan bu görevlinin soygunculara saldırması, filmde gösterilen ilk destekleyici karakter olma özelliğini taşımaktadır. Ayrıca bu sahne, daha ilk andan itibaren Gotham halkının; içinde iyilik ve umut olan, suça karşı huzurla yaşamak isteyen bir topluluk olduğu mesajı verilmektedir.



Resim 49: Harvey Dent mahkeme salonunda

Mahkeme salonunda görünen Harvey Dent'in suç çetesi karşısında yaptığı savunma ve suçluları ortaya çıkarma görevini üstlenmesiyle, yardımcı iyi karakter olarak destekleyici görülmektedir.



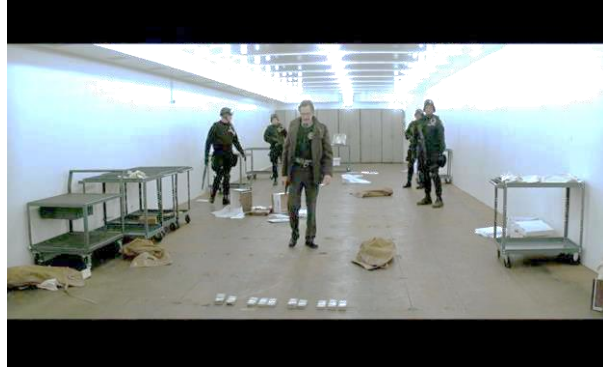
Resim 50: Maroni mahkeme sorguda

Suç örgütün liderlerinden olan Maroni, film boyunca para için şehrin huzurunu tehdit etmekte, soyguncu ve gaspçıları şehrin etrafına dağıtarak engelleyici karakter işlevini üstlenmektedir.



Resim 51: Lau Çete üyeleriyle görüntülü görüşme yaparken

Çetenin para durumuyla ilgilenen muhasebeci Lau; yarattığı karışıklık sebebiyle, filmin en önemli engelleyici karakterlerinden olma özelliği taşımaktadır. Bu sahnede Lau çeteye yeni planlarından bahsetmektedir.



Resim 52: Komiser Gordon ve Polis Merkezi

Suç çetesine karşı bütün gücünü kullanan Gotham polis departmanı ve Komiser Gordon, çetenin buluşarak gerçekleştirdikleri eylemler sonrası takip sahneleriyle destekleyici karakterler olmaktadır.



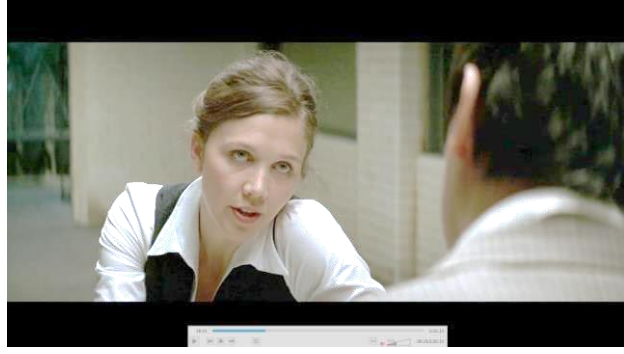
Resim 53: Joker, çete üyeleriyle toplantı yapmaya gelirken

En güçlü engelleyici, diğer engelleyici karakterleri kurban durumuna düşüren Joker olmuştur. Joker'in sahneye giriş açısıyla, diğerlerini karşısına alması olacakların habercisi niteliğindedir.



Resim 54: Fox, Bruce Wayne ile konuşurken

Lucius Fox'un, Bruce Wayne ile olan neredeyse tüm sahneleri, bu sahnede olduğu gibi Batman'e araç ve teknoloji temin ederek, görevinde yardımcı olmaya çalışmaktadır.



Resim 55: Rachel Lau'yu sorguya çekerken

Rachel Adams'ın Lau'yu sorguya çekmesi ve suç çetelerine karşı kanun savaşı vermesi, onu destekleyici karakterlerden biri yapmaktadır.



Resim 56: Ramirez ve Komiser Gordon karşılaştığında

Gotham Polis Departmanında çalışan Ramirez, destekleyici karakter rolünü oynamaya çalışan aslında pek çok hayatın kaybına neden olan bir köstebektir. Filmin son bölümüne doğru Ramirez'in gizli bir engelleyici olduğu ortaya çıkmaktadır.



Resim 57: Wayne şirket çalışanı Fox'u tehdit ederken

Değnilmesi gereken bir başka engelleyici halktan biridir. Wayne şirketleri için çalışan karakter, Fox'u, para için Batman'in sırrını açığa vurmakla tehdit etmektedir. Fakat bu hareketi bütün dikkatleri üzerine çektiğinden, Joker tarafından bir oyuna getirilerek kurban konumuna düşmektedir.



Resim 58: İki Yüz (Harvey Dent) Komiser Gordon'un oğlunu rehin alırken

Harvey Dent'in Joker'in yarattığı patlama sonucu yaralanması ve içindeki kötüye yenilip, Gordon'ın ailesini tehdit etmesiyle engelleyici karaktere dönüştüğü sahneyi görmekteyiz. Joker'in film boyunca amacı para, güç ya da konfor değildir. Şizofrenik ruhuyla, her insanın içindeki kötülük ve kaos kavramını ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bu planı Harvey için başarılı olmuştur. Bu sebeple Harvey Dent – İki Yüz adıyla engelleyiciye dönüşmüştür.



Resim 59: Mahkumların olduğu gemide bekleyiş anı

Bu sahnede, iki büyük geminin birinde Gotham hapisanesinde yatan mahkûmlar, diğerinde masum sivil halk, şehirden uzaklaştırılmaya çalışılırken, Joker'in gemilere bomba yerleştirdiği bilinmektedir. Ve iki gemiye de diğer geminin patlayıcısının ateşleyicisi bırakılmıştır. Hangi yolcular diğer gemiyi patlatmak için hamlede bulunursa, Joker hayatlarını bağışlayacaktır. Gece yarısına kadar süre tanınmıştır. Fakat ne sivil halk ne de mahkûmlar düğmeye basmamaktadır. Bu da halkın içindeki iyilik hatta mahkûmların bile kendi canlarını feda ederek, sivilleri kurtarma isteği Joker'in Gotham halkından alacağı cevap olacaktır. Gotham düşürülemez ve huzuru bozulamaz. Halk ve mahkûmlar bu sayede filmin son düğüm anındaki destekleyici karakterlerdir.

2.5.1. Engelleyici Karakterler

Filmin genelinde bütün engelleyicileri bir arada toplayan Joker baş engelleyici olmaktadır. Ama engelleyici sayısı oldukça fazla görülmektedir. Gotham şehrinin bütün suç çeteleri, para için Joker'e yardım eden bütün roller engelleyici sayılmaktadır. Bunun yanısıra nadir de olsa Joker'in oyunlarına kanıp, sıkıntı çıkaran halktan kişiler engelleyici olarak görülür.

2.5.1.1. Joker



Joker, ilk sahneden itibaren sadece masumlara değil, çetelere ve üyelerine de zarar vererek herkes açısından bir tehdit olmaktadır. Şizofreni karakteriyle kaos getirmek isteyen engelleyici konumundadır.

2.5.1.2. Harvey Dent (İki Yüz)



Joker'in onu kaçırap, patlamada yara almasına sebep olmasıyla dönüştüğü kin ve nefret dolu kişiliğin verdiği zararlar sebebiyle, engelleyici konumundadır. Yaralayan ve öldüren kişi her zaman kötü adamdır ve hikâyede engelleyici olarak görülmektedir.

2.5.1.3. Lau



Lau soygunculukta iktisas yapmış bir çete üyesi olarak, kendi çalıştığı suçluları dahi dolandırarak, engelleyici karakter konumunu üstlenmiş bir negatiftir.

2.5.1.4. Maroni



Gotham'ın en büyük çete lideri olarak bilinmektedir. Ekipleri bir arada toplayarak soygun planı yapmaktadır. Fakat filmin son bölümüne doğru yaşanan olayların getirdiği psikolojik yükü çok ağır bularak Polis teşkilatına Joker'in yerini bildirir.

2.5.1.5. Ramirez



Para için kendi görevinin kutsallığını reddederek, insanlara zarar verilmesine, polislerin ölmesine, en önemlisi de Rachel'in hayatını kaybetmesine sebebiyet vermesiyle, filmdeki en kilit engelleyici karakterlerden biri olarak gizli işlevini yerine getirmektedir.

2.5.1.6. Chechen



Her türlü kabul edilmez iş ile ilgilendiği, konuşma tarzı, tavır ve giyiminden belli olan Chechen, Joker'e göre ufak hesaplar peşinde koşan kalitesiz bir soyguncu olarak gösterilmektedir. Fakat adamlarıyla Joker'e destek vererek engelleyici karakter olmaktadır.

2.5.2. Destekleyici Karakterler

2.5.2.1. Batman



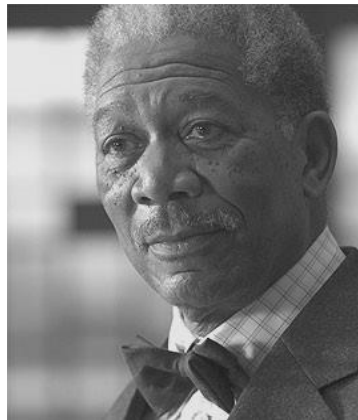
Filme adını veren Kara şövalye, sessiz muhafız, Harvey Dent'in itibarını kurtaran, halkın güvenini sağlamak için yaralanan ve yakaladığı hiç bir kötü adamı öldürmeden polis teşkilatının önüne bırakan kahraman, üstlendiği görevler ile destekleyicidir.

2.5.2.2. Alfred



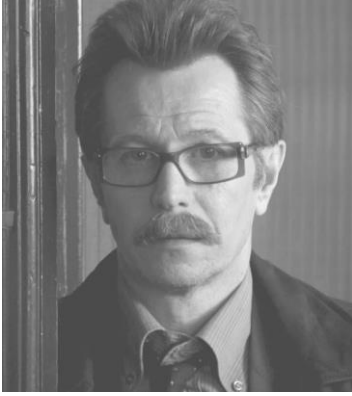
Alfred görevinde başarılı bir yardımcı, Wayne ailesinin Batman'e yadigârı, Bruce'un sahip olduğu tek ailesi ve onu her zaman koruyup kollayan karakterdir. Verdiği tavsiyeler ile Bruce Wayne'in (Batman) iyiliğini düşünen baş destekleyicilerden biridir.

2.5.2.3. Lucius Fox



Fox, Batman'in materyal sağlayıcısı olarak destekleyici konumundadır. Şehrin güvenliğini sağlamak adına, silah ve kostüm tasarımlarıyla, Batman'in ihtiyaçlarını temin eden kişi olarak hikâyedeki görevini üstlenir.

2.5.2.4. Gordon



Polis teşkilatının komiseri Gordon, şehrin refahı için gizli şekilde Batman ile anlaşma yapmıştır. Batman suçluları sorgularken ona yardım etmesi sebebiyle, yardımcı karakterdir. Filmin son bölümüne doğru Batman'in hayatını kurtarmıştır. Batman kötü kişi ilan edildikten sonra bile gizli destekleyicidir.

2.5.2.5. Rachel



Suç şebekesinin çökertilmesine yardımcı olmaktadır. Bruce Wayne'in Batman olduğunu bilen az sayıda kişiden biridir. Aynı zamanda halkın güvenliği için cesurca kimliğini ortaya koyan destekleyici karakterdir.

2.5.2.6. Harvey Dent



İki Yüz'e dönüşmeden önce, Gotham şehrinin suçla mücadelesinde umut vaat eden savcısı, cesur konuşmaları ve halkın sevilen yüzü olmasıyla destekleyici konumunda bulunmaktadır.

2.5.2.7. Bruce Wayne

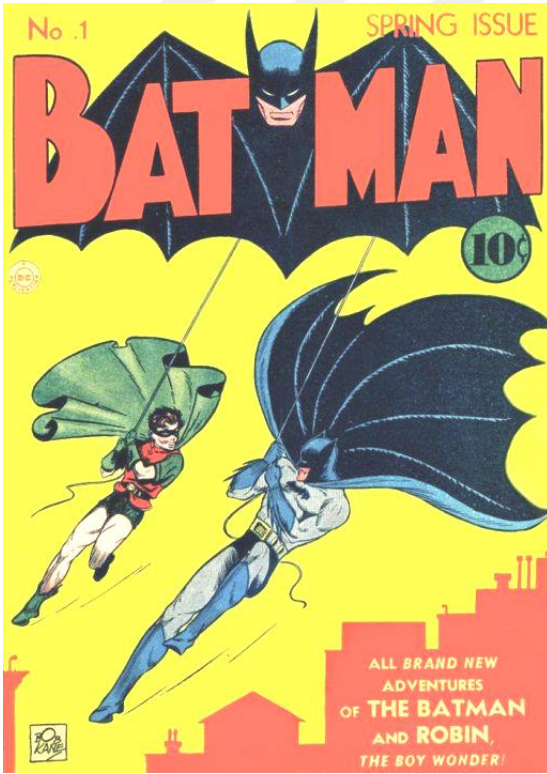


Batman gizli kimlikli destekleyici karakter Bruce Wayne, kendi kimliğiyle de halkı kurtarma konusunda polis teşkilatına yardımcı olmaktadır. Gordon ile karşılaştığı ve arabasının parçalanmasını göze alarak bir vatandaşın hayatını kurtardığı sahne, ironik bir göstergedir.

EKLER



Resim 60: Batman Çizimi



Resim 61: Batman ilk çizgi romanı (27 Mayıs 1939)

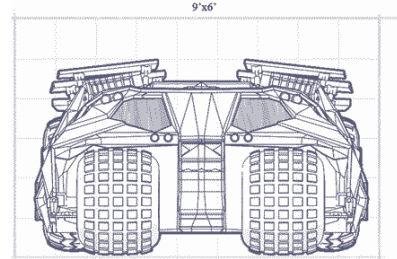
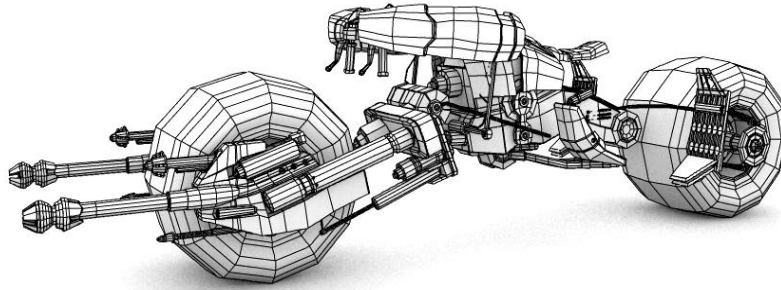


Resim 62: Batman çizgi roman çizimi

Resim 60: <http://www.hdfondos.eu/preview/536591/1024/1024>

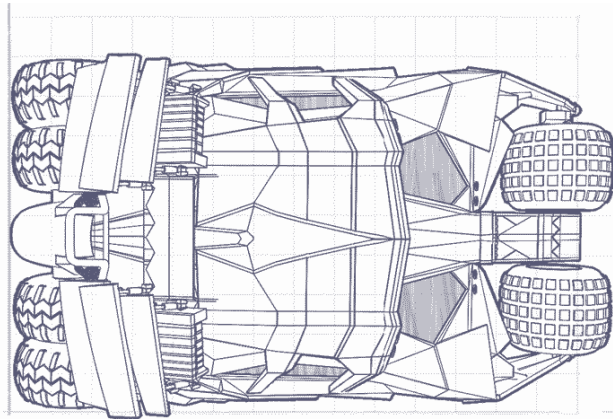
Resim 61: <https://i.pinimg.com/originals/95/ca/df/95cadf1062808e245c7400b422d25c15.jpg>

Resim 62: <https://i.pinimg.com/originals/55/f2/fc/55f2fc54ec7a53f7db6d8b9cb51e4e10.png>

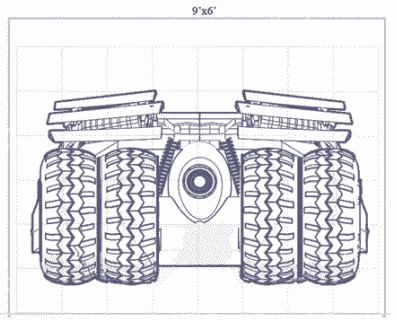


FRONT ELEVATION

ALL GRIDS 12" BY 12"



TOP ELEVATION



BACK ELEVATION

Resim 63: Batpod ve BatmobileTank



Prototype Shown
Pending Final Approval

Resim 64: Batarang

Resim 63: <https://popculture.com/wwe/2017/02/21/neca-announces-oversized-mjolnir-and-batarang/>

Resim 64: <https://drawingdatabase.com/batmobile-tumbler/>

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/004/544/701/large/kunal-biswas-bt-wire.jpg?1484479989>



Resim 65: Batman ve Batarang (çizgi roman)



Resim 66: Batman ve Batpod (çizgi roman)



Resim 67: Batmobile

Resim 65: <http://www.nerdoverload.com/biff-bam-pow-real-life-batarang-actually-returns/>

Resim 66: <https://ilovevg.it/2017/02/road-to-lego-batman/>

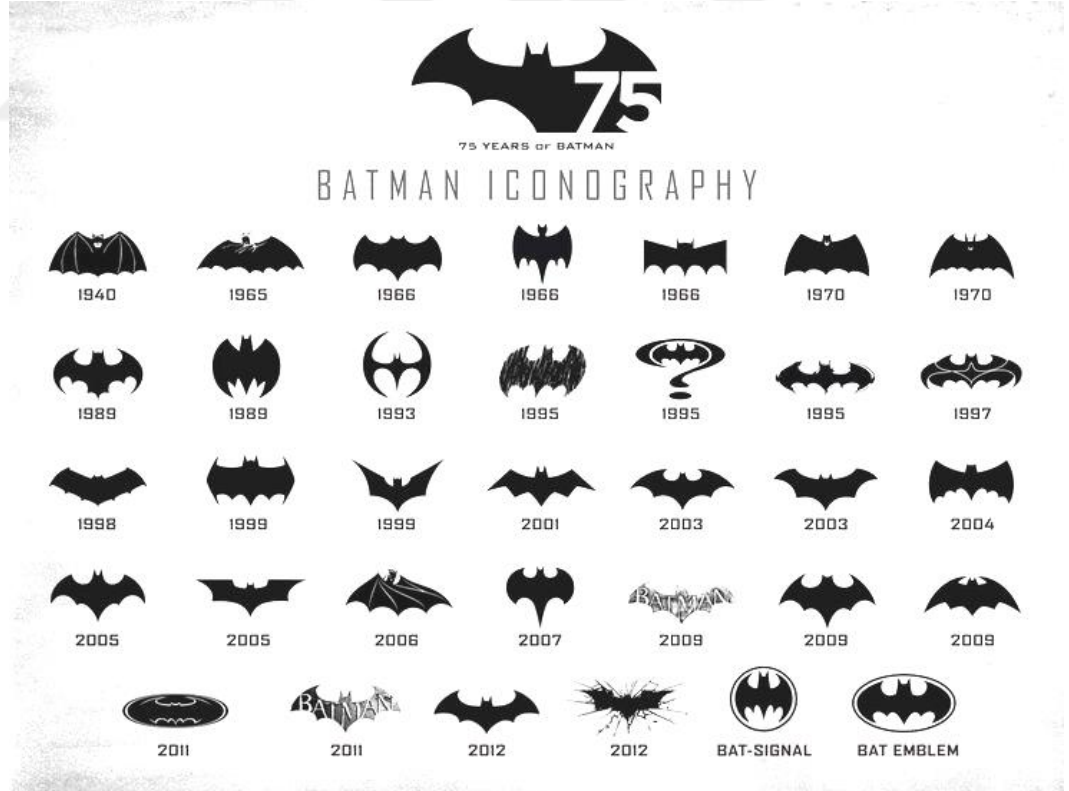
Resim 67: <https://wallpaper.macofel.com/batmobile-pics/>



Resim 68: Joker ve Kıyafeti



Resim 69: Batman ve Joker Mix



Resim 70: Batman logoları

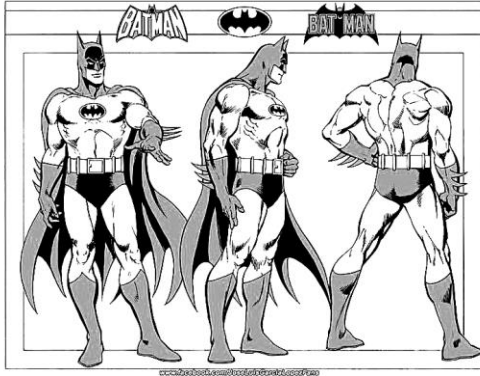
Resim 68: <https://www.ebay.co.uk/itm/111979853000>

Resim 69: <https://www.artmajeur.com/it/gocen-a/artworks/10178143/batman-joker-dc-comics-voltface>

Resim70: <https://www.pinterest.co.uk/pin/455989530994912112/>



Resim 71: Dc Comics logoların geliřimi



Resim 72: Batman ve Kostümü



Resim 73: Batman-Superman-Wonder Woman



Resim 74: Batman –Superman- Wonder Woman kostüm geliřimi

Resim 71: <http://transitus.co/what-does-dc-comics-stand-for/>

Resim 72: <https://universcomics.blogspot.com/2015/09/jose-luis-garcia-lopez-le-guide-pour.html>

Resim 73: <https://www.peak.mn/news/dc-heros-in-crisis-iin-limited-tsuwral-garna>

Resim 74: <https://i.pinimg.com/736x/bf/60/b3/bf-batman-superman-wonder-woman-dc-comic.jpg>



Resim 75: Komiser Gordon



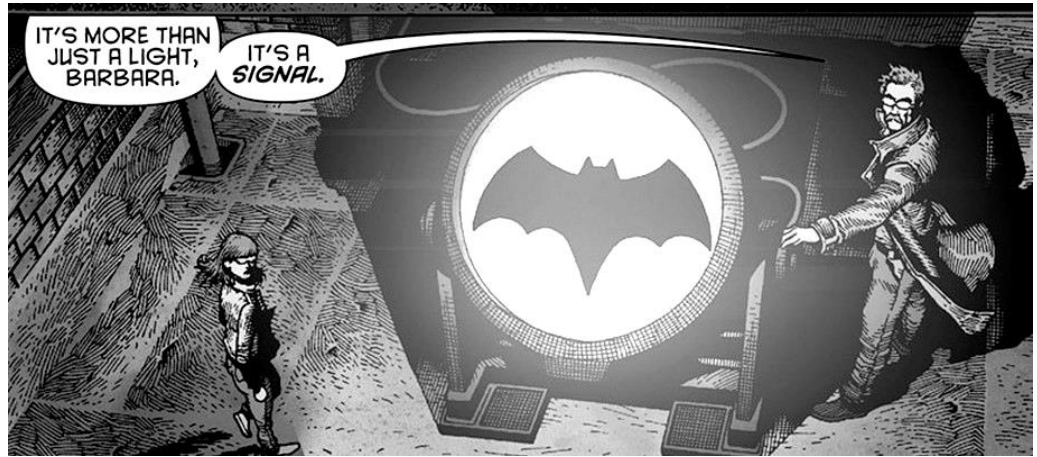
Resim 76: Lucius Fox



Resim77: Alfred



Resim 78: Batman ve Gotham şehri



Resim 79: Özel işaret ile Batman'i çağıran Gordon

Resim 76: <https://twitter.com/anygivenchunday/status/1016772616248365056>

Resim 77: http://s2.glbing.com/_4IQRiBTBd1YnynxmogKkQZRwhw=/695x0/s.glbing.com/

Resim 78: <https://cheezburger.com/8031513088/lex-luthor-and-alfred-pennyworth-are-cast-for-batman>

Resim 79: <https://thecomicvault.files.wordpress.com/2018/07/153063113398498974.jpg>

Resim 80: <https://l7world.com/2014/09/black-robin-future-batman.html>

SONUÇ

Çizgi romanın günümüzde ulaştığı nokta, Hollywood sinemasıyla birleştiği andan itibaren izleyiciye sunulmuş, sınırları olmayan fantastik söylemlerin yarattığı bir evren olmuştur. Bu alanda dünya pazarının oldukça büyük bölümüne sahip DC Comics ve Marvel Comics, Warner Bross. ile güçlerini birleştirerek Hollywood sinemasının fantastik aksiyon uyarlama bölümünün çoğunluğunu oluşturmaktadır. Çağdaş Hollywood sinemasında, hayal gücünü ve aklını iyi kullanabilen yönetmenler bu yeteneklerini kullanarak, Hollywood'da süper kahraman uyarlamalarıyla kendilerini göstermektedirler. Farklı anlatım tarzlarıyla alışlagelmiş aksiyon beklentisinin çizgisini eğerek, anlatım biçimini daha estetik hale getirmektedirler. Burada değinilecek en önemli unsurlardan biri de şüphesiz teknoloji olmaktadır. Teknolojinin 2000'li yıllarda geldiği konumu, popüler kültürün sıkça kullandığı kahraman mitinin, fantastik ve bilim-kurgu film üretimine geçmesini sağlamıştır. Hollywood sineması, görsel efektleriyle kendisinden beklenen işlevini yerine getirmektedir. Sinemanın anlatı sanatı olarak görülmekte olması, metinsel eserlerin çözümlemesinde kullanılan yöntemlerin, sinemasal çözümlerinde de kullanılmasını sağlamaktadır.

Rus halk masallarını incelemiş olan Propp, göstergebilimsel yöntemlerden esinlenerek, bir anlatı şeması oluşturmuştur. Dilbilimci Greimas ise, Propp'un biçimbiliminden yola çıkarak, göstergebilimi sinemaya uyarlamıştır. Analitik psikolojinin kurucusu Jung, insanın sahip olduğu deneyimlerden oluşan bilinçaltı dışında, evrensel öğeler içeren, kişinin miras aldığı bir bilinçdışı kavramı olduğunu belirtmiştir. Tüm insanlığın karakteristik özelliklerinden yola çıkarak arketipleri oluşturmuş ve ortaya çıkardığı kahraman arketipiyle kişinin içindeki gizli gücü keşfetmiştir. Kahraman buna bağlı olarak insanın beklentilerinden oluşmuş bir öğedir.

Bir kahraman olağan dünyasından çıkarak olağanüstü bölgeye ilerler, masalsi güçler ile karşılaşır ve kesin bir zafer kazanır. Evine edindiği tecrübeler ile değişim geçirmiş olarak geri döner. Sinemanın izleyiciye sunduğu anlatıların çözümlenebilir olması; çizgi romanın da sahip olduğu bu masalların ve arketiplerin, beyazperdede anlatı dilini bozmamış olmasıdır. Sinema; kahramanın eylemlerine bağlı kalarak masalın biçimine uyum sağlamıştır. Eskinin masalları ve efsaneleri; 1900'lü yıllarda çizgi romana dönüşmüş, milenyum çağıyla birlikte de hareketli olan görsel anlatım biçimi sinema ile aktarılmıştır. Ana temasını koruyarak kendini teknolojiye paralel şekilde geliştirmiştir. Günümüzde bu gelişimin en öncüsü Hollywood sineması olmuştur.

Bahsedilen birçok süper kahraman, kimlikleri ve sahip oldukları özellikleri ile başarılı Hollywood yapımlarına konu olmuştur. Bu filmlere genel olarak bakıldığında, bilgisayar teknolojilerinin kullanımı sıkça görülmektedir. Christopher Nolan, Kara Şövalye filminde, diğer kahraman filmlerinin aksine, sert gerçekçi ve karanlık bir dünya yaratmıştır. Bu yaklaşımıyla filmin, benzerlerine göre daha çok beğenilmesini sağlamıştır. İzleyicisinden elde ettiği yüksek beğeni oranıyla Kara Şövalye, "En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu ve En İyi Ses Kurgusu" Oscar ödülleri kazanmıştır. Çağdaş Hollywood Sineması'nın unutulmaz filmleri arasına girerek, başarılı olmuştur. Yardımcı erkek oyuncu ödülünü alan Heath Ledger'in trajik ölümü ve filmin teknisyeni Conway Wickliffe'in hayatını kaybetmesi de filmin pek çok fedakârlık sonucu ortaya çıktığını göstermektedir.

Film, tezin başlıkları altında incelendiğinde belirtildiği gibi yardımcı ve engelleyici rolündeki karakterler, Greimas'ın örnekçesine uymaktadır. Farklı ihtiyaç durumlarında, kendi yetkinliklerine göre, Fox, Komiser Gordon ve Alfred yardımcı rolündedir. Joker tarafından aldatılarak suçluya dönüşmeden önce Harvey Dent de yardımcı görevinde sayılabilmektedir. Öncelikli olarak; Gotham halkının huzurunu bozan ve Batman'i, kimliğini açıklamaya zorlayarak zarar veren engelleyici Joker'dir. Fakat sonrasında Joker tarafından içindeki nefret ortaya çıkarıldığından ötürü Dent, yasa dışı bir kişilik haline dönüşerek engelleyici olur.

Greimas'ın, Propp'un yönteminden esinlenerek ortaya çıkardığı eyleyensel örnekçesine göre, özne, nesne, gönderen, gönderilen, yardımcı ve engelleyen olarak altı farklı rol bulunmaktadır. Bu işlevsel rollere göre: Filmin öznesi Batman'dir. Bruce Wayne, Batman'in gizli kimliği olmasına karşın geri planda görülmektedir. Bu sebeple filmde özne olarak ortaya çıkan Batman olmuştur. Çünkü Batman, Gotham şehrinin huzurunu korumakla görevli kahramandır. Bu doğrultuda korunan Gotham şehri, nesne olarak belirtilmektedir. Özne-nesne ilişkisi, Batman ve Gotham Şehri arasındadır. Gotham halkının güvende olması için mücadele eden Batman, alıcı Gotham halkına karşı gönderen görevinde bulunmaktadır.

Propp'un düzleminden bakıldığında kahramanın yolculuğunun başarı ile sonlanarak, kötü adamın alt edilmesi, masalın biçimbiliminde açıklandığı şekilde ödülle sonuçlanan bir Hollywood sineması örneğidir. Vladimir Propp'un çözümlemesinde değindiği gibi uzun ve zorlu görevlere başladıktan sonra, hikâye ardı ardına gelen işlevlerin toplamının elde ettiği, ahenkli bütünü oluşturmaktadır.

İşlevler Propp'a göre çözümlendiğinde:

- 1- Uzaklaşma: Batman sorunun kaynağını bulmak için Gotham'dan ayrılır.
- 2- Yasaklama: Batman'in kimliğinin gizli tutulması gerekmektedir.
- 3- Yasağı Çiğneme: Batman destek almak için mecbur kaldığı durumlarda kimliğini açıklar.
- 4- Soruşturma: Batman ve destekleyiciler, suç çetesi ve Joker'in planlarını araştırır.
- 5- Bilgi Toplama: Joker, Batman'in kimliği ve yeri ile ilgili bilgi arar.
- 6- Aldatma: Joker ve Ramirez, Batman ve polis teşkilatını farklı mekânlara göndererek aldatır.
- 7- Suçta katılma: Batman, Joker'in oyunlarına dâhil olmak zorunda kalır ve amansız bir mücadele içine düşer.

- 8- Kötülük: Joker sırayla öldürmeye başlar, hatta bazı faaliyetlerini televizyonda yayımlar.
- 9- Aracılık: Gordon öldü sanılmasına ve Joker'den oldukça korkulmasına rağmen Batman ve Harvey işin peşini bırakmaz.
- 10- Karşıt eylemin başlangıcı: Joker'in planlarını uygulamaya başlayıp, kartını çeşitli bölgelerde bırakması, tehlikenin geldiğini gösterir.
- 11- Gidiş: Batman buna engel olmak için üstlendiği eylemine devam eder.
- 12- Bağışçının ilk işlevi: Fox, onaylamadığı bir durum olmasına rağmen, Batman'ın teknolojisini kullanarak ona yardım etmeyi kabul eder.
- 13- Kahramanın tepkisi: Batman, onun için çalışan kişileri hayal kırıklığına uğratmaz.
- 14- Büyülü nesnenin alınması: Batman Fox'dan özel X ray ışınları bir vizör alarak, Joker'i yakalama konusunda şansını artırır.
- 15- İki krallık arası yolculuk: Joker'i yakalama görevi Batman'indir. Fakat Gordon ve diğer destekleyici karakterler ile yapılan yolculuklar her türlü engeli aşmaya yöneliktir.
- 16- Çatışma: Joker ve Batman Gotham sokaklarında çatışır.
- 17- Özel işaret: Batman'ın özel işareti gökyüzüne verilen sinyaldir.
- 18- Zafer: Batman, saldırganlardan yara almadan pek çok kez kurtulmayı başarır.
- 19- Giderme: Joker'in zarar vermek için tuzak kurduğu halk kurtarılmıştır.
- 20- Geri dönüş: Batman filmin sonunda Bruce kimliğiyle evine döner.
- 21- İzleme: Batman Joker'i, Joker Batman'i, Polis teşkilatı Joker'i, gizli engelleme polis teşkilatını film boyunca izler.
- 22- Yardım: Gordon ölmemiştir ve geri gelerek Batman'i Joker'in elinden kurtarır.
- 23- Kimliğini gizleyerek gelme: Harvey Dent içindeki kötülük saklı şekilde yolculuğa devam eder. Filmin en sonunda ortaya çıkar.
- 24- Asılsız savlar: Halk, Batman'in şehre zarar getirdiğini söyleyerek isyan eder.
- 25- Güç iş: Batman'e, sevdiği kadın Rachel ya da Harvey Dent'i kurtarma seçeneği sunulur. Joker'in yaptığı bu plana göre, ancak biri kurtulabilir.

- 26- Güç işi yerine getirme: Batman Harvey Dent'i kurtarır.
- 27- Tanınma: Batman kullandığı teknolojilerle izleyici tarafından Joker'i yakalayabilecek tek kişi olarak tanınır.
- 28- Ortaya çıkarma: Joker'in Arkham deliler hastanesinde yatmış şizofrenik bir kişilik olduğu öğrenilir.
- 29- Biçim değiştirme: Bruce Wayne'in Batman kimliğini gizlemesi için büründüğü zengin ve ukala adam profilidir.
- 30- Cezalandırma: Suçlular etkisiz hale getirilmiştir. Joker ayağından Batman'in çelik ipiyle asılı şekilde bulunarak polisler tarafından verilmiştir. Hüccresine götürülmeyi bekliyordur.
- 31- Evlenme: Kahramanın ödülüne ulaştığı son kısmın tam olarak yaşandığı görülmemektedir. Çünkü Batman'in sevdiği kadın ölmüştür. Fakat aslında bu işleve uyan durum, Batman'in aşkının Gotham Şehri olmasıdır. Kazanılan ödül filmin sonunda Gotham Şehrinin eski huzuruna ve güvenliğine kavuşmuş olmasıdır. Batman bunun için her türlü riski göze almış, adının lekelenmesini ve kötü adam olarak ilan edilmeyi bile kabul etmiştir.

Karşıtlıklar üzerine oluşturulmuş olan filmde; Joker çatışma ve karmaşayı, Batman düzen ve adaleti temsil etmektedir. Kahraman ve anti kahraman arasındaki fark, Hollywood sineması kurgusuyla izleyiciye sunulmuştur. Engelleyici ve destekleyici karakter belirgin olarak vurgulanmış ve üstlendiklerini görevler detaylı ve akıcı bir şekilde anlaşılabilir.

Kara Şövalye filminde olduğu gibi, diğer çizgi romandan Hollywood sinemasına uyarlanan filmler ve kahramanların işlevleri incelenebilir. İzleyiciye ulaştırılmak istenen mesaja göre, kuramlara ve anlatılara dayandırılarak çözümlenebilirliği araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Akerson, Fatma Erkman. *Edebiyat ve Kuramlar*. İthakî Yayınları.İstanbul, 2010.
- Akerson, F. Erkman. *Göstergebilime Giriş*. Multilingual Yayınları.İstanbul, 2005.
- Adanır, Oğuz. *Sinemada Anlam ve Anlatım*. Say Yayınları.İstanbul, 2012.
- Akbaba R, Filiz. *Yakınsama Kültürü Transmedya Çözümleme Örneği: Propp'un İşlevler Kuramı ve Game Of Thrones Dizisi*. Kocaeli Ü.Yüksek Lisans Tezi, 2014.
- Akın, Mazlum. *Çizgi Roman Sözlüğü*. Cinius Yayınları.İstanbul, 2008.
- Akın, Sunay. *Hayal Kahramanları*. İş Bankası Kültür Yayınları.İstanbul, 2015.
- Alpin, Hakan. *Çizgi Roman Ansiklopedisi*. İnkılap Kitabevi.İstanbul, 2007.
- Beaty, Bart. *Sanat Karşısında Çizgi Roman*. Çev: Nurettin Elhüseyni Yapı Kredi Yayınları. İstanbul, 2017.
- Berger, John. *Görme Biçimleri*. Çev: Yurdanur Salman. Metis Yayıncılık. İstanbul, 2016.
- Bolan, Burhan. *Çizgi Roman Sanatı*. Engin Yayıncılık.İstanbul, 2000.
- Chatman, Seymour. *Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. Çev: Özgür Yaren. De ki Basım Yayım Ltd. Şti. Ankara, 2009.
- Claremont, Chris. *X-Men Klasik – Sayı 1*. Çev: Sinan Ural.Gerekli Şeyler Yayınevi. İstanbul, 2011.
- Campbell, Joseph. *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev: Sabri Gürses. İthaki Yayınları, İstanbul, 2017.
- Candemir, Abdülkadir. *Video Kamera – Stüdyo Ortamları ve Dış Çekimler*.T.C. Anadolu Üniversitesi.Eskişehir, 2008.
- Cantek Levent. *Çizgili Hayat Kılavuzu - Kahramanlar –Dergiler – Türler*. İletişim Yayıncılık.İstanbul, 2016.
- Cantek, Levent. *Türkiye'de Çizgi Roman*.İletişim Yayıncılık. İstanbul, 2012.

- Carriere Claude, Jean. *Sinemanın Gizli Dili*. Çev: Simten Gündeş. Der Yayınları. İstanbul, 1995.
- Ceran, Kosta. *Dünya'da Çizgi Roman*. Kolektif- YKY. İstanbul, 1998.
- Çıblak, Nilgün. V. *Propp'un Masal Çözümleme Metodu*. Türk Dili Dergisi, 2005.
- Dorsay, Atilla. *Hayatımızı Değiştiren Filmler*. Remzi Kitabevi. İstanbul, 2014.
- Ersümer Oluk, Ayşen. *Klasik Anlatı Sineması*. Hayalperest Yayınevi. İstanbul, 2013.
- Fiske, John. *İletişim Çalışmalarına Giriş*. Çev: Süleyman İrvan. Pharmakon Kitap. Ankara, 2014.
- Gezgin, İsmail. *Sanatın Mitolojisi*. Sel Yayıncılık. İstanbul, 2014.
- Günay, Doğan. *Metin Bilgisi*. Üçüncü Baskı, Multilingual Yayınları, İstanbul 2007.
- Gündüz, Ali Cemal. *İlköğretim Türkçe 6. Sınıf Ders Kitaplarında Öykü Türündeki Metinlerin Greimas'ın Eyleyenler Örnekçesine Göre İncelenmesi*. Çanakkale Onsekiz Mart Ü. Yüksek Lisans Tezi, 2012.
- Gürses, İbrahim. *Jung'cu Arketip Teorisi Bağlamında Simurg Örneği*. Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi. Cilt:16 Sayı-1. Bursa, 2007.
- Henderson Mar. *The change from Hero to Antihero in Movies*. Classic Films, 2009.
- Jung, Carl Gustav. *Analitik Psikolojinin Temel İlkeleri-Konferanslar*. Çev: Ender Gürol. Cem Yayınevi. İstanbul, 2010.
- Jung, Carl Gustav. *Dört Arketip*. Metis. Çev: Zehra Yılmaz. Yayınları. İstanbul, 2005.
- Kıraç, Rıza. *Sinemanın ABC'si*. İstanbul: Say Yayınları. İstanbul, 2012.
- Kıran, Zeynel & Kıran, Ayşe. *Yazınsal Okuma Süreçleri*. Seçkin Yayınları. İstanbul, 2007.
- Kindersley, Dorling. *Marvel Encyclopedia*. Dorling Kindersley Publisher. UK, 2014.
- King, Tom. *DC Rebirth-Batman Cilt 1: Ben, Got*. Çev: Hasan Süpürgeci. JBC Yayıncılık. Ankara, 2018.

- Macri,Thomas. *Marvel Avengers: Başlangıç*. Çev: Emre Yavuz. Beta Kids Yayıncılık.İstanbul, 2016.
- Manapul, Francis & Buccellato, Brian. *Flash Cilt 1-ileri*. Çev: Emre Taşkiran. Arka Bahçe Yayıncılık.İstanbul,2014.
- McCann,Jim. *Marvel Captain America-Başlangıç*. Çev: Emre yavuz. Beta Kids Yayınevi.İstanbul,2017.
- McCann Jim. *Marvel Iron Man-Başlangıç*.Çev: Emre Yavuz. Beta Kids Yayınevi.İstanbul, 2017.
- McCann, Jim. *Marvel Spiderman - Başlangıç*. Çev: Emre Yavuz. Beta Kids Yayınevi.İstanbul, 2017.
- Moench,Doug. *Yeşil Dev Hulk Klasik - Cilt 1*. Çev: Emre Taşkiran. Büyülü Dükkan Yayınevi. İstanbul,2013.
- Monaco, James. *Bir Film Nasıl Okunur*. Çev: Ertan Yılmaz. Oğlak Yayıncılık.İstanbul, 2013.
- Morales,Morrison & Kubert, Walker. *Superman Action Comics 5 Cilt*.Yapı Kredi Yayınları. İstanbul, 2014.
- Ormanlı,Okan. *11 Eylül Sonrasında Hollywood'da Mitolojik Yaklaşımlar ve Arkepler*. DergiPark Akademik Cilt 9.Sayı-1.İstanbul, 2015.
- Orr, John. *Sinema ve Modernlik*. Çev: Ayşegül Bahçıvan. Bilim ve Sanat Yayıncılık.İstanbul, 1997.
- Parsa, Seyide & Parsa, Alev Fatoş. *Göstergebilim Çözümlemeleri*.Ege Üniversitesi Basımevi.İzmir, 2012.
- Paquette,Yanick & Morrison,Grant. *Wonder Woman. Cilt 1-Yeni Dünya*.Yapı kredi Yayınları. İstanbul, 2017.
- Propp, Vladimir. *Masalın Biçim Bilimi*. Çev: Mehmet Rifat & Sema Rifat. İş Bankası Kültür Yayınları.İstanbul, 2011.
- Rifat, Mehmet. *XX.yy. Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları*.YKY. İstanbul, 2013.

- Rifat, Mehmet. *Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü*. İş Bankası Kültür Yayınları.İstanbul, 2013.
- Rifat, Mehmet. *Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları*, YKY.İstanbul,2007.
- Rojek, Chris. *Şöhret*. Çev: Semra Kunt Akbaş; Kürşad Kızıltuğ .Ayrıntı Yayınları. İstanbul, 2001.
- Ryan Michael ve Kellner Douglas. *Politik Kamera*. Çev:Elif Özsayar. Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010.
- Samancı, Özge. *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.İstanbul, 2004.
- Schwartz, B. Emerson, *Cooley and the American Heroic Vision*. Symbolic Interaction, 1985.
- Şefik, Can. *Klasik Yunan Mitolojisi*. Farklı Yayınevi. İstanbul, 2011.
- Sözen, Mustafa. *Sinemada Renk*. Detay Yayıncılık. İstanbul, 2011.
- Synder, Scott. *Batman Gates Of Gotham*. DC Comics. USA. 2012.
- Tuncer, Ayşe P. *V.Propp'un Yaklaşımına Göre Son Dönem Amerikan Animasyon Filmlerinde Anlatı Yapısı*. Ege Üniversitesi.Yüksek Lisans Tezi. İzmir, 2017.
- Tuncer, Nilüfer. *Çizgi Roman ve Çocuk*. Çocuk Vakfı Yayınları.İstanbul,1993.
- Uçan, Hilmi. *Dilbilim, Göstergebilim ve Edebiyat Eğitimi*. Hece Yayınları.Ankara,2008.
- Umay T. Günay, *Elazığ Masalları ve Propp Metodu*.Akçağ. Yayınları.Ankara, 2011.
- Wallace, Daniel. *DC Comics Encyclopedia*. Penguin Books.UK, 2008.
- Wineyard, Jeremy. *Sinemada Çekim Teknikleri*. Çev:Gökhan Rızaoğlu. İst Organizasyon. İstanbul, 2010.
- Yengin, Deniz. *Yüzüklerin efendisi üçlemesinin filmsel anlatı çözümlemesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul, 2006.
- Yücel, Volkan. *Kahramanın Yolculuğu*. İstanbul Bilgi Ü. Yayınları.İstanbul, 2014.