



Batman Çizgi Romanlarında Süreç İçerisinde Değişen Tasarım Unsurları

Ekin Can SEYHAN^{1*}

ÖZ

Süper Kahraman hikayeleri, diğer hikaye anlatımlarındaki gibi yazıldıkları konuya göre yaşanan dönemi veya söz konusu dönemdeki geçmişin ve geleceğin nasıl görüldüğü üzerine bir okuma sağlayabilirler. Kahramanın macerası anlatılırken olay kurgusunun geçtiği atmosfer yazarın kendi yaşadığı dönemde sahip olduğu bilgi ve birikim üzerinden yaratılır. Bu anlatım ile hikayenin ana konusu kadar, dönemsel ya da bölgesel okumalar da yapmak mümkündür.

Süper kahraman dünyasının temeli 1938/1939 yıllarına dayanır. Bu yıllarda *Superman* ve *Batman* ile başlar. Bu bağlamda *Batman*'i, *Superman* ve diğer birçok süper kahramandan ayıran en önemli özelliği ise, *Batman*'in insan üstü güçlerinin olmayıp sıradan bir insan oluşudur. *Batman*'in diğer kahramanlara göre zayıf olan bu yönü gerçek dünya ile bağı konusunda daha güçlü kılmaktadır.

Bu bağlamda *Batman* anlatımları yapılan çeşitli çizgi roman, film vb. anlatım yöntemleri de, hikayelerin geçtiği iç mekanlar üzerinden bir takım okumalar yapılmasına olanak sağlamaktadır.

Makalenin amacı, *Batman* hikayelerindeki tasarım unsurlarını çizgi roman serisinin tarihselliği içinde okumaktır. Bu bağlamda, çeşitli tasarım unsurlarının kullanım yerlerine göre hikayelerin geçtiği dönemleri ve hikaye kurgusunu dönemlerin tasarım unsurları ve özellikle mimari-iç mimari temsilleri üzerinden okunmak hedeflenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Süper kahraman, Batman, tasarım, içmimari, içmekan, moda, endüstriyel tasarım

Changes of Design Element by Time in *Batman* Comics

ABSTRACT

Super hero stories can provide a view about the exact, past and future in the time period that the story had been written. As the heros adventure being told, the world that takes place in the fiction is created by the knowledge and experience of the author in that period of time which the story is being written in. With this expression it is possible to make a local and periodic readings as well as the subject of the story. 1938-1939 are the years that we can call pillars of the super hero world. It began with *Batman* and *Superman*. In this context, the one particular feature that separates *Batman* from *Superman* and all the other heroes is that *Batman* is just an human and has no super powers. This makes *Batman* weaker than other super heroes but it makes him far more connected to the real world. In this context, *Batman* movies, comics etc. allow us to make inferences by using the environment that the story takes place

The purpose of this article is reading the design elements in the historicity of comic series in *Batman* stories. In this context, the goal is determine the the design elements and especially the architectural designs that used in that particular period of time in that story.

Keywords: Super hero, Batman, design, interior architecture, interior, endustrial design, fashion

¹ Başkent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü

* İlgili yazar / Corresponding author: ekincanseyhan@gmail.com

Gönderim tarihi: 04.05.2017

Kabul tarihi: 24.11.2017

1. BATMAN ÇİZGİ ROMANLARINDA SÜREÇ İÇERİSİNDE DEĞİŞEN TASARIM UNSURLARI

Süper kahramanlar, insanlığın geçmişten günümüze mitlerde aradığı kahraman kavramının modern zaman yansımasının bir kolu olarak görülebilir. Bir zamanlar mitlerde olan kahramanlar ve başlarından geçen olaylardaki, kahramanların mücadeleleri, ilk süper kahraman *Superman*'in doğuşuyla modern zaman da yeniden anlatılmaya başlanmıştır. Eski zamanlardaki yaratıklara karşı insanları koruyan ya da geçmiş zamanda mücadeleleri ile insanlara simge olan Herkül, Odisea gibi kahramanlar artık *Superman* , *Batman* gibi kahramanlara dönüşmüştür.

Süper kahraman kavramının doğuşu , iki temel kırılmaya dayanır. 1938 yılında *Superman* 'in doğumu ile süper kahraman kavramı başlamış, 1939 yılında *Superman* 'in çıkışından etkilenip var olan detektif hikayelerinden *Batman*'in doğuşu görülmektedir. (Levitz , 2010 s.46-50)

1938 yılında *Superman* 'in çizgi roman dünyasına girişi ile yeni bir dönem başlamıştır. Bu dönem ile birlikte Detective Comics adı ile yayınlanan çizgi romanı yeni bir döneme adım atmıştır. Editor Vin Sullivan *Batman* yaratıcısı Bob Kane'den bu akıma uygun bir adım atmasını talep etmiştir. İlk olarak 1938 yılının Haziran ayında *Superman* ile başlayan süper kahraman kavramının Detective Comics hikayelerine etkileri ilk olarak Aralık ayının 22. sayısında olmuştur. 22. sayıda karakter maske takan bir savaşçıya dönmeye başlamıştır Bu şekilde 30 Mart 1939'da *Detective Comics* 27 yeni bir kahramanın doğuşu olmuştur. Geçmişinde Detective Comics normal bir insanın sıradan macera hikayeleriyken, 27'inci sayıyla değişimini tamamlayıp *Batman* karakteri doğmuştur. (Levitz , 2010 ,s 50 . Manning , 2014 , S10-12)



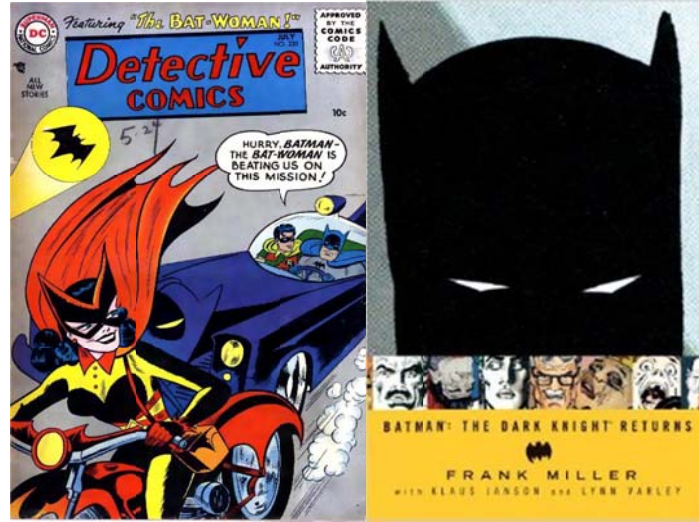
Görsel 1: *Detective Comics* sayı 18,19,20,22 (Kane 1938) , Mayıs 1939 *Detective Comics* sayı 27. (Kane 1939)

Batman'in bu makale için seçilme nedeni *Superman* ile birlikte doğan ilk süper kahraman öncülerinden olmasının yanı sıra 1939'dan bugüne düzenli olarak yayınlanmasıdır. Yayınlandığı süreç boyunca toplumsal, siyasal, kültürel ve bilimsel alanlarda yenilikleri takip etmiştir. 1939'dan bugüne kadar süren değişimler ile birlikte, süreç içinde oluşan farklılıklar üstünden tarihsel analizini yapmak kolaylaşmaktadır.

1. Batman Tarihi

Batman, çizgi roman evreninde süper güçleri olmayan bir kahramandır. Güçlerinin olmayışı *Batman* çizgi romanlarının gerçek dünya ile ilişkisinin kuvvetini arttırmıştır. Diğer kahramanlar gibi fantastik dünyalarda değil, evrenimizde işi daha fazladır. Bu durum sonucunda *Batman*'in diğer kahramanlara göre, gündelik hayatla ilişkisi kuvvetlidir. *Batman*'in tasarım kültürü ile ilişkisi bu bağ üzerinden okunmaktadır. *Batman* döneminin sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarının içindedir. Bu bağlamda *Batman* çizgi romanları, toplumsal, siyasal ve kültürel olarak 3 ayrı başlıkta incelenebilir.

Batman çizgi romanları gerçek hayatta etkisi görülen bir toplumsal olay olan süper kahraman kavramının doğuşundan gelmektedir. Superman'den önce sıradan bir macera hikayesidir. History Chanel Comic Book Superheroes Unmasked Documentary - The Origin Story of DC & Marvel Comics belgeselinde 1938 tarihinde doğan *Superman* 'in çocuklar tarafından sevilmesinin sebebini, *Superman*'in sıradan insan kimliğinin temsili olan *Clark Kent*'i vurgular. (Kroopnick 2003) Bu durumu ele aldığımızda *Batman*, *Superman* 'in eksik yönü olan insan kimliği tamamlanmış bir karakterdir. 1939 yılında geçirdiği değişim de *Superman*'in ortaya çıkışıyla değişen çizgi roman kavramının bir etkisidir.

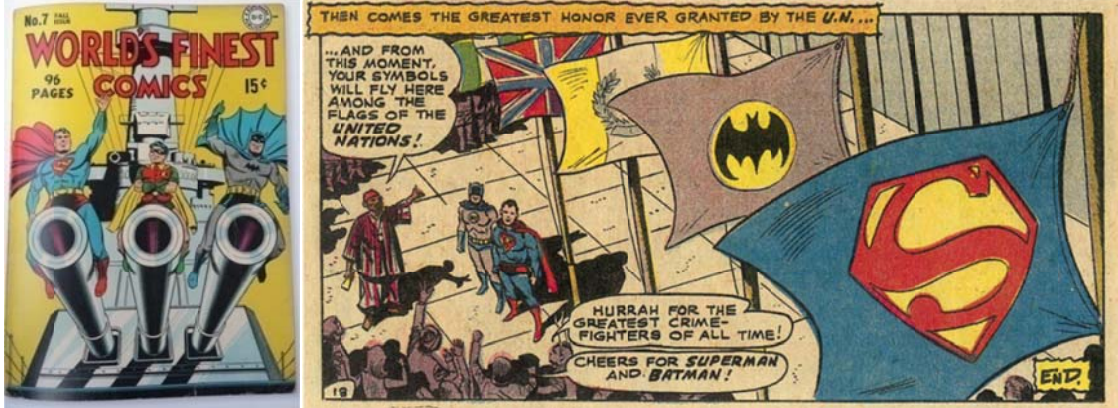


Görsel 2: *Detective Comics* 233 (Hasen 1956) - *Dark Knight Returns* (Miller 1986)

Batman çizgi romanlarının toplumsal olaylarla etkileşimi yalnızca kahramanın kendisinin kökten değişimi ile olmamıştır. 2'nci dünya savaşının ardından feminist hareketin artışıyla çizgi roman evreninde artan kadın eğiliminin bir yansıması, *Batman* 'de de görülmektedir. (URL 1 , Defacto , 2008 s. 95) 1956 yılında *Detective Comics* 233'üncü sayıda kadın kahramanlara *Batwoman* eklenir. *Batwoman* karakterinin doğuşu, kadın karakterlerin *Batman* hikayelerindeki yan rollerden kurtuluşudur. Bu tarihe kadar sevgili gibi rollerde olan kadın karakterler *Batwoman* ile bu temsilinden çıkarak, artık kadın karakterler *Batman*'e eşit şartlarda bir temsile ulaşmıştır. (Manning , 2014 ,s.61)

Batman çizgi romanlarında toplumsal değişimler, çizgi roman hikayelerini değiştirdiği gibi, hikayeler de toplumsal olaylara eleştirel yorumlarda bulunmaktadır. 1986 yılına ait Frank Miller imzalı *Dark Knight Returns* çizgi romanı siyasal olarak baskıcı ve özgürlükten uzak bir toplumda yaşayan bireylerin, kaos ortamında tepkilerini barındırmaktadır. Hikaye toplumsal gerginlik ortamına tepki olarak yaşayan temsilleri mutant çocuklar ve *Batman*'in çocukları gibi gruplarla yansıtmaktadır. Bu gruplar

öncelikle mutant lider adı altında kötü karakterin çetesidir. Daha sonra Sovyetler ile Amerika arasında savaş çıkarma noktasına gelen Corto Maltese adasına Sovyetler tarafından atılan bomba ile taraf değiştirirler. Buradaki bomba ve Amerikan- Sovyet çekişmesi hikayede aslında savaş içerisinde toplumun yaşadıkları kaosu gösterir.



Görsel 3: World Finest Comics'in 7. Sayısının kapağı. Siegel, Fred (1942) (Paul, 2010 S 332)

Siyasal olarak *Batman* çizgi romanları ele alındığında, ilk siyasi hikaye akışı 1942 tarihli *World Finest Comics*'in 7. sayısında görülebilir. Bu kapakta dönem itibariyle dünyanın içinde olduğu savaşı işleyen bir hikaye görürüz. Burada savaşın işlenişi, insanların yaşadığı bunalımı kırmak adına, Görsel 3 deki kapaktan anlaşılacağı üzere çok daha ılımlı işlenir. Ayrıca dönemin *Batman* çizgi romanlarında *Batman*'in artık çok daha "PATRIOT"² olduğundan bahsedilir. (Manning, 2014, S 26) Bir diğer siyasi bakış ise 1969 yılında yayınlanan *World Finest Comics*'in 183 nolu sayısına ait görsel 3teki kare ele alınabilir. Bu görselde birleşmiş milletler binasında adalet sağlayan *Batman* ve *Superman*'in simgeleri dalgalanmaktadır.

Kültürel alanda *Batman* sanatın birçok dalı ile ilişki kurmuştur. Müzik, sinema, edebiyat gibi birçok alanda hikayeler içine işlenmiş kültürel bağlar bulunabilir. 1970'lerde Beatles gibi gruplardan, 1991 *Batman & Dracula* gibi korku hikayesi kahramanı Dracula ile olan hikayesi örnek olarak alınabilir.



Görsel 4: Sırayla *Batman* 162 1964 yılında King Kong afişi ile benzerlikli kapak. (Wood 1964), *Batman* 225. 1974 Kurt Adam *Batman* çizgi romanlarında (Finger 1974), *Batman* 222 1970 Beatles benzeri bir pop grup ile *Batman* kapağı (Robbins 1970)

² Burada bahsedilen Patriot kavramı vatanseverlik kavramının ötesindedir. Batman Amerikan toplumuna savaşı kabul ettirme rolüne sahiptir.

2. Batman'ın Tarihindeki Tasarım Unsurları

Batman'in tasarım kültürüyle olan ilişkisinin temeli, *Batman çizgi romanlarının*, gerçek insan kimliğindeki bağ ile kuvvetlenir. Örneğin, *Batman*'in yaşadığı Gotham, Amerika'da bir şehirdir. Birçok anlatımda birden çok gerçek şehir ile ilişkilendirilmiştir. Ayrıca Bruce Wayne gerçek bir milyoner ve ünlü olan Playboy kurucusu Hugh Hefner'dan esinlenilmiş olup dünya hayatını yaşamaktadır (Levitz 2010 , 370). Bu gibi ilişkiler bize tasarım kültürü ile olan ilişkisinin kuvvetini gösterir. 1939'dan günümüze kadar düzenli devam eden yayınlar zamanlarına göre dönemsel değişimler taşımaktadır. Hikayelerde yer alan mimari, iç mimari, endüstri tasarımı, moda ve grafik tasarımı ürünleri dönemin akımlarından etkilenir. Bu sebepten, *Batman* çizgi romanları tasarım tarihi ve kültürünü okumamızda önemli bir belge niteliğindedir.

2.1. Mimari ve Gotham Şehri

2.1.1. Mimari

Batman çizgi romanlarında şehir ve mimari ; *Batman*'in yaşadığı Gotham şehri ve diğer şehirler olarak, iki ayrı şekilde değerlendirilebilir. Hikayelerde şehirler, yazıldığı zaman veya hikayenin geçtiği zamana göre yansıtılır.

Hikayenin yazıldığı dönemi yansıtması olarak ele alındığında , Görsel 5'te 1946 yılında çizilen *Batman* karesinde, şehrin çizildiği dönemdeki yansıtılması görülmektedir. *Times meydanı'nın* bugünkü halinden oldukça uzak olan 1946'daki görseline benzer bir şekilde resmedilmiştir. Buradaki çizimde dev reklam tabelaları ve yükselmekte olan binaları ile, o dönemin yansıması bulunmaktadır.



Görsel 5: Acrostic of crime august 1946(Levitz 2013 The Golden Age Of DC Comicss;169), Times meydanı (URL2)

Hikayelerin konu itibarıyla geçtiği zaman üzerinden şehir yansımaları olarak ise 2013 yılında basılan, 1880'lerde geçen bir hikaye olarak *Batman: Gotham By Gaslight* incelenebilir. Bu hikayede şehir 1800'leri yansıtan bir çizime sahiptir. Hikaye 1888 yılında sokakta öldürülen bir kadın ile başlar. Hikaye o dönemin önemli şehirlerinden Londra, Viyana gibi şehirlerin yansımasında geçer.

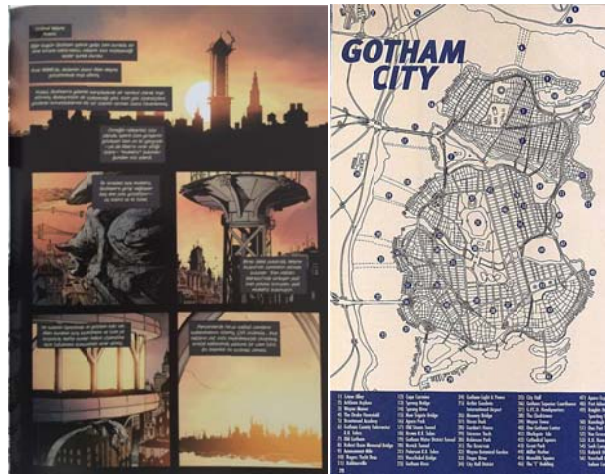


Görsel 6: Gotham By Gaslight DC Comics february 1989(Augustyn 2013;S 10) B) Gotham By Gaslight DC Comics february 1989(Augustyn 2013;S 62), Detective Comics 241 iç kapak (Hamilton 1957)

Hikayenin geçtiği dönemler üzerinden üretilen şehir yansımaları bazı çizimlerde hikaye gereği kurgusal şehirlere de yer vermektedir. 1957 *Detective Comics*'in 241.sayısında hem gerçekte var olan şehrin yansıması, hem de gelecek uzay yapılarının gösterildiği bir şehir görülmektedir. Kapak içindeki metin üzerinde de bahsedildiği üzere 1951 yılında yaşayan *Robin*'in 3051 yılında yaşayan *Batman* ile ilişkisi resmedilmiştir. Bu anlatım çizimler üstünden yapılırken, ortadan kesilen ve değişen zaman diliminde 1951 mimarisinin çizimi ve 3051'in hayali mimarisi karşılaştırılmaktadır.

2.1.2. Gotham Şehri:

Gotham şehrinin isim olarak ilk telaffuz edilişi, *Batman 4* çizgi romanında 1941 yılındadır. O günden sonra artık Gotham ile *Batman* bir bütün olmuştur. Süreç içerisinde 'Gotham' şehri birçok şekilde ele alınır. *Batman* filmlerinde Gotham 1989'da bir hayal ürünü gotik bir kent iken, 2005'den sonra 'Gotham' Chicago, New York, Manhattan'ı temsil etmeye başlamıştır. Her temsil yayınlandığı dönemin mimarisinin yansımasıdır. Gotham şehri, çizgi roman evreninde var olan ve yaşayan bir şehirdir. En güncel Gotham şehri, tasarım olarak 2014 yayın yılına sahip *Batman Baykuşlar Divanı* hikayesinde resmedilmektedir (Görsel 7). Hikayede şehrin, simgesel olarak en yüksek binasının Gargoyl'lar adı verilen 13 heykel tarafından korunduğuna dair betimlemeler vardır. Modern mimari yapıdaki bina şehrin çizgilerini taşıırken diğer yandan sahip olduğu karanlık yönünü bu heykeller ile korur.



Görsel 71): *Batman Baykuşlar divanı* 2014.(synder 2014), Gotham Secret Files sayı 1 haritası (Peterson 2000)

Görsel 7'de sağ tarafta görülen haritada, Eliot R. Brown'ın çizdiği Gotham planı gerçek belediye planları kadar okunabilir şekildedir (Brown,1999). Yaşayan gerçek bir şehir yaratılıp, şehir, mevcut şehirlerin birer yansıması olarak aktarılır. İpek Kaştaş ve Hande Atmaca ise *Çizgi roman ve Mekan* adlı makalesinde Christopher Nolan *Dark Knight* filmlerinin şehrinin Newyork olarak karşımıza çıktığından bahsetmiştir (İçmimar, 2013: 105). Nolan çizgi roman dünyasındaki Gotham yerine Newyork'u yansıtarak, gerçekçi Gotham şehrini yaratmıştır.

2.2.İç Mekan ve Batman Mağarası

2.2.1. İç Mekan

Şehir ve mimari kurguları başlığında bahsedilen Gotham *By Gaslight* 1800'lerin iç mekan kurguları olarak da önemli bir belgedir. Görsel 8'in sol tarafında döneme ait bir mahkeme salonu olup, dönemsel iç mekan tasarım çizgileri olarak kemerli pencere, kaplamalı kolonlar gibi detaylar görülmektedir.

Bir diğer geçmiş dönem iç mekan kurgusu örneği ise, 2011 yılı basımlı *Batman: Gates of Gotham* 'dır. Çizgi romanda 1881 ve güncel zaman olarak paralel iki hikaye işlenmektedir. Bu iki zaman geçişleri içindeyken üçüncü bölümde geçen Görsel 8'in sağ tarafındaki çizimde, döneme ait bir iç mekan görülmektedir. İç mekana bakılınca kaplamalı kolonlar gibi çerçevesi kaplanmış bezemeli şömine ile dönemsel izlere rastlanmaktadır.



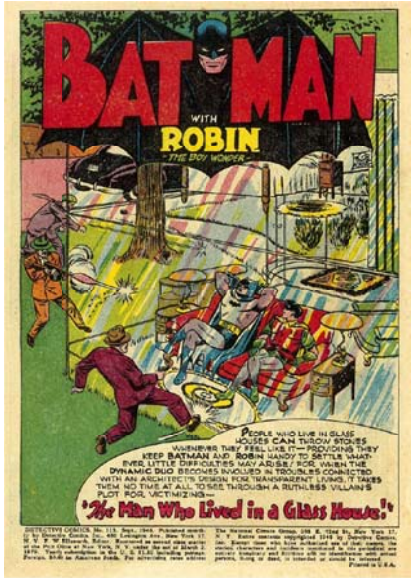
Görsel 8: 1800 lerde iç mekan hakeme.(Augustyn 2013),1800 lere ait iç mekan çizimi (Synder 2011)

Gotham *By Gaslight* hikayesinin geçtiği 1888 yılında iç mekan çizimlerinden birisi de komiser Gordon'ın ofisidir. Görsel 9'un sol tarafında Gordon'ın 1888'de yaşarken sahip olduğu ofis görülürken, Görsel 8'un sağ tarafın '*Batman Year One*' hikayesinde yazıldığı yıl olan 1987 yılına ait çizilen ofisi görülmektedir. Bu iki görsele karşılaştırmalı olarak bakıldığı zaman iç mekan içindeki zamansal değişimler net bir şekilde görülür. Yan yana bu iki görselde 1888 yılında resmedilen ofis 1888'lerin modernist çizgilerine sahipken, 1987 yılına ait ofiste ise resmedilen mekanda seri üretim endüstriyel mobilyalar (dolap, masa) görülmektedir. Ayrıca, 1888'de gaz lambası detayının yerini 1987'de masa lambası almış, duvardaki tablolar yerine fotoğraf çerçeveleri konulmuştur.



Görsel 9) 1881 e ait iç mekan çalışma ofisi(Augustyn 2013) ,1987 yılına ait iç mekan kurgusu(Miller, 1987)

Çizildiği dönemi yansıtmada iç mekan incelemesinde 1940'ların tasarım ve mimarisinde önemli olan 'şeffaflık' kavramının çizgi romanların içinde yer aldığı görülebilir. Görsel10'da *Detective comics 115* numaralı gözükten *Batman* sayısında vurgulanan 'şeffaf yaşam' içinde olma hali, dönemin mimari anlayışına tanıklık ederek, modern mimarlığa ait 'şeffaflık', 'geçicilik' ve 'esneklik' gibi kavramları hatırlatmaktadır (Frampton, 2007 , S 238). Gelişen yapı ve malzeme teknolojisi dolayısıyla çelik ve cam gibi malzemelerin mimariye girişi, esnek ve geçirgen mekan kurgularına da olanak sağlamıştır. "Çelik cam iskeletler geleneksel yük taşıyıcı duvarların yerini aldı. Camlı perde duvar bir engel değil filtre haline geldiğinden iç mekan ile dışarıyı arasında sınırlar belirsizleşti " (Borden, 2010, s: 434,436). Bu dönemin şeffaflaşan mekansal tasarımları, Görsel 10'da sol tarafta *Detective Comics* sayı 115'de görülen bu yapıyla örneklendirilebilir.



Görsel 10: *Detective Comics* no.115 The Man Who Lived Glass House, Eylül 1946 (Levitz, 2010: 106) ,Philip Johnson Glass House (1949) (URL3)

1946 yılına ait kapakta görülen bu mekan Glass House *Batman* çizgi romanlarında yazıldığı dönemin yansımasının örneğidir. Çizgi roman kapağının sağ alt kısmında da Glass House diye tanımladığı bu mekan tıpkı modern mimarlık tarihi için önemli isimlerden Philip Johnson'ın eserindeki gibi resmedilmiştir. Dış mekan içinde var olan bir iç mekanda oturan *Batman* ve *Robin*'in kapalı iç mekanı camdan oluşan bir yapıdır. Daha detaylı bir ilişki ise Glass House ismini veren balonun içinde geçen yazıdaki

"...dinamik ikilinin mimarideki şeffaf yaşam için yapılan tasarıma dahil olması sorunlara yol açmaktadır..."³ kısmı ile tasarım Bölümünün çizgi roman içine işleyişine tanıklık ederiz.

Görsel 10'un sağ karesinde gözüken Glass House, mimarın 1949 yılına ait kendi yaşadığı evdir. Yapı, diğer mimari yapıların aksine tamamen saydam duvarlara sahip olup iç mekan ile dış mekan ilişkisinin mimaride yeni bir bakışıdır⁴. Ayrıca bu yapı ile ilgili *Batman* ilişkisi 2016 yılının *Batman vs Superman Extended Edition* versiyon filminde de *Batman*'in yaşadığı yer olarak 93. dakikada gösterilmiştir. (Snyder 2016)

Yapının taşıyıcı sistemi çelik kolon-kiriş sistemine dayalı olup, mekanda bölücü duvarlar olmaması, dönemin esnek mekan anlayışını belirgin kılmaktadır. Yapıda sadece doluluk olarak ıslak hacmin tutulması, mekan kurgusunu daha esnek kılmaktadır. Yapıya dair en önemli detay, içerisi ile dışarısı arasında şeffaflaşan ve sınırların bulanıklaştığı bir anlayışın izinin sürülmesidir. Görselin balon içindeki metinde ifade ettiği üzere, kahramanlar bu ilişkiden dolayı 'tehlikeye daha da açık' hale gelmektedir. Bu yapının çizgi roman içine girme sebebi, kahramanların gizli ve örtük olan dünyalarıyla tam bir tezat oluştursa da, aslında yapının dönemin önemli mimarlık üretimlerinden olması olarak anlaşılabilir.

2.2.2. Batman Mağarası :

Batman'in süper kahraman kimliğinin sahip olduğu en karakteristik özelliklerinden biriside *Batman* mağarasıdır. Mağarası *Batman*'in yalnızca araçlarını, kostümlerini, silahlarını depoladığı yer olmakla kalmayıp, kahramanlık üzerine kullandığı araştırmalarını, gözlemlerini yaptığı bir mekandır. Mağara incelemesinde okunacak değişimler: teknoloji ile birlikte değişen mekana ait elektronik eşya tasarımlarıdır.

İlk renkli televizyonun resmi satış tarihi ile ilgili bir bilgi, *Marvel* ansiklopedisinde tarihsel olaylar içinde resmi satışına 1954'de başlanıldığı yazmaktadır. (Defacto 2008, S:59) Bu dayanağa göre 1954 ü renkli televizyonun başlangıcı olarak baz alınırsa ilk olarak 1953 yılına ait görsel 11'deki *Detective Comic* sayı 192'nin kapağında henüz renkli olmamış televizyon ekranı ve daha sonra *Batman* 131'de 1960 yılına ait kapakta renkli televizyon görülmektedir. Burada *Batman*'in çalışma ortamındaki zamansal çizgilerin televizyon üzerinden değişimi gözükmektedir. Görsel 11 son karesine geçildiğinde 1988 yılına ait *Batman The Killing Joke* adlı çizgi romandaki *Batman*'in çalışma mekanını görüyoruz. Görselde görülen mağarada 1960'lı yıllarda haber alma aracı olarak kullanılan televizyonun yerini artık bilgisayar olarak değişim devam etmektedir.

3 "People who live in glass houses can throw stones whenever they fell like it - Providing they keep *Batman* and *Robin* handy to settle whatever little difficulties may arise! For when the dynamic duo Becomes involved in troubles conected with an architect's design for transparent living, it takes them no time at all to see through a ruthless villian's plot for victimizing- 'The Man Who Lived İn Glass House!'"

4 1993 yılına ait Philip Johnson: *The Glass House* isimli Jeffrey Kipnis kitabından yapı ile ilgili daha fazla mimari ve teknik bilgiler bulunabilir.



Görsel 11: *Detective Comics* s no 192 kapak(Kane 1953) , *Batman* sayı 131 April sheldon moldoff (Finger 1960) , *Batman Killing Joke* içerisindeki Mağarası (Moore 1988)

Güncel bir tarihin bakılmak istendiğinde 2011 yılı yapımlı *Court of Owls* (baykuşlar divanı) hikayesindeki *Batman*'in çalışma alanı Görsel 12'de gözükmetedir. Mekanda bu sefer ekranlar karşımıza holografik yaratılmış, sanal gerçeklik ile bütünleşmiş bir mekanda gözükür. Sanal gerçeklik mekanları ile ilgili açıklama olarak, Arzu Özen'in 'Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi' adlı makalesinin özetinde tanımlarken; "...bilgisayar ve dijital iletişim teknolojisindeki hızlı değişim, günlük yaşantımızın her alanında olduğu gibi, gündelik yaşantımızı içerisinde geçirdiğimiz "mekan" kavramının da değişmesine neden olmuştur. Özellikle günümüzde müzeler, sanat galerileri, fuarlar gibi sergi mekanları sanal ortama taşınmıştır. Bu teknolojik olanak ile fiziksel yer değiştirmeye gerek kalmadan dünyanın her yerindeki müzeler, sergiler gezilebilmektedir" diye bahsetmektedir.(Özen 2006) Bahsedilen bu bilgi doğrultuda kare ele alındığında *Batman*'in oturduğu yerden teknolojinin yardımıyla bilgilere ulaşırken sanal mekânını görürüz.



Görsel 12: *Baykuşlar Divanı* romanındaki *Batman* çalışma mekânı(Synder 2014)

2.3. Endüstriyel Tasarım ve Batmobile

2.3.1. Batmobile :

Endüstriyel tasarım alanında değerlendirilecek olan *Batmobile* adlı *Batman* aracı yalnızca *Batman*'in çizgi roman tarihinde değil, sinema vb. üretimlerinde de oldukça önemli bir yere sahiptir. İlk olarak *Detective Comics* sayı 48'de 1941 yılında gözükmüş olan ilk *Batmobile* 1936 yılı iri yapılı Cord 810 model aracından referans alınmıştır. Araç ilk gözüktüğünde kırmızı sedan bir modele sahipken 1941 yılında *Batman* 5 sayısında ilk değişimini yaşamıştır. *Batmobile* bu yıldan itibaren karakter sahibi olup figüratif bir yapı olarak araç hareketli sportif olmasının yanında, *Batman* kafası formuna sahip olmuştur. (URL 4, URL 5)



Görsel 13: *Batmobile* örnekleri. İlk ve ikinci *Batmobile*. (URL 4)

Aracın çizgi roman evreninde döneme uygun değişimleri devam ederken, Yıllar içinde sinema , dizi , oyun gibi sektörlerde çoğalan *Batman* isminin araca *getirdiği* çeşitlilikte artmıştır. 1941 yılında başlayan *Batmobile*, zaman ile ikon haline gelmiştir ve *Insight Edition* tarafından *Batmobile: The Complete History* adında 2012 yılına ait bir referans kitabı bulunmaktadır. Daha çok sinema evrenlerine ait *Batmobile*'lerden bahseden kitapta herşeyin başlangıcının 1941 yılına ait kırmızı sedan olduğunu belirtmektedir. Ayrıca *Batmobile*'nin günümüzde ne kadar popüler olduğuna bir örnek olarak, resmi bir habere göre 1966-1968 yılları arasında çekilmiş dizilerinde kullanılan çizgi romandan esinlenilerek yaratılan Görsel 14' de görülen *Batman* arabası 4.2 milyon dolara satılmıştır (Zaman, 2013 SNY, Lorenzo 1966-1968, Martinsonson 1966). Bu fiyata satılan ve bu derece popüler olmasını özel kılan şey, *Batmobile*'in makalenin bu bölümüne kadar *Batman*'in tasarım tarihinde görülmeyen bir noktasına sahip olmasıdır. *Lincoln Futura* adlı konsept aracın üstüne yapılan eklemelerle yapılan *Batmobile*, çizgi roman evrenindeki *Batmobile*'nin gerçek dünyaya yansıması olarak kalmamıştır. 1960'larda bir *Batmobile*'in yol bilgisayarı, araç telefonu gibi özelliklere sahip olması da o dönem teknolojisinin bugünlere yön göstermesi olarak görülür. Ayrıca dizi evrenine ait bu *Batmobile*'in önemli bir özelliği de ,kendi içinde bir referans gerektirmeden dönemin tasarım çalışması olan bir aracı yansımasıdır.



Görsel 14: 1966 *Batman*(Vaz 2012;34)

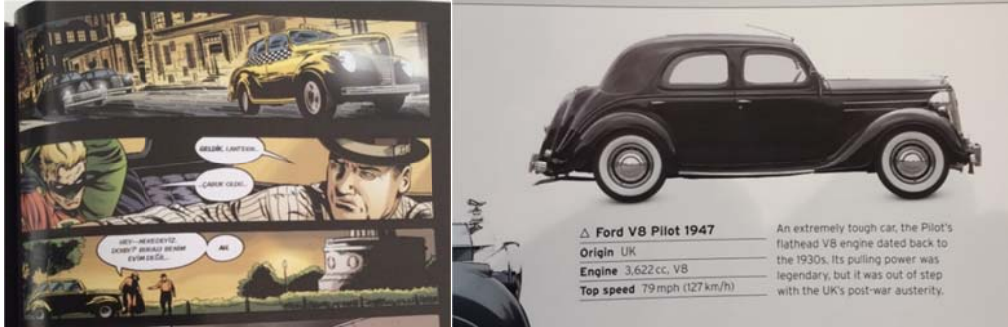
2.3.2. Gündelik Araçlar

Batman üzerinden yapılan Endüstriyel tasarım alanında okumalarda *Batmobile*'nin yanında şehir yaşamında gündelik zamanlara ait araçlar görmek mümkündür. 1936 yılının bir devrimi sayılan Lincoln Zephyr aracı *Batman*'in 1939 dönemlerin de sokaklarda resmedilen araçlarına yansımaktadır. Görsel 15'de 1939 yılına ait *Batman çizgi romanında* gözükten araç tıpkı Zephyr gibi Ön ızgarası yuvarlak kapanış hattı, gizli arka tekeri ile çizgi dünyasına aktarılmıştır. (Görsel 15).



Görsel 15: 1939 *Batman* çizgi romanlarından araç örneği (DC Comics, 2014 *Batman*: 11) , *Batman* aracı ile karşılaştırma olarak Lincoln Zephyr (DK publishing 2011; 94)

Gözükten araçlar, şehir ve iç mekanlarda benzer örneklerinde olduğu gibi yalnızca dönemsel temsiller sahip olmayıp, çizgi romanın geçtiği dönem ile ilgili ipuçları olarak da görülebilir. Örnek olarak *Batman Gülen Adam* (2014) çizgi romanında, hikaye geçmiş zamanda geçerken, Görsel 16'da çizgi roman karesinde de gördüğümüz üzere, araç hikayenin geçtiği dönem tasarımlarına uygun yansıtılmıştır. Çizgi romandaki araç Görsel 16'nın sağ karesindeki 1947 Ford v8 Pilot 1947 model ile eşleşerek, yıl verilmeden 1940-1950 ler çizgileri okuyucuya aktarılmıştır.



Görsel 16: *Batman: gülen adam* 2014 iç kapak (Brubaker 2005 SNY) , *Batman* aracı ile karşılaştırma olarak Ford v8 pilot model araç (DK publishing 2011; 107)

Otomobiller üzerinden okumanın dışında 1950 döneminin bir başka araç yansıması olan Sikorski HO3S-1 helikopteri gösterilebilir. *'The mightiest team in the world'* 76. sayısında geçen helikopterin Sikorski HO3S-1 helikopteri ile benzerliği Görsel 17 de görülmektedir. Sikorski 1950 ocak üretimli olup, çizgi roman ise 1952 yılında yayınlanmıştır (URL6).



Görsel 17: 1952 yılına ait *Superman Batman* ortak hikayesi içindeki çizgi roman karesi (DC Comics 2013 *Superman*, 75), Sikroski helikopter görseli (URL7)

2.4. Moda Tasarımı ve Kostümler

Moda üzerinden okumalar, tıpkı araç ve iç mekan bölümlerinde olduğu gibi gündelik yansımalar ile yapılması mümkündür. Makale içinde moda tasarımı üzerinden analizler ise süper kahraman kavramının önemli bir noktası olan kostüm üzerinden bakılacaktır.

Çizgi romanda karakteri tanımlamada, karakterin temsiliyeti görünüşü ile ön plandadır. Bu tanımlamadan ötürü kostüm üzerindeki her detay çok ince çalışılır. *Batman* kostümünün öne çıkan iki temsili yarasa simgesi ve kemeridir. *Batman* kostümündeki simge dönemlere ve maceralara göre değişim gösterir. Bu değişimler Grafik Tasarım alanında okuma yapmayı sağlayacağından moda bölümünde bakılması mümkün değildir.

Kostümün güncelliğini korumasının önemi 1957 yılına ait *Detective Comics* 241 kapağın da *Batman* tarafından da bahsedilmektedir. Kapak üstünde *Robin* ile diyaloglarında *Robin*: "fakat *Batman*, geçen gece yeşil kostümün giydin ve bu gece kırmızı! neden?" diye sorar ve cevap olarak *Batman*: "zorundayım *Robin* her geceye farklı bir kostüm giymek zorundayım." diye cevaplar.⁵ *Batman* verdiği cevap ile kostümlerinin zaman içinde yaşanan tüm değişimlere uyum sağlaması gerektiğini vurgular.



Görsel 18: *Batman* sayı 241 mart 1957 (Hamilton 1957)

⁵ *Robin*: "BUT, *BATMAN*, LAST NIGHT YOU WORE THE GREEN COSTUME—AND TONIGHT YOU'RE WEARING THE RED! WHY?"
Batman: "I MUST, *ROBIN*—I MUST WEAR A DIFFERENT-COLORED *BATMAN* COSTUME EACH NIGHT!"

İki ayrı döneme ait *Batman* hikayeleri olarak 1989 yılında basılan 1889 yılında geçen *Gotham By Gaslight* ya da 1996 yılında basılan ve yakın gelecekte geçen *Kingdom Come* çizgi romanı değerlendirilebilir. *Gotham By Gaslight* *Batman* kostümünde dönemin modasındaki üretimi okunabilecek iken , *Kingdom come* çizgi romanında *Batman* kostümü gelecekte geçen hikayeye ayak uydurmaktadır. Ayrıca *Kingdom Come* hikayesinde *Batman* karakteri yaşlı yaşlı olmasının getirdiği fiziksel zayıflıklara sahiptir. Bu zayıflıklar kostüme medikal açıdan omuz bölgeleri kasları destekleyici gibi eklemeler ile giderilmiştir. Buradaki yapılan eklemelerde endüstriyel tasarım bölümünde 1960'ların *Batmobile*'si değerlendirmesindeki tespitten yola çıkılarak geleceğe dair yön verici konuda olduğu söylenebilir.



Görsel 19: *Gotham By Gaslight* (Augustyn 2013) , *Kingdom Come* (Ross 2008)

2.5.Grafik Tasarım ve Batman Amblemi

Herhangi bir süper kahramanda kostümünü süslemek, ve tanıtıcı olmak dışında bir amaca hizmet etmeyen amblemlerden farklı olarak, *Batman*'ın logosunun önemli bir işlevi vardır: Bat-Signal. Gotham'ın gökyüzünde parlayan *Batman* logosu silueti, *Batman*'e ihtiyaç olduğu anlamına gelir. İlk ortaya çıkış yılı olan 1940'dan itibaren *Batman*'ın logosu sürekli değişim görmektedir. *Batman* logosunun grafik tasarım açısından tarihsel okuması ve analizi bir alt başlık için yeterli olamayacağından ve detaylı bir inceleme gerektirdiğinden, logonun yalnızca tarihsel form değişimleri incelenecektir.

Batman logosundaki değişim süreci 1940'ların çizim tarzından, Adam West'in Eğlenceli maceralarına (Semple jr. 1966), Frank Miller'in karanlık bakış açısına (Miller 1986), George Clooney'in *Batman* kostümüne (Burton 1997) ve milyar dolarlık Christopher Nolan Üçlemesine (Nolan 2012) kadar gözlenmektedir. Bu değişim sayesinde logo, popüler kültür ikonu haline gelmiş, uğradığı varyasyonlara rağmen siyah sivri kanatların görüldüğü yerde akla *Batman*'i getirmektedir.

Logo kimi zaman yarasa adamın kendi çizimine, kimi zaman sadeleştirilmiş bir yarasa formuna dönüşmüş, çoğu zaman yarasa adamın bir saplantısı gibi gösterilerek, en çok kullandığı *Batarang* silahından, bilgisayar masaüstü resmine, arabasının jant kapaklarından, kredi kartına kadar her türlü aygıtın üzerine yerleştirilmiştir (Görsel 20).



Görsel 20: *Batman* logolarının tarihsel değişimi(URL 8)

Batman logosunun tarihsel olarak değişimleri gözlemlendiği zaman ortaya çıkan sonuçlar logonun her zaman karakterin ana fikrini yansıtmak amaçlı olarak kullanıldığını ve her dönemin kendine ait özgün bir logosunun olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda grafiksel olarak *Batman* kurgularında yalnızca logosunun üzerinden bile yıllar içinde değişimlerin okunabileceği görülebilmektedir.

3.SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

“*Batman çizgi romanlarındaki tasarım unsurları*” başlığında üretilen makale çalışması, *Batman*'in kurduğu siyasal, toplumsal ve kültürel bağlarına ek olarak, tasarım kültürü ile olan ilişkisine de odaklanır.

Batman çizgi romanları üzerinden tasarım tarihine bir bakış ele alır. Bu bakış ile *Batman çizgi romanlarına* farklı bir tarihsel inceleme oluşur.

Diğer yandan tasarım tarihi ile direkt ilişkisi olmayan bir alanın tasarım ve özellikle mimarlık alanında söyleyebileceklerini gösterir. Görsel ve yazınsal sanatların kesiştiği bir temsil biçimi olan çizgi roman kavramına ait *Batman çizgi romanından* bizlere tasarım ve mimarlık tarihine ilişkin hem biçimsel hem de içerik anlamında zengin ve alışılmıştan farklı bir kaynakça oluşturur.

Makale, *Batman çizgi romanlarındaki* Tasarım unsurlarını incelemeyi amaçlamadan önce, *Batman*'in çizgi roman tarihinin dönüm noktası olan Süper kahraman kavramından etkilenişi ile başlar. *Superman* 'in 1938 yılında çıkışından sonrasında oluşan *Batman* değişimini ele alır. Bu değerlendirme de *Batman*'de toplumsal, siyasal, kültürel şekilde değişimlerin etkileri görülür.

Tarih içinde çeşitli alanlarda etikler gören *Batman*'in, yayınlanan hikayelerdeki değişimlerinde, tasarım unsurlarının da yer alıp almadığı makalenin ana sorularından biri olmuştur. Mimarlık ve tasarım tarihinde olan kırılma noktalarının *Batman çizgi romanlarına* nasıl yansıdığı makalenin ana sorusudur.

Yapılan okumalar üstünden Gotham şehri ile birlikte mimari ve şehir alanındaki gelişmeler oldukça kuvvetlidir. Bunun yanında kendine ait *Batman* mağarasının da desteğiyle birlikte iç mekan bağlamında da bu gelişimleri hissetmek mümkündür. Endüstriyel tasarım alanında güçlü ve tarihsel okumalar yapabilecek kadar üretime

sahip olduğu yaşayan şehir içinde var olan araçlar ile tespit edilmiştir. Ayrıca *Batman* aracı ile ileriye yönelik çıkarımlar yapılabileceği tespit edilmiştir. Moda alanında karakterin üzerinden dönemsel değişimleri okunabilir. Moda üzerinden teknolojik olarak gelişimlerde, tıpkı endüstriyel tasarım alanında olduğu gibi ileriye yönelik çıkarımlar yapılması mümkündür. Grafik tasarım etkileri ise yalnızca *Batman* logosu ile çok daha geniş çaplı bir alan incelemesi yapılabileceği tespit edilmiştir.

Bu makale ile yapılan çıkarımlar doğrultusunda *Batman* tarihinde yapılan tasarım unsurlarının tarih içindeki değişimleri, ileriki çalışmalar için öneriler sunmaktadır. Gelecekte bu çalışmanın önerdiği yöntem, hem dünya hem de Türkiye bağlamında üretilmiş olan çizgi romanlar üzerinden yapılacak bir tasarım kültürü okumalarının öneminin altını çizmektedir.

KAYNAKLAR

- Augustyn Brian ,Gotham By Gaslight.1.B DC Comics Amerika 2013
- Borden D. Ntv Yayınları Başvuru kitapları . Mimarlık 1 B. Ntv Yayınları. 2010
- Brown E. L. , *Batman: No Man's Land*.1.B DC Comics Amerika 1999
- Brubaker Ed, Batman: Gülen Adam.1 B. JBC Yayıncılık Türkiye 2014
- Burton, Tim, Batman Forever (Batman Daima) , Amerika , Warner Bros Pictures , 1997
- DC Comics , *Batman 75 Th Years Batman:A Celebration Of 75 th years*, 1 B. Amerika 2014,
- DC Comics, *Superman 75 Th Years Batman:A Celebration Of 75 th years* 1 B. Amerika 2013
- Defacto, Tom , *Marvel Chronicle , 1. B. DK , Amerika 2008*
- DK Publishing Car: The Definitive Visual History Of The Automobile. 1. B DK Publishing, Amerika 2013
- Finger Bill, *Batman 225* , 1 B. DC Comics Amerika, 1974
- Finger Bill , *Batman 131* 1 B. DC Comics Amerika, 1960
- Frampton, K. *Modern Architecture: A Critical History(World of Art)*. London: Thames & Hudson, (4.baskı). 2007
- Hamilton Edmond, *Detective Comics s 241*. 1 B. DC Comics Amerika 1957
- Hasen Irwin, *Detective Comics 233* , DC Comics, 1956
- Kane, Bob , *Detective Comics 22*, 1 B. DC Comics Amerika 1938
- Kane, Bob , *Detective Comics 27*, 1 B. DC Comics Amerika 1939
- Kane, Bob , *Detective Comics 48* , 1 B. DC Comics Amerika 1941
- Kane, Bob, *Detective comics 115* 1 B. DC Comics Amerika 1946

Kane, Bob, *Detective Comics 192* 1 B. DC Comics Amerika 1953

Kroopnick, Steve, (Yönetmen) History Chanel Comic Book Superheroes Unmasked Documentary - The Origin Story of DC & Marvel Comics 2003

Levitz, Paul, *The Golden Age of DC COMICS*. 1. B. Taschen, Amerika 2013

Levitz, Paul, *75 Years Of DC Comics: The Art Of Modern Mythmaking*, E. Taschen , Benedikt, 2 . B., i Taschen , America 2010

Manning, Matthew K. , *Batman : A Visual History* , 1. B. , DK , Amerika 2014

Martinson, Leslie, H.(Yönetmen), *Batman* , Amerika , Twentieth Century Fox Film Corporation 1966

Miller, Frank, *Batman Year One*. 1 B. DC Comics Amerika 1987

Miller, Frank, *Dark Knight Returns* 1 B. DC Comics Amerika 1986

Moore, Alan, *Batman Killing Joke*. 1 B. DC Comics Amerika 1988

Nolan, Christopher, (Yönetmen) *Dark Knight (Kara Şovalye)* , Amerika , Warner Bros Pictures , 2008

Özen, Arzu, *Mimari Sanal Ortamlarında Algı Psikolojisi* , Bilgi Kongresi IV, Akademik Bilişim, 2006

Peterson, Scott, *Batman: Gotham City Secret Files and Origins*. 1 B. DC Comics Amerika 2000

Robbins, Frank, *Batman 222* , 1 B. DC Comics Amerika 1970

Ross, Alex, *kingdom Come*, 1 B. DC Comics Amerika, 2008

Semple jr. Lorenzo (Yapımcı) *Batman tv Series 20th Century Fox Television* 1966-1968

Snyder, Scott, *Batman Baykuşlar Divanı*. JBC Yayıncılık 1.B Türkiye 2014

Snyder, Scott, *Batman Gates Of Gotham*. 1 B. DC Comics Amerika 2011

Snyder Z.(Yönetmen) , *Batman v Superman : Dawn Of Justice (Batman Superman adaletin şafağı)* , Amerika Warner Bros Pictures , 2016

TMMOB İçmimarlar Odası Resmi Yayın Organı İÇMİMAR 2013 Nisan Mayıs

Vaz M. C. 2012, *Batmobile*, The Complete History. Insight Edition

Wood, Dave, *Batman 162* , 1 B. DC Comics Amerika 1964

Zaman gazetesi, 2013, 20 Ocak tarihli yayın. Türkiye

[URL-1] <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/647122/womens-movement>(
Erişim tarihi : 01.05.2017 saat: 21:24)

[URL-2] <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2217113/Times-Square-Amazing-images-capture-Crossroads-World-1904-modern-days.html> (Erişim tarihi 01.07.2014 02.15 saat: 21:21)

[URL-3] <http://arte-case.com/wp-content/uploads/2013/05/dsc0021.jpg> (erişim tarihi 22.11.2014 saat :1200)

[URL-4] <http://www.Batmobilehistory.com/1941prebat-Batmobile.php>) (Erişim tarihi : 01.05.2017 saat: 21:24)

[URL-5] <http://hushcomics.com/2014/07/23/Batman-day-best-Batmobile/>(Erişim tarihi : 01.05.2017 saat: 21:24)

[URL-6] <http://www.history.navy.mil/photos/images/g420000/g420949.jpg>(erişim tarihi 15.12.2014 Saat 22.00)

[URL-7] <http://www.history.navy.mil/photos/events/kowar/50-unof/un-2h.html> (erişim tarihi 15.12.2014 saat : 14:00)

[URL-8] <http://www.fastcodesign.com/1671493/infographic-the-evolution-of-the-Batman-logo-from-1940-to-today> (erişim tarihi : 01.05.2017 Saat 21:28)