

**T.C.  
BAŐKENT ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İÇ MİMARLIK VE ÇEVRE TASARIMI ANABİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**SUPERMAN ÇİZGİ ROMANLARINDAKİ TASARIM UNSURLARININ  
1938-2014 YILLARINDAKİ DEĞİŐİMLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**HAZIRLAYAN  
EKİN CAN SEYHAN**

**TEZ DANIŐMANI  
YRD. DOÇ. DR. UMUT ŐUMNU**

**ANKARA– 2015**

## KABUL VE ONAY

Ekin Can Seyhan tarafından hazırlanan "Superman Çizgi Romanlarındaki Tasarım Unsurlarının Tarih İçindeki (1938-2014) Değişimleri" adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Kabul (sınav) Tarihi:...../...../.....

(Jüri Üyesinin Unvanı, Adı-Soyadı ve Kurumu):

Jüri Üyesi Prof. Dr. Adnan Çelenik

Jüri Üyesi Yrd. Doç. Dr. Umut Şimşek (Danışman)

Jüri Üyesi Doç. Dr. Hüseyin Akalp TOBB ETÜ

İmzası



Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

...../...../20....

Prof. Dr. Doğan TUNCER

Enstitü Müdürü

## TEŐEKKÜR

Tüm katkıları için;

Deęerli danıőmanım Yrd. Doę. Dr. Umut Őumnu'ya; deęerli jüri üyelerim Prof. Dr. Adnan Tepecik'e, Prof. Dr. Can Mehmet Hersek'e, Doę. Nur Ayalp'a; sevgili hocam Prof. Dr. Ayhan Azzem Aydınöz'e; arkadaşlarım Ertan Ergil, Selim Sertel Öztürk ve Derman Tunç'a; annem Gülbeyaz Seyhan, babam Őükrü Seyhan ve ablam Őelale Hisarcıklioęlu'na teşekkürlerimle...

## ÖZET

Dünya tarihi boyunca politik, ekonomik ve kültürel yapılarıdaki değişimlerden bütün sanat dalları etkilenmiştir ve halen de etkilenmektedir. Her bir disiplin, kendi sınırları içinde temsil araçları üzerinden bu etkileri ifade ederler. Bu bağlamda çizgi roman, görsel ve yazınsal sanatların kesişimi olarak okunabilmektedir. Çizgi roman, resim sanatı kadar tek bir çerçeveye sınırlandırılmamış ve sessiz değil; sinema kadar hareketli ve sesli değil; edebiyat kadar da metinsel değildir. Kare geçişleri okuyucu tarafından kurulur, sesler okuyucu tarafından üretilir. Dolayısıyla hikayenin oluşmasında okuyucunun etkisi daha aktif ve üreten ile daha fazla ilişkilidir.

Çizgi roman tüm bu politik, ekonomik ve kültürel yapı üzerinden değişmekte ve kendi anlatım biçimi ile bu yapıyı eleştirmektedir. Çeşitli tasarım disiplinleriyle süper kahramanların temas ettikleri tasarım alanları üzerinden kurdukları ilişki, tezin amacını oluşturmaktadır.

Bu ilişkilerde çizgi romanın en popüler alanı olan süper kahramanlar üzerinden yoğunlukla gidilecektir. Eleştirel bir okumayla süper kahraman tarihinin kökenine inilerek, süper kahraman olgusunun doğuşu olan *Superman* üzerinden tasarım disiplinleriyle olan ilişkisi incelenerek, tasarım ve mimarlık tarihi ile olan bağı araştırılacaktır.

**Anahtar kelimeler: Çizgi roman, Superman, Mimarlık ve Tasarım Tarihi, Superman tarihi, Çizgi Roman Tarihi, Superman ve Tasarım**



## ABSTRACT

All arts affected by political, economic and cultural structures' changes throughout the world history and still are affected. Each discipline refers these effects through the representing tools within its boundaries. Therefore comics can be read as an intersection of visual and literary arts. Comics are not quite as pictorial art and it is not limited by only one perspective; it is not as loudly and moving as cinema and it is not as textual as literature. Frame transitions constructed by the readers, voices imagined by the readers. Accordingly a reader's effect more active on the form of the history and more associated with the procreator.

Comics has been changing over the political, economic and cultural structure and it has been criticizing all this structure with its own language. The relationship of various design disciplines and the design types which superheroes' contact constitutes the object of this thesis.

In these relationships superheroes which are the most popular side of the comics will be discussed densely. The origin of the superheroes' history will be retraced, the "*SUPERMAN*" which is the birth of superhero phenomenon will be used to examine the relation which includes design disciplines and its links will be researched which related to design and architecture history.

**Key words: Comics, superman, design and architecture history, the history of superman, the history of comics, superman and design.**

## İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	i
ABSTRACT .....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	iv
1. BÖLÜM: GİRİŞ .....	1
1.1 Tezin Kökeni.....	1
1.2 Tezin Amacı.....	3
1.3 Tezin Yapısı.....	5
2. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN VE TASARIM.....	8
2.1. Çizgi Roman Tarihi .....	8
2.2.Çizgi Roman Tarihindeki Tasarım Unsurları .....	24
2.2.1. Çizgi roman Tarihinde Mimari ve Şehir .....	24
2.2.2. Çizgi Roman Tarihinde İç mekan ve Mekan Tasarımları .....	33
2.2.3. Çizgi Roman Tarihinde Endüstriyel Tasarımın Etkileri .....	41
2.2.4. Çizgi Roman Tarihinde Moda Tasarımı .....	47
2.2.5. Çizgi Roman Tarihinde Grafik Tasarımı .....	57
3. BÖLÜM: SUPERMAN .....	60
3.1. Superman Tarihi.....	60
3.2. Superman Tarihindeki Tasarım Unsurları .....	66
3.2.1 Superman Tarihinde Mimari ve Şehir.....	67
3.2.2. Superman Tarihinde İç Mekan ve Mekan Tasarımları.....	76
3.2.3. Superman Tarihinde Endüstriyel Tasarımın Etkileri .....	83
3.2.4. Superman Tarihinde Moda Tasarımı .....	92
3.2.5. Superman Tarihinde Grafik Tasarım .....	98
4. BÖLÜM.....	101
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ .....	101
KAYNAKÇA .....	108
EKLER .....	116
EK1: Çizgi Roman ve Superman Tarihinde Siyasal, Toplumsal ve Kültürel Olaylar . <b>Error!</b>	
<b>Bookmark not defined.</b>	
EK 2: Çizgi Roman ve Superman Tarihinde Tasarım Unsurları..... <b>Error! Bookmark not</b>	
<b>defined.</b>	

## GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1 A) İlk <i>Superman</i> oyuncuğu B)1979 <i>Superman</i> sinema filmi posterini .....	2
Görsel 2 Action Comics 1. Sayı kapağı yıl 1938. ....	3
Görsel 3 <i>Superman</i> vol. 1 sayı 201 kapak 1967 <i>Superman</i> ile <i>Clark Kent</i> karakterinin bir arada bulunduğu bir kapak. ....	4
Görsel 4 İngiliz iç savaş sırası dağıtılan el ilanları örneği (Sabin, 1996: 10).....	8
Görsel 5 <i>Sarı çocuk</i> adlı eserin kullanılan kapağı(Outcault 1885) B): <i>sarı çocuk</i> eserinin 1898 yılında newyork Journal gazetesinin January 9'deki sayısı. ....	9
Görsel 6 <i>The Katzenjammer Kids</i> karakterleri ve bir kare .....	10
Görsel 7 <i>Little Nemo in Slumberland</i> içinden bir kare .....	10
Görsel 8 <i>Gasoline Alley</i> çizgi roman kapağı .....	11
Görsel 9 1929 Tarzan çizgi roman'ından bir sayfa .....	11
Görsel 10 A) <i>Captain America</i> 'nın ilk sayısı kapağı( Kirby, 1941) <i>Captain America</i> ilk sayı kapak B) <i>Captain Marvel Adventures</i> No:66 (Beck, 1946).....	13
Görsel 11 1961 yılına ait kadın çizgi romanlarına bir örnek(Adam 1961) .....	15
Görsel 12 DC Comicss firmasının ve tarihin ilk kadın süper kahramanı <i>Wonder Woman</i> A) <i>Wonder Woman</i> sayı 62(Kanigher 1953) B) sağ kapak <i>Wonder Woman</i> sayı 90(Kanigher 1957).....	16
Görsel 13 1950 lerde uzay çizgi romanlarından <i>Mystery In Space</i> (İnfantino 1951 ).....	17
Görsel 14 A) <i>Superman</i> vol. 1 296 kapağı(Maggin 1976) B) <i>Spiderman</i> 50 inci sayı kapağı(Lee 1967).....	18
Görsel 15 <i>Donald Blake</i> 'ın <i>Thor</i> a dönüşüm karesi.....	19
Görsel 16 A) <i>X-men</i> sayı kapağı(Kirby 1963) B) <i>The Uncanny X-men</i> 141 Day of the future past(Shooter 1981).....	20
Görsel 17 A) 'ZAP' çizgi roman 'ın kapağı(Sabin 1996; 100) B) 1970 ler der aylık çizgi romanlarından kapak (Sabin 1996; 118) .....	21
Görsel 18 A) <i>Spiderman</i> Vault Chapter: bölüm başlangıcı 1970 lere 'Just Say No To Drugs' başlığıyla girer(David 2010;40) 2 B) <i>Spiderman</i> Vault Chapter 2 Bölümün devamında <i>Spiderman</i> çizgi romanlarının iç karelerinden uyuşturucu alan bir genç çizimine yer verir.(David 2010;45).....	22
Görsel 19: <i>Spiderman</i> 11 eylül özel sayısı 2001(David 2010; 147).....	23

Görsel 20 1937 de 2010 a iki ayrı şehir çizimini yanyana. A) 1937 <i>Detective Comics</i> s no.2(Levitz 2010; 43) B) 2010 nicolas de crey exhibitions poster.....	25
Görsel 21:1940 lı yıllara ait şehir çizimleri. A) <i>More Fun Comics</i> sayı 57 july(Ellisworth <i>More Fun Comics</i> 60 1940 ) B) <i>More Fun Comics</i> sayı 60 October 1940(Ellisworth <i>More Fun Comics</i> 60 1940 ) .....	26
Görsel 22:A) 1957 yılına ait <i>Tales of The unexpected</i> 15. sayı kapağı (Binder 1957) B) 1962 yılına ait <i>Showcase</i> 40 sayı kapağı(Kanigher 1962) C) 1978 yılına ait <i>the laughing fish Detective Comics</i> s 476(Engelhart 1978) D) 1997 mimari <i>Transmetropolitan</i> no. 1(Ellis 1997 ) E) 2002 yılına ait <i>Batman Gotham knights</i> no.24(Grayson 2002 ) F) 2011 yılına ait <i>Batman</i> noel(Bermejo 2011) .....	26
Görsel 23 : <i>Detective Comics</i> s 241 iç kapak (Hamilton 1957).....	27
Görsel 24: A) <i>Flash</i> 153. sayı kapağı (Broome 1965) B) <i>Flash</i> no.203(Kanigher 1971)...	28
Görsel 25:A) <i>Whiz Comics</i> 112. sayı(Beck <i>Whiz Comics</i> 112 1949) B) <i>Whiz Comics</i> 107. sayı(Beck <i>Whiz Comics</i> 107 1949 ) C) <i>Whiz Comics</i> 108. sayı(Beck <i>Whiz Comics</i> 108 1949 ).....	29
Görsel 26 : A) Acrostic of crime august 1946(Levitz 2013 <i>The Golden Age Of DC Comicss</i> ;169) B) Times meydanı .....	30
Görsel 27: A) <i>V for Vendetta</i> (Moore 1989) B) She's wonder <i>Wonder Woman</i> 170( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman 75 th Celebration Book Louis Lane</i> ; 249).....	31
Görsel 28 A) <i>Gotham by gaslight DC Comicss</i> february 1989(Augustyn 2013; 10) B) <i>Gotham by gaslight DC Comicss</i> february 1989(Augustyn 2013; 62).....	31
Görsel 29: <i>Batman</i> Baykuşlar divanı 2014.(synder 2014) .....	32
Görsel 30: <i>Gotham Secret Files</i> sayı 1 haritası(Peterson 2000) .....	33
Görsel 31: 1800 lerde iç mekan hakeme.(Augustyn 2013) .....	34
Görsel 32: 1800 lere ait iç mekan çizimi(Synder 2011).....	34
Görsel 33: A) 1881 e ait iç mekan çalışma ofisi(Augustyn 2013) B) 1987 yılına ait iç mekan kurgusu(Miller, 1987).....	35
Görsel 34: <i>Detective Comics</i> no.115 <i>The Man Who Lived Glass House</i> , Eylül 1946 (Levitz, 2010: 106) .....	36
Görsel 35: Philip Johnson <i>Glass House</i> (1949).....	37
Görsel 36: <i>The Brave And The Bold</i> no. 28 february- march 1960 <i>Garden Fox</i> (Levitz 2010;383 ).....	38
Görsel 37: A) Guggenheim miesum iç görünüş B) Arne Jacobsen'in organic chair .....	39

Görsel 38: A) <i>Detective Comics</i> s no 192 kapak(Kane 1953) B) <i>Batman</i> sayı 131 April sheldon moldoff (Finger 1960) C) <i>Batman</i> Killing Joke içerisindeki Mağarası (Moore 1988).....	40
Görsel 39: <i>Baykuşlar Divanı</i> romanındaki <i>Batman</i> çalışma mekanı(Synder 2014).....	41
Görsel 40 : 1966 <i>Batman</i> (Vaz 2012;34).....	42
Görsel 41 A) 1939 <i>Batman</i> çizgi romanlarından araç örneği( <i>DC Comics</i> , 2014 <i>Batman</i> : 11) B) <i>Batman</i> aracı ile karşılaştırma olarak Lincoln Zephyr (DK publishing 2011; 94 ).	43
Görsel 42:A) <i>Batman</i> : gülen adam 2014 iç kapak(Brubaker 2005) B) <i>Batman</i> aracı ile karşılaştırma olarak Ford v8 pilot model araç (DK publishing 2011; 107 ).....	43
Görsel 43 :A) Ford Zephyr 1956 B) Nisan, Mayıs 1956 <i>Search Of The Space</i> (Levitz 2013 <i>The Silver Age Of DC Comics</i> , 64).....	44
Görsel 44:A) 1952 yılına ait <i>Superman Batman</i> ortak hikayesi içindeki çizgi roman karesi ( <i>DC Comics</i> 2013 <i>Superman</i> , 75) B) Sikroski helikopter görseli .....	45
Görsel 45 A) Showcase 22. sayı kapağı (Kane 1959 ) B) Sputnik ve diğer uzay araçlarının geometrik formları ve ağırlıkları .....	45
Görsel 46: 1971 yılına ait <i>Spiderman</i> çizgi romanında telefon (David 2010;52 ) .....	46
Görsel 47 A) <i>Batman</i> : killing joke kapağı(Moore 1988) B) Nikon FM2 C) <i>Batman</i> no 50. 1949 kapağı(Levitz 2010; 155) D) graflex pacemaker speed Graphic: 1930 lı yıllardan 1960 lı yıllara kullanılan körüklü makina.....	47
Görsel 48: <i>Batman</i> sayı 241 mart 1957(Hamilton 1957) .....	48
Görsel 49 A)1602 <i>Spiderman Spiderman</i> sayı 1 kapağı çizimi(Parker 2009) B) <i>Amazing Spiderman</i> kendi adına basılan ilk Çizgi romanı sayı 1(Lee 1964).....	49
Görsel 50: The amazing <i>Spiderman</i> sayı 252 iç çizgi roman içi kareler.....	50
Görsel 51:A) Scarlet Spider B) <i>Spiderman</i> 2099 sayı 1 kapağı(Leonardi 1992 ) .....	51
Görsel 52: Tales of Suspense A)#39(Lee Tales Of Suspense 39 1962) B)#40(Lee Tales Of Suspense 40 1962) C) #48(Lee Tales Of Suspense 48 1963).....	52
Görsel 53: A) <i>Ironman</i> volume 1: #200 zırhın kapanış modülünün şekli.(Oneil 1985) B) <i>Ironman</i> Extremis(Ellis 2006) .....	53
Görsel 54: 1941 yılına ait <i>Wonder Woman</i> Çalışma Skecth'i (Levitz, 2010: 165 ).....	54
Görsel 55: A) 1942 İlk <i>Wonder Woman</i> (Senstaion <i>Comics</i> 1942) B) 1954 <i>Wonder Woman</i> kostümü(Kanighter 1951) C) 1965 <i>Wonder Woman</i> kostümü(Kanighter 1965) ...	55
Görsel 56 <i>Wonder Woman</i> (Daniels, 2004: 98).....	55
Görsel 57:A) Pierre Cardin 1967 B)1968 e ait <i>Wonder Woman</i> (O'NEil 1968) .....	56

Görsel 58: A) 1987 <i>Wonder Woman</i> (Daniels 2004; 167) B) 1992 <i>Wonder Woman</i> style(Daniels 2004; 187 ).....	56
Görsel 59: <i>Batman</i> logolarının tarihsel değişimi.....	58
Görsel 60: 2009 yılına ait <i>Batman Arkham Asylum</i> Oyunu: oyun içi görüntü.....	59
Görsel 61: A) <i>Superman</i> no: 17 (Siegel 1947 ) B) Kenney çizimi(Millar 2003) C) Stalin çizimi(millar 2003).....	60
Görsel 62 A) <i>Superman</i> 14 sayılı kapağı (Ray, 1941) B) <i>World Finest Comics</i> 7 sayılı kapağı(Siegel, 1942).....	61
Görsel 63 <i>Action Comics</i> 900 sayısından bir kare(Cornell, 2001).....	62
Görsel 64 A) <i>Superman</i> sayı 57 -(Hamilton, 1949) B) <i>Action Comics</i> sayı 156 -(Pastino, 1951) C) <i>Superman</i> sayı 123 -(Binder, 1958) D) <i>Superman</i> sayı 285 -(Siegel, 1962 ) ..	63
Görsel 65: A) Roise The Riveter posterı B) <i>Superman</i> no 36 (Schwartz, 1945) C) <i>Superman</i> no 51 (Schwartz, 1948).....	64
Görsel 66: A) <i>Superman's Girl Friend, Louis Lane</i> no.106(Kanigher, 1970) B) 9-11 the worlds finest writers & artist tell stories to remember no 2(9-11 The World's Finest Comic Book Writers, 2002) .....	65
Görsel 67: A) <i>Superman</i> no:138 kapağı(Swan, 1960) B) <i>Superman</i> vs. Muhammad Ali çizgi roman kapağı (O'Neill, 1978) C) Superman klonu Superboy .....	66
Görsel 68: A) <i>Action Comics</i> 1-2(1938)( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th; 19) -B) The super-Duel in Space <i>Action Comics</i> sayı 242( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th; 86) C) to laugh die in <i>Metropolis</i> <i>Superman</i> 9(1987)( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Batman</i> 75 th Joker;213 D) <i>Mythology: the DC Comicss</i> art of alex ross(2003)( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th; 339).....	67
Görsel 69: A) Times meydanı Newyork november 21 1940(Levitz 2010;90) B) <i>Action Comics</i> no.210 kapağı(Finger 1955) .....	68
Görsel 70: A) <i>Action Comics</i> no:92(Samachson, 1946) B) <i>Superman</i> no: 45(Schwartz, 1947) ve C) Suzhou Hanshan Temple .....	69
Görsel 71: the super duel in space <i>Action Comics</i> 242(1958 )( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th Celebration;82).....	69
Görsel 72: <i>Action Comics</i> no 295 1962(Levitz 2010; 335) 8.....	70
Görsel 73: A)İngiltere'deki Bigbang Binası (Millar, 2003) B) <i>Superman</i> sayı 900 iç karesinden azadi tower (Cornell, 2011 ).....	71

Görsel 74: A) action <i>Comics</i> 245 sayısı iç karesi 1958(Levitz 2010;313) B)Atomium, Expo'58 Belçika Pavyonu(1958)(atomium.be/history.aspx) .....	72
Görsel 75: A) action <i>Comics</i> 300 kapağı (Hamilton, 1963) B) <i>Red son</i> gelecek zaman <i>Metropolis</i> örneği (Millar,2003) C ) <i>Red son</i> gelecek zaman <i>Metropolis</i> örneği (Millar, 2003).....	73
Görsel 76: Toronto Star Building .....	74
Görsel 77: A ve B <i>Superman</i> Daily planet ile ilgili yapılmış çeşitli benzerlik ilişkileri .....	75
Görsel 78: A) the girl in <i>Supermans</i> past - Showcase 9(1957)( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> A Celebration of 75 th Year <i>Louis Lane</i> ; 75) B) <i>SUPERMAN</i> #141 1960( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> A Celebration of 75 th Year;108 ).....	77
Görsel 79: A ve B Futuro house iç ve dış görselleri.....	78
Görsel 80: A) the death of <i>Superman</i> <i>Superman</i> iç karesi 1961( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> A Celebration of 75 th Year;151 ) B) Stalin dönemi siyah beyaz tv.(Millar 2003) .....	78
Görsel 81: A) <i>Red son</i> stalin döneminde geçen hikaye kısmındaki telefon (Millar, 2003) B) <i>Superman</i> 900 üncü sayı içinde kullanılan cep telefonu (Cornell, 2001) C) Blackberry Classic .....	79
Görsel 82: The Legend Returns - Double Sided <i>Superman</i> Poster 1988 yılı <i>Superman</i> posterini .....	79
Görsel 83: <i>Superman</i> telefon Klubesi içinde .....	80
Görsel 84: A)Action <i>Comics</i> 345( Dorfman Action <i>Comics</i> 345 1967) B)Action <i>Comics</i> 355(Dorfman Action <i>Comics</i> 355 1967) C) <i>Superman</i> 221(Dorfman 1969) D) Action <i>Comics</i> 421(Bates 1973) E) <i>Adventures Of Superman</i> (Casey 598) 2001 F)Man Of Steel 120(Schultz 2001) .....	81
Görsel 85: A)action <i>Comics</i> 685(Stern 1993) B) <i>Superman</i> 124(Jurgens 1997) C) superboy and risk double shot 1(Jurgens superboy and risk double shot 1 1998) D) <i>Superman</i> 136 2999 u(Jurgens <i>Superman</i> 136 1988) E) Tales of bizzarro world(Siegel 2000) F) <i>Superman</i> 201(Abnet 2004) .....	83
Görsel 86: A)the origin of <i>Superman</i> <i>Superman</i> 1948 yılında yazılan hikayede daha geçmişi anlatan bir dönem ve bunu ifade etmek için kullanılan araç( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th;59) B) thomas flyer model 6/40 m touring 1910 .....	84
Görsel 87: A)1938 yılında çizilen <i>Superman</i> iç karesi ( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th; syf 15 ) B) Renault Viva Gran Sport 1936 .....	85

Görsel 88: 1938 lere ait <i>Superman</i> çizimleri içinde reklam panosu (Levitz 2010;93).....	87
Görsel 89: A) <i>SUPERMAN</i> #141 kapağı yarısı 1960 ( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th;102) Uzay insan ilişkisindeki çizgilerin değişimi. B) Ford Gyron .....	87
Görsel 90: A) Look Magazine 1940 ‘how <i>Superman</i> would end the war ’ adlı çizgi roman( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th; 32) B) iki motorlu uçak Heinkel IIIs .....	88
Görsel 91: A) <i>Action Comics</i> 138(Hamilton 1949) B) Horten ho-vb ve ho-vc modelleri .	89
Görsel 92: A) <i>Supermans</i> girl friend <i>Louis Lane</i> 16(Boltinoff 1960 ) B) Bell 47 .....	89
Görsel 93 A) <i>ACTION COMİCS</i> #1-2 1938 ( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th; 24) B) <i>NORMANDIE</i> 1935-1946 C) <i>Red son</i> Çizgriomanonda titanic gemisi(Millar 2003)...	90
Görsel 94: A) <i>ACTION COMİCS</i> 242 iç karesi(Binder 1958 ) B) Direk sputnik isimini veriyor.(Miller 2003).....	91
Görsel 95 A) <i>Superman</i> kostüm tasarımı sırasında yapılan çalışmalar( Levitz 2010;695) B) <i>Adventrure Comics</i> no: 1 kapağı 1970(Levitz 2010; 526 ) .....	93
Görsel 96: A)1940's <i>Superman's</i> Christmas <i>Adventure</i> #1 içi kare B) Clark Kent sayı 129 iç karesi 1959 ( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th;95) C) <i>Action Comics</i> no 445(Bates 1975 ).....	95
Görsel 97: A)1972 John Bates tasarımı kıyafet B) Acti <i>Superman's</i> Girl Friend, <i>Louis Lane</i> 80. sayı kapağı(Dorfman 1968).....	96
Görsel 98: A)1987 clark kent <i>Superman</i> 11( <i>DC Comicss</i> 2013 <i>Superman</i> 75 th;247) Görsel B) 1983 kadın kıyafetleri(Kaknüs Yayınları 2013 <i>Moda</i> ;397) Görsel C) Miami Vice Season one Dvd cover parçası .....	97
Görsel 99: <i>Superman</i> ve Clark Kent en ilkel halleriyle .....	99
Görsel 100: A) <i>Superman Red son</i> (Miller 2003 ) <i>Superman</i> semboller ısırası ile B)Kingdom come 1996 C)Smallville 2001 D)Man of steel 2013 .....	100



# 1. BÖLÜM

## GİRİŞ

### 1.1 Tezin Kökeni

Süper kahraman çizgi romanları geçmişten bugüne popülaritesi her geçen gün artan ve sadece çizgi roman dünyasında değil televizyon, sinema, oyun, tekstil sanayi gibi birçok alanı etkileyen önemli bir üretim olarak karşımıza çıkmaktadır.

İlk kez 1934 yılında basılan süper kahraman çizgi romanlarının zaman içinde okuyucu sayısı ciddi biçimde artmıştır. 1946 yılında yılda toplam 540 milyon çizgi romanın basılması ya da 1948 yılında çocukların yüzde doksanının çizgi roman okuru olduğu bizlere süper kahraman ve çizgi romanların kısa sürede artan etkisini göstermesi bakımından önemli bilgilerdir.<sup>1</sup>

1950'li yıllara gelindiğinde artık önemli bir üretim olarak karşımıza çıkan süper kahraman çizgi romanları çizgi roman dışında diğer alanlara da hızla sızmış ve bu alanlardaki yayılımı hızla artmıştır. 1948 yılında *Superman* için ilk kez bir sinema filmi(Levitz, 2013: 35) çekilmiştir. Bu film ile birlikte aslında *Superman*'ın beyaz perdede sürekli olacak film serilerinden ilk adımı atılmıştır. Daha sonra tarihsel sırasıyla 1952, 1958, 1966,1978,1983 yıllarında filmler çekilmeye devam etmiştir. Bunun yanında, 1966'dan 1968'e kadar süren *Batman* dizisi televizyonlarda yayınlanmıştır. Daha sonra 1975-1979 yıllarında *Wonder Woman*, 1993-1997 yılları arasında *Lois & Clark: The New Adventures of Superman* 2001-2011 *Smallville* gibi diziler televizyon için çekilmiştir(Levitz, 2010: 650). Şu an yayınlanması devam eden *Green Arrow*, *Flash*, *Gotham*, *Avengers: Agents of Shield* gibi süper kahraman temelli diziler mevcuttur. Hem televizyon hemde beyaz perdede sıklıkla karşımıza çıkan *Batman* için en son 2012 bir film yapılmıştır. Ek olarak *X-men*, *Spiderman*, *Captain America*, *Thor*, *Avengers*, *Superman* gibi çizgi roman evreninin süper kahramanları beyaz perdede film serileri çekilirken; *Flash*, *Batman*, *Avengers* gibi isimlerin aynı anda dizilerinin yayınları devam etmektedir.<sup>2 3</sup>

---

<sup>1</sup> Comic Timeline 15.10.2014 < <http://www.comicsintheclassroom.ca/timeline.htm> >

<sup>2</sup>Newsarama A Brief *Superman* History of *Superman* 15.12.2014 <<http://i.newsarama.com/images/i/000/105/348/102/Superman-timeline-130417b-02.jpg?1368113773> >

<sup>3</sup> 150 Super Hero Films 15.12.2014< <http://www.imdb.com/list/ls051507615/> >

Süper kahraman çizgi romanlarının dünya pazarında kendilerine yer edinin yayıldıkları bir diğer alan olarak oyuncak sektörü görülebilir. İlk olarak 1939-1940 yıllarında telif satışı gerçekleşen süper kahraman ismi ve figürü gene Süperman'dir<sup>4</sup>(Levitz The golden Age of *DC Comicss* 2013;107). 13 inch büyüklüğünde ve 1.65 dolardan satışa sunulan oyuncak ile bugün oyuncak sektörünün en çok aranan teliflerden birinin başlangıcı gerçekleşmiştir. Bunun ile birlikte bazı çizgi roman firmaları kendi oyuncaklar firmalarını kurmaya yönelmiştir. Örneğin, *Marvel* firması, *Marvel legends*, *DC Comicss* ise, *DC Collectibles* adları altında kendi oyuncak firmalarını kurmuşlardır.



Görsel 1 A) İlk *Superman* oyuncakı <sup>5</sup> B)1979 *Superman* sinema filmi posterini <sup>6</sup>

Süper kahramanlar sinema ve televizyon alanları gibi, oyuncak sektöründeki pazar payında da güçlü rakamlara ulaşmıştır. Oyuncak sektöründe olduğu gibi teknolojik ile birlikte değişen oyun kavramıyla birlikte video oyunlarında da karşımıza çıkar. 1990 *Batman Arcade Game*, 1992 *X-men Arcade*, 1993 *Punisher*, 1994 *The Death and Return of Superman*, 2006 *Justice League heroes: The Flash* gibi çeşitli platformlarda çok sayıda video oyunları ile başlayıp oyun sektörlerine girişleri bugüne kadar hala uzanmaktadır. 2009 *Batman Arkham asylum* gibi oyunlar ile Sony firmasının 'Game of the Year edition' adı altında yılın oyunu paketlerinden çıkışlara kadar varmaktadır. Sadece

<sup>4</sup> Ideal *Superman* Wood And Composition Jointed Doll 09.10.2014< <http://collectingSuperman.com/?p=2926>>

<sup>5</sup> 13.10.2014 15.23 <<http://collectingSuperman.com/wordpress/wp-content/uploads/2013/07/idealSupermanad-John-Plain-1942.jpg>>

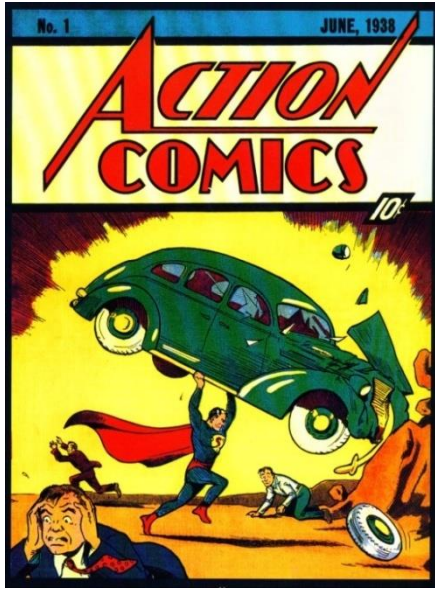
<sup>6</sup> 11.12.2014<<http://www.posterspoint.com/laminas/cine/c/CINE-091.jpg>>

bunlarla kalmayıp oyun sektörü aynı anda oyuncak sektöründeki süper kahraman popülerliğini video oyun platformuna taşıyıp 2006 yılında *Lego Batman* oyununa girmiştir.

Süper kahraman telifleri çizgi film giyim sektörü ve birçok alan dışında daha büyümesi devam eden bir sektördür. Süper kahraman kavramı sadece süper kahraman kıyafetleri satan dükkanlar gibi<sup>7</sup> örneklerle giyim sektöründe büyümüş , sayısız süper kahraman temalı kıyafet ve tekstil satışa çıkmaya başlamıştır.Süper kahraman teliflerinin 1990'ların sonuna doğru dünya pazar payının 1/3 ünü ele geçirdiği söylenir<sup>8</sup>.

Peki popülerliği her geçen gün hızla artan ve birçok sanayi için vageçilmez bir üretim olan süper kahraman çizgi romanların başlangıcı ne zaman olmuştur? Şu an birçok sanayi tarafından pazar payını geliştirmenin en önemli etmenlerinden biri olan süper kahraman çizgi romanların ortaya çıkışı ne zamana tarihlendirilir?

## 1.2 Tezin Amacı



Görsel 2 Action Comics 1. Sayı kapağı yıl 1938.

*Action Comics*'in 1938 tarihli ilk kapağı, *Superman* karakterinin dünyaya gelişi ve insanların süper kahraman olgusuyla tanışmasının ilk adımıdır. *Action Comics*'in bu sayısında okuyucular yeni bir çizgi roman türünün doğuşuna tanıklık etmiştir. Derginin ilk

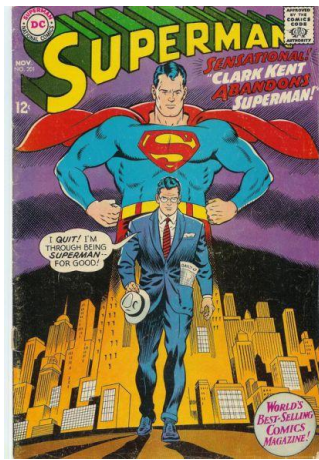
<sup>7</sup> Superherostuff company adlı İnternet üzerinden satış yapan birçok süper kahraman kosneptli mağaza bulunmaktadır. 15.12.2014<<http://www.superherostuff.com>>

<sup>8</sup> Comic Timeline 15.10.2014 <<http://www.comicsintheclassroom.ca/timeline.htm>>

sayısının kapağında *Superman* adlı karaktere yer verilmiştir. *Superman* ile Çizgi roman dünyasından bir ilk olan ve doğa üstü güçlere sahip ‘kahraman’lar ilk kez bu sayı ile ortaya çıkmıştır. Bu kapak ile birlikte okuyucu ilk kez *Superman*’le tanışır, ilk kez süper kahraman olgusu gün yüzüne çıkar.

Tez kapsamında, bu kapağın çizgi roman tarihindeki önemi kadar tasarım tarihi açısından önemi de sorgulanacaktır. Başka bir deyişle, bu kapağın çizgi roman tarihi açısından öneminin yanında, tasarım tarihi ve kültürü için de bir veri olarak okunup okunamayacağı araştırılacaktır.

Görsel 2’ye ilk bakıldığında süper kahraman olgusuyla ilişkili olarak *Superman*’ın sahip olduğu güçler göze çarpmaktadır. Bir arabayı rahatlıkla havada tutabilen biri vardır. Arabayı tutuşunda hareketle bu kişinin insan üstü ve doğa üstü güçlere sahip olduğu söylenebilmektedir. *Action Comic*’in bu sayısına kadar resmedilen çizgi romanlarda sıradan dünyalarda yaşayan sıradan insanların hikayeleri anlatılırken, ilk kez dünya dışından gelen ve insan gibi gözükmemesine karşın bir insana göre daha fazla yetkinliği olan bir kişi göze çarpmaktadır. Fakat *Superman* sahip olduğu sıradışı güçlerin yanında, sıradanla her zaman ilişki içinde konumlandırmıştır. Başka bir dünyaya ait olmasına rağmen, dünyayla ve gündelik hayatla yakından bir bağı vardır. *Superman* ikinci kimliği olan *Clark Kent* ile *Superman*’ı dünyada tutar ve gündelik hayatla ilişkisini sağlamaktadır. *Superman*’ın tasarım kültürüyle ilişkisi bu bağdan filizlenmektedir. *Superman*’ın çizildiği dönemin sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarla ilişki bu şekilde kurulmaktadır.



Görsel 3 *Superman* vol. 1 sayı 201 kapak 1967 *Superman* ile *Clark Kent* karakterinin bir arada bulunduğu bir kapak.

Görsel 2'deki ilk *Superman* kapağında , *Superman* tarafından fırlatılan araç görülmektedir. Bu aracın bir döneme ait olduğu ve bir dönem temsili olduğundan Torchinsky daha önce bahsetmektedir. Araç, 1937 Desoto modelidir (Torchinsky,2013). Bu gibi tespitler ile birlikte çizgi roman ve süper kahraman evreninde çeşitli tasarım dönemlerini okuma mümkün müdür ve 1938'den günümüze bu şekilde dönemselsel olarak tasarım eğilimleri *Superman* ve çizgi romanlar üzerinden okunabilir mi? Torchinsky'nin örneğinden yola çıkarak *Superman'ın* tarih içinde sürekli olarak yenilenen yazılı ve görsel bir belge olduğu düşünüldüğünde, bu belge dönemlerin tasarım kültürünü anlamamıza yardımcı olabilir mi?

Bu tezde asıl ortaya konulmaya çalışılan olgular, *Superman'ın* gündelik yaşamda ve dolayısıyla tasarım kültürüyle olan ilişkisidir. *Superman* bir süper-kahraman ya da süper-insan olarak görülürken *Superman'e* popüler kültür konusu olan Süper kahraman olgusu dışından bakılarak bir takım tarihsel çizgiler bulunabilir mi? Tuttuğu araba ile endüstriyel alanlarla bağı, giydiği kıyafet ile moda alanındaki çizgileri yakalayışı, kullanılan logoyla grafik tasarım arasındaki ilişkisi, şehir ve yapı çizimleri ile mimariyle ilişkisi, mekan temsilleri üzerinden iç mekan tasarımları , gibi var olduğu dönemin tasarım çizgileriyle ilişkisi nedir ve dönemin çizgilerini objelerini taşımakta mıdır?

### 1.3 Tezin Yapısı

Tez kapsamında tüm çizgi roman örneklerinin ve çizgi roman kahramanlarının süreç içinde tasarım kültürü ile ilişkisinden söz etmek mümkün değildir. Aynı zamanda her çizgi romanda tasarım kültürüyle ilişkisinin aynı derecede kuvvetli olduğunu söylemek mümkün değildir. Bu sebeple tez içinde dönemselsel olarak tarih ile ilişkisi en kuvvetli ve popüler olan bir kahramana yönelenecektir. Tez içinde tarihsel süreçteki dönemselsel değişimlerin incelenmesi için ele alınacak karakter seçimi *Superman* olacaktır. Bunun asıl sebebi, popülerlikle birlikte en uzun soluklu olup ve çizgi roman dünyasında süper kahraman olgusunu başlatıp her dönem devam eden karakter olmasıdır. Bu süreç içinde tarihsel dönemlerden etkilenip değişimler görmektedir.

Başlangıçta Bölüm 2.1. de çizgi roman'ın çeşitli kaynaklarca tarihinin ne kadar geçmişe gittiğinden söz edilecektir. Bu anlatım sırasından çizgi roman tarihinin tüm alanlarından ve yayılım yerlerinden bahsetmek için tez içinde tek bir başlık yeterli gelmeyeceği için yalnızca süper kahraman çizgi romanlarının tarihiyle ilişkili karakterler

üzerinden işlenecektir. Daha sonra çizgi romanın modern toplumda yer edinmesiyle birlikte tarihsel süreci işlenip, bir dönem geçişi olan süper kahraman kavramının doğuşu anlatılacaktır. Süper kahramanlar ile birlikte tarihsel olaylardan etkilenişlerinin incelenmesi devam edip çizgi roman tarihi genel bir incelemeye gidilecektir. Bu inceleme yapılırken tıpkı tasarım kültürü gibi çizgi roman'ında tarihsel, sosyal, kültürel vb. olaylardan nasıl etkilenip yön aldığı göz önüne alınacaktır.

Bölüm 2.2. de ise çizgi roman tarihine tasarım kültürü üzerinden bakılacaktır. Hangi tasarım alanlarında incelenecek ise, onlara göre çeşitli alt başlıklara ayrılıp, her başlıkta seçilen tasarım alanında dönemseller incelemeleri yapılacaktır. Bölüm 3.2.'de ise Bölüm 2.2.'deki 'Çizgi Roman ve Tasarım' başlığında yapıldığı gibi 'Superman' de değişimlere ayak uydurması üzerinden tasarımsal olaylarla ilişkilerinden bahsedilecektir. *Superman*'in hangi tasarım alanlarından incelemeler gözlemlenebileceği tespit edilmeye çalışılacaktır. Bu alanlar tekrar alt başlıklara bölünerek, alt başlıklar üzerinden seçilen alanlara göre incelemeler yapılacaktır.

Benzer bir yaklaşımla alt başlıklar içinde 'Çizgi Roman Tarihinde Mimari ve Şehir' başlığında çizgi romanlarda şehirlerin tarihsel olarak çizim detayları incelenecek; daha sonra iki ayrı bölümde gerçek şehirlerin direkt olarak çizgi roman içinde bulunması ve kurgu olarak gerçeği yansıtan şehirlerin temsiline bakılacaktır. Şehir ve mimarinin ardından çizgi roman iç mekan tasarımlarında çizgi romanların içinde yer alan mekan yansımaları incelenip dönemseller olarak ilişkileri araştırılacaktır. Bölüm 3.2.'nin alt başlıklarına başlarken, çizgi roman tarihinde olduğu gibii *Superman*'de de aynı disiplinler üzerinden benzer incelemeler yapılacaktır.

Mimari ve iç mimari alanlarda incelenmelerin ardından tezin kapsamı içinde çizgi romanların sadece mimari alanlarda değil, diğer tasarım alanlarında ilişkileri de araştırılacaktır. Başlangıç olarak çizgi roman tarihindeki endüstriyel tasarımın etkileri dönemlere ait araçlar üzerinden incelenerek, bölüm sonunda insan ile ilişkisi çeşitli endüstriyel tasarım objelerinin çizgi romanlardaki yerleri ele alınacaktır. Endüstriyel tasarım alanında incelemeler bitirilirken, insan ile direkt ilişkili olarak çizgi roman tarihinde moda tasarımı başlığında çizgi roman içinde süper kahramanların hem kostümleri ile ilgili incelemeler yapıp bu kostümlerin dönem hareketleri üzerinden değişimleri araştırılacaktır. Diğer bir yandan kostümlerin moda kültürüne bağlı değişimleri tartışılacaktır. Bölüm 3'te *Superman* kısmında ise *Superman* tarihinde endüstriyel

tasarımın etkileri incelenecek , daha sonra çizgi roman tarihinde olduğu gibi moda alanına geçilecektir. *Superman* tarihinde moda tasarımı altında kostüm kavramının *Superman* ile ilişkisi ve bu kostümün tasarımlarında ne gibi noktalara uğraşıldığı, kostümün ne anlatmaya çalıştığı ile ilgili örnekler verilecektir. *Superman*'ın gerçek dünya ile teması üzerinden dönemin moda akımlarının karakterler üzerindeki etkileri incelenecektir.

2. Bölüm bitirilirken çizgi roman tarihinde grafik tasarım altında bir yandan çizgi roman kültürünün grafik tasarım alanında tüm ilişkilerini incelemeye almak, bu tezin bir alt başlığı altında mümkün olmadığı için, tezin ana konusu *Superman*'de inceleme alanı olarak ele alınan super kahraman logosunun çizgi roman tarihinde bir benzer örneği bulunup ele alınacaktır.

Bölüm 3'e girerken öncelikle *Superman*'ın neden seçildiği üzerine bilgiler verilecektir. *Superman* tarihinde *Superman*'ın dönem olaylarıyla ilişkilerinden bahsedilecektir.

'Değerlendirme ve Sonuç' bölümünde ilk olarak çizgiroman ve *Superman* tarihindeki siyasal, toplumsal, kültürel yapıya dair tarihsel bir okuma yapılacaktır. Her iki bölüm tarihinde 'Mimar ve Şehir', Endüstriyel Tasarım Etkileri', 'Moda Tasarımı', 'Grafik Tasarım' alanlarında örnekler üzerinden değerlendirilecektir. Sonuç bölümünde ise, oluşturulan bu yöntem doğrultusunda özellikle Türkiye bağlamında ileriye dönük çalışma önerileri tartışılacaktır.



## 2. BÖLÜM: ÇİZGİ ROMAN VE TASARIM

### 2.1. Çizgi Roman Tarihi

Çizgi romanın kökenleri birçok kaynak tarafından, insanlık tarihinin erken dönemlerine dayandırılrsa da çizgi romanın aynı sinema gibi, modern hayatta ortaya çıkan bir üretim olduğu söylenebilir.

Çizgi romanın kökeni ile ilgili birçok metin ve araştırma yapılmıştır. Çok çeşitli kaynak ve görüşlere göre çizgi roman tarihinin başlangıcı ve ilerleyişi değişkenlik gösterir. Bolan çizgi roman tarihinden bahsederken "Çağımıza öz bir anlatım aracı olduğu sanılır oysa resimlerle bir şeyler anlamak antik Mısır uygarlığına kadar gider. Hieroglif denen resim yazı çizgi romanın atasıdır" demektedir (Bolan, 2000: 1).



Görsel 4 İngiliz iç savaş sırasında dağıtılan el ilanları örneği (Sabin, 1996: 10)

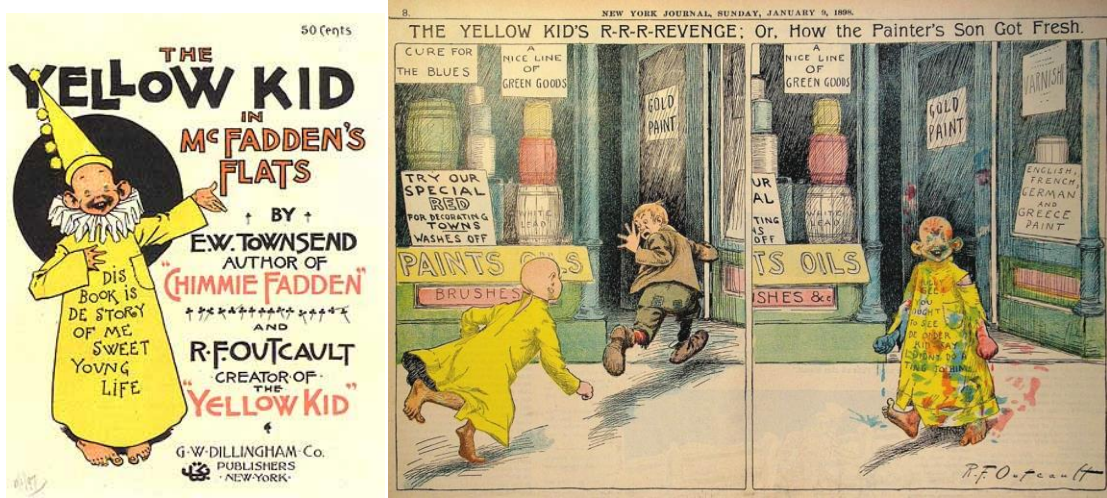
Sabin, çizgi romanın kökenini 1600'lerdeki İngiliz çizimlerine dayandırır. Kraliyet olaylarını belgelemek adına çizilen eserlerin ve ilanların çizgi roman'ın anlatım biçimini almasına yön verdiği savunulur (Sabin, 1996: 11). Görsel 4'de İngiliz iç savaşı için dağıtılan el ilanları bu anlatım biçiminin şekillenmesindeki yol verici olarak kabul edilir.

Petty ise çizgi romanın geçmişini 16 yüzyıla dayandırır. İlk diyalog balonu diye adlandırdığı resim içi yazının 1780'lerin taşlama dergileri diye adlandırılan mecmualarda görüldüğünden bahseder (Petty, 2006).



Okay Gönensin ise tarih konuşmaları adlı programda 1891 yılında ismi geleceğe kalmamış bir isimin 3 kutu arka arkaya resim çizerek başlattığı söyler (Tarih konuşmaları, 2011).

Çizgi roman'ın bugün bildiğimiz haliyle ilk ortaya çıkışı ve modern dünyaya yerleşmesine dair düşüncenin ilk okunduğu kaynak ise Görsel 5'de Türkçesi 'Sarı Çocuk' olan 'Yellow Kid' dir (Ross, 2007; Bolan, 2000: 1; Levitz, 2010: 9; Petty, 2006). İlk örneği 1896 yılında Richard Fenton Outcalt'ın 'Sarı çocuk' adlı bir gazete karikatürü olarak doğduğu kabul edilir.



Görsel 5 *Sarı çocuk* adlı eserin kullanılan kapağı(Outcalt 1885) B): *sarı çocuk* eserinin 1898 yılında newyork Journal gazetesinin January 9'deki sayısı<sup>9</sup>.

*Yellow kid* ilk başlarda sadece bant

içinde resimler ve üstlerde ve altlarda içinde yazı bulunduran karelerden oluşan görsel anlatım iken, aslında çizgi romanı çizgi roman yapan günümüz balonlama tekniğinin doğuşudur. 'The Katzenjammer Kids' adlı maceraları, bu balonlama tekniğinin başlangıcı olarak kabul edilir. 1901 yılında çizgi roman dünyasına giren *The Katzenjammer Kids* ilk balon içinde konuşmalar ile okuyucuya karakterin direk temasını sağlamıştır<sup>10</sup>. Daha önceleri *Yellow Kid*'in düşünceleri sadece çerçeve etrafında yazılar olarak okuyucuya aktarılırken, *The Katzenjammer Kids* ile okuyucuya kişi ağzından söz aktarımı başlamıştır(Görsel6).

<sup>9</sup> 02.07.2014<<http://alankistler.com/wp-content/uploads/2012/11/Yellow-Kid-Advertisement.jpg>>

<sup>10</sup>31.01.2015 <<http://www.infoplease.com/spot/comicstimeline.html> >



Görsel 6 *The Katzenjammer Kids* karakterleri ve bir kare<sup>11</sup>

Winsor McCAY ın '*Little Nemo In Slumberland*' eseri ile çizgi romanlar artık devamlılık taşıyan hikayelere dönmeye başlamıştır. İlk olarak '*Little Nemo In Slumberland*' olan seri hikaye çizgi roman bundan sonra çoğalarak devam etmiştir (Görsel 7). Çizgi roman kareleri 1907'lere kadar sadece haftalık ve aylık şekilde gazetelerde ve dergiler de yer alırdı. 1907'de ise günlük gazete sayfalarında görülmeye başlanıp 1910' lar da gazetelerde düzenli bir yer almıştır (Ross, 2007).



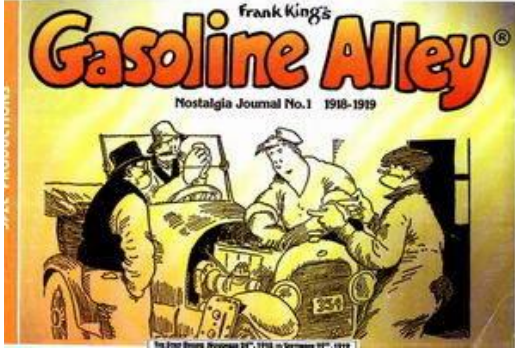
Görsel 7 *Little Nemo in Slumberland* içinden bir kare<sup>12</sup>

1919'da çizgi romanın tezin ana konusunda işlenecek olan günlük yaşam ile ilişkisinin kuvvetli bağının ilk örneği, Frank King adlı yaratıcının '*Gasoline Alley*' ile

<sup>11</sup> 29.06.2014 <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Katzenjammer1901.jpg> >

<sup>12</sup> 05.07.2014 <<http://marswillsendnomore.files.wordpress.com/2011/12/1907-01-13.jpg> >

oluşmuştur. Hikayede gerçek zamanlı yaşayan, sıradan insan ömründe yaşlanıp büyüyen bir karakterin yaşamı işlenmektedir. Hikayeler gerçek dünya ile iletişimde konular içermektedir (Ross, 2007) (Görsel 8).



Görsel 8 *Gasoline Alley* çizgi roman kapağı<sup>13</sup>

'*The Katzenjammer Kids*' ile başlayan mevcut çizgi roman formatının son adımını 1929 'Tarzan' çizgi romanı ile oluşturmuştur. İlk kez Tarzan çizgi romanında kareler birbirini takip eden düzenli yazılı hale tam oturmuştur (Bolan, 2000:1 ). Bu olay ile çizgi roman dünyasında çizgisel kutular ile anlatıma adım atılmış olmuştur. Bu şekilde artık çizgi romanlardaki hikaye anlatımı yeni bir biçim kazanmıştır (Görsel 9).



Görsel 9 1929 Tarzan çizgi roman'ından bir sayfa<sup>14</sup>

Çizgi roman dünyası her geçen gün büyürken, süper kahraman ve kahraman olgusunun dünyaya girişi 1939 ve 1940 yılları içinde iki karakterin girişi ile başladı. Dünyada ilk süpergüçlü insan – süper kahraman kavramlarının dünyaya girişi de bu karakterlerle bu tarihlerde olmuştur. İlk olarak 1939'da *Superman*'in ardından 1940'da

<sup>13</sup> 05.07.2014 <<http://comicsobserver.com/tag/walt-wallet/>>

<sup>14</sup> 09.08.2014 <[http://2.bp.blogspot.com/\\_ILwjG\\_dyb2I/TIPFItjiOFI/AAAAAAAAANU/DcRFJ79ABdc/s1600/Hal+Foster+.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_ILwjG_dyb2I/TIPFItjiOFI/AAAAAAAAANU/DcRFJ79ABdc/s1600/Hal+Foster+.jpg)>



*Batman* ın giriři ile dünya da yeni bir akım bařlamıřtır. Bu kahramanların oluřumundan sonra çizgi roman kùltürü bařtan ařađı deđiřip ađırlıklı olarak süper kahraman ya da kahraman kavramına yönelmiřtir. *Superman*'dan sonra çizgi roman evreni iki ayrı řekilde gitmeye bařlamıřtır. Bir yarısı tamamen gerçeđi olan komik dramatik vs. türünde ilerlerken, diđer yarısı kahraman kavramı üzerine yođunlařarak ilerlemiřtir. Bir tarafta *Captain America* gibi hikayeler ıkarken, bir yerde hala daha mizahi anlamda ieriklerde bulunan *The Katzenjammer Kids* tarzı hikayelere devam edilmektedir.

Kahraman kavramının 1939'dan bugüne kadar hikayeleri olduka deđiřken ve uzun solukludur. Dünyanın yařadıđı deđiřimlerin onlara da yansıdađı düřünülebilir. Çizgi roman kahramanlarını dünya üzerinde olan olaylarla aktif teması bizlere tasarım kùltürü ile de iliřkisinin olup olmadıđını sorgular. Bu tezde arařtırılmaya alıřılanacak olgu Süper kahraman çizgiromanlarının tasarım kùltürü ile iliřkisidir.

Süper kahramanların tasarım kùltürü ile iliřkisine geçmeden, çizildiđi dönemin olaylarıyla kurduđu kuvvetli bađ gündeme getirilebilir. Süper kahramanların ortaya ıktıđı dönemde 1940'lı yılların en önemli tarihsel olayı, 2. Dünya Savařı'dır. Kuřkusuz süper kahraman çizgi romanları da tüm dünyayı etkileyen bu olaydan fazlasıyla etkilenmiřtir. Dünya üzerinde ok yođun bir řekilde varlıđını hissettiren savařın etkisi çizgi romanlara da yansımıřtır. Savařın iřleniři çizgi romanlarda ve süper kahramanlarda iki ayrı yöne ayrılmıřtır. Bir tarafta savař iinde olan ùlkelerin kendi i bütünlüğünü sađlamak adına yaptıkları propagandalar, diđer tarafta ise savařın kötü etkilerini iřlemektedirler. 1941 yılında vatandařların ùlkelerine bađlılıđını güçlendirmek iin *Captain America* adlı karakter ortaya ıkar ve savař sırasında vatandaşlık duygusunu güçlendirici yayınlar yapılmaya bařlanır(Görsel 10A).



Görsel 10 A) *Captain America*'nin ilk sayısı kapağı( Kirby, 1941) *Captain America* ilk sayı kapak B) *Captain Marvel Adventures* No:66 (Beck, 1946)

1941 yılında basılmaya başlanan *Captain America* tamamen Nazi düşmanı savaş kahramanı bir karakter olarak ortaya çıkar. O dönemin ilk *Captain America* 'sının kapağına bugün bakıldığında basım tarihinden dolayı tam savaş dönemi etkileri görülerek, siyasi propaganda amaçlı hikayeler görülmektedir. *Captain America* ve yanındaki yardımcısı genç Bucky, Amerikan halkını savaşın kötü etkilerinden uzaklaştırmak ve gençleri askere yönlendirmek için üretilen bir senaryodur. Kahraman kavramının 1945 'ler de *Superman*'ın ilk resmi olarak Amerikan vatandaşlığıyla ilgili çizgi romanları da bu alanda *Superman*'ın duruşunu kuvvetlenmiştir. Bu tarihlerden sonra *Superman* çok uzun yıllar Amerika temsilcisi olarak kalmıştır.

*Captain America* ve diğer vatandaşlık temalı çizgi romanların yanında işleniş açısından diğer görselde ise (Görsel 10B) savaşın olumsuz yönlerini eleştiren hikayelerin doğuşu görülmektedir. Bu görselde diğer görselden farklı olarak savaş üzerinden bir propaganda yapılmayıp, savaşın yıkımları işlenmektedir. Bunun sebebi de *Captain America* 1941'de yazılırken savaş daha dünyada etkilidir. *Captain Marvel*'da ise 1946 yılında savaşın bitimiyle birlikte, savaşın daha çok yıkım etkileri görülmektedir. Görsel

10B'de *Captain Marvel Adventures* 'ın 1946 tarihli kapağında *Captain Marvel* atom bombası atılan bir yer görüp üzüntü duyduğu bir sahne temsil edilmiştir. Burada *Captain Marvel* ile insanların kendilerine verdiği zararlar işlenir. Alt metin içinde de dünya için en korkutucu ölümcül gerçeğe yüzleşmekten bahseden bir kutuya sahiptir. Bu kutu içindedir atom bombası ve atom bombası üzerinden savaşa karşı tepki veren bir metin bulundurmaktadır. *Captain Marvel*'da kendi dünyası ve evrenini hikaye olarak işlemek yerine insanlık tarihinin en büyük felaketlerinden sayılan Atom bombası olayının acısını işlemektedir. *Captain Marvel* kendi yaratıcıları tarafından diğer karakterler üzerinden bir Zeus betimlemesi olarak tanımlanır. 2014 yapımı '*Justice League War*' animasyonunda *Wonder Woman* tarafından Zeus olarak görülen bir kahraman, insanların acılarını paylaşmaktadır. Tanrıların tanrısı Zeus'la eş değer olan ve gücünü ondan alan bu kahramanın atom bombasının yarattığı patlamayla yıkılışı; hem bir dönemsel olaya savaş karşıtı bir eleştiri yaparken, bir yandan da 1940'lar da var olan bakış açısından 1950'lere değişen yöneliminin başlangıcı olarak görülebilir.

1950'ler ve sonrasında dünyanın savaştan çıkmasıyla birlikte değişen değer yargıları ile birlikte çizgi roman ana konuları da değiştirmiştir. Toplumun artık daha bireysel ve özgürlüklere yönelmesiyle değişen dünya, çizgi romandaki savaş temalı kahramanları rafa kaldırmış; 1946'da *Captain Marvel* çizgi romanındaki gibi savaşa karşı tepkiler koymaya başlamışlardır. Roger Sabin'e göre 1950'li yıllara kadar savaş ve toplum üzerinde devam eden çizgi roman konuları 1950'lerle birlikte kadın ve bireysellik teması yönelip kadın teması üstünden işleyişine devam etmektedir (Sabin, 1996: 81). Kadın hakları ve kadın konuları üzerinden giden çizgi romanlar ile kadın kahramanların doğuşuna temel hazırlanmaktadır. Görsel 13'de bu döneme örnek yayın olabilecek Peter Kay ve Truh Adams tarafından yapılan 1951'den 1964'e kadar türkçe de 'kız' anlamına gelen '*Girl*' adındaki çizgi roman kapağı bulunmaktadır (Görsel 11) . İlerleyen süre boyunca kadın olgusu devam ederken, 1959 yılında 1960'larda kadın süper kahramanları ayaklandıracak olan '*Supergirl*' ortaya çıkmıştır (Ross, 2007). *Superman*'ın kuzeni olan *Supergirl* *Superman* ile aynı güçlere sahip olan bir kadın kahramandır. Erkek Kahraman olayını kıran bu karakter, diğer kadın süper kahramanların gelişmesinde de etkili olmuştur.

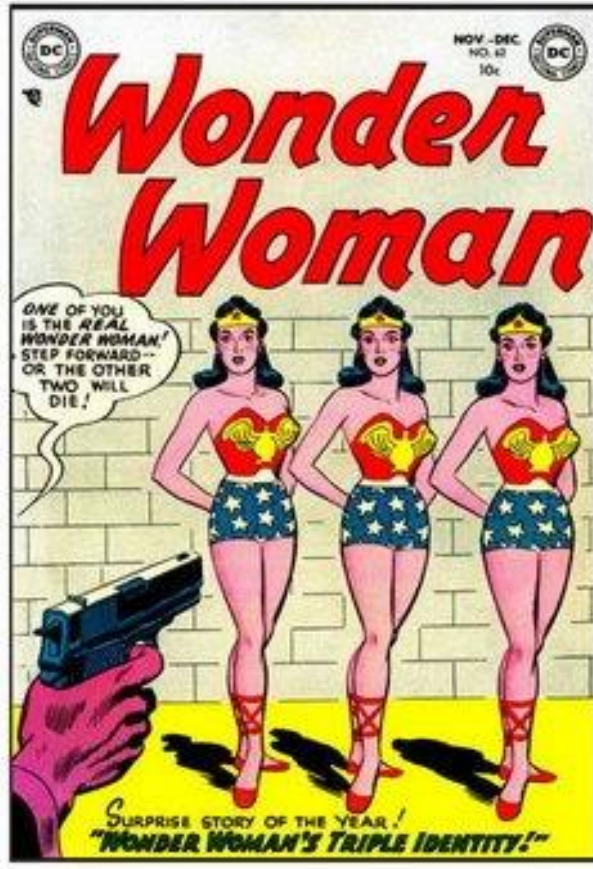


Görsel 11 1961 yılına ait kadın çizgi romanlarına bir örnek(Adam 1961)

1960'lı yıllar feminist hareketlerin ikinci dalgasının ele alındığı zamandır. 1970'lere dayanan feminizm'in ilk dalgasında kadın olgusunun eşitlik içinde seçme, seçilme ve mülkiyet hakları gibi haklarını savunmaya yönelikti<sup>15</sup>. 1960'lardan sonraki ikinci dalga Feminizm diye adlandırılan 1960-1970 yıllarına kadar sürdüğü kabul edilen dalgada ise kadın kavramının toplum içinde kadının eşitiği üstünden gidilmiştir. *'Marvel Chronicles Year by Year'* adlı çizgi roman ansiklopedisi de 1963 yılını ilk feminen kitabın yayınlanması ve ikinci dalga feminist hareketin öncüsü olarak tanımlamıştır (Lee, 2008: 95). Tıpkı bu toplumsal geriliğe karşı çıkışın bir hareketi gibi, 1960'larda güçlenen kişi temasıyla 1950'lerden gelen kadın temasının birleşimiyle 1960'larda *'WonderWoman'* gibi kadın kahraman hikayelerinin doğuşu da başlamıştır. Kadın üstüne erkek kadar gidilmesi ve dünyada güçlenen kahraman olayının birleşmesiyle ortaya öncüsü *'WonderWoman'* olan kadın süper kahramanların çizgi roman kurgularında etkileri güçlenmiş ve çoğalmıştır.

<sup>15</sup> <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/647122/womens-movement>>





Görsel 12 DC Comics firmasının ve tarihin ilk kadın süper kahramanı Wonder Woman A) Wonder Woman sayı 62(Kanigher 1953) B) sağ kapak Wonder Woman sayı 90(Kanigher 1957)

Savaş sonrası çizgi roman kurgularının bir bölümü kadın teması üstünden yol alırken, bir yandan da DC Comics'in gümüş zamanı diye adlandırılan dönem başlamıştır. Levitz'e göre 1958 yılı ile birlikte çizgi roman kurguları uzay teması etrafında şekillenmiştir (Levitz The silver Age Of DC Comics, 2013: 17). Sadece var olan karakterler uzay temalı hikayelere girmemiş aynı anda yeni ve tamamen uzay - uzayda yaşayan canlılar gibi kahramanlar kurgulanmaya başlanmıştır. 1951-1966 arası yayınlanan 'Mystery in Space' de bunun en net okunan örneğidir. Bu kurgular ve hikayeler ile çizgi roman dünyası uzay çağı olarak sayılan 1970'ler sinemasına da yön vermiş sayılabilir (Görsel 13). Hiç kuşkusuz bu yönelimin temel sebebi, Sovyet ve Amerikan ülkeleri arasında başlayan Soğuk Savaş ve bu savaşın en etkin yarışlarından birisi olan uzay yarışı ve uzay üzerine artan araştırmalardır. 1947 ilk uzaya yollanan hayvanla başlayan 1957

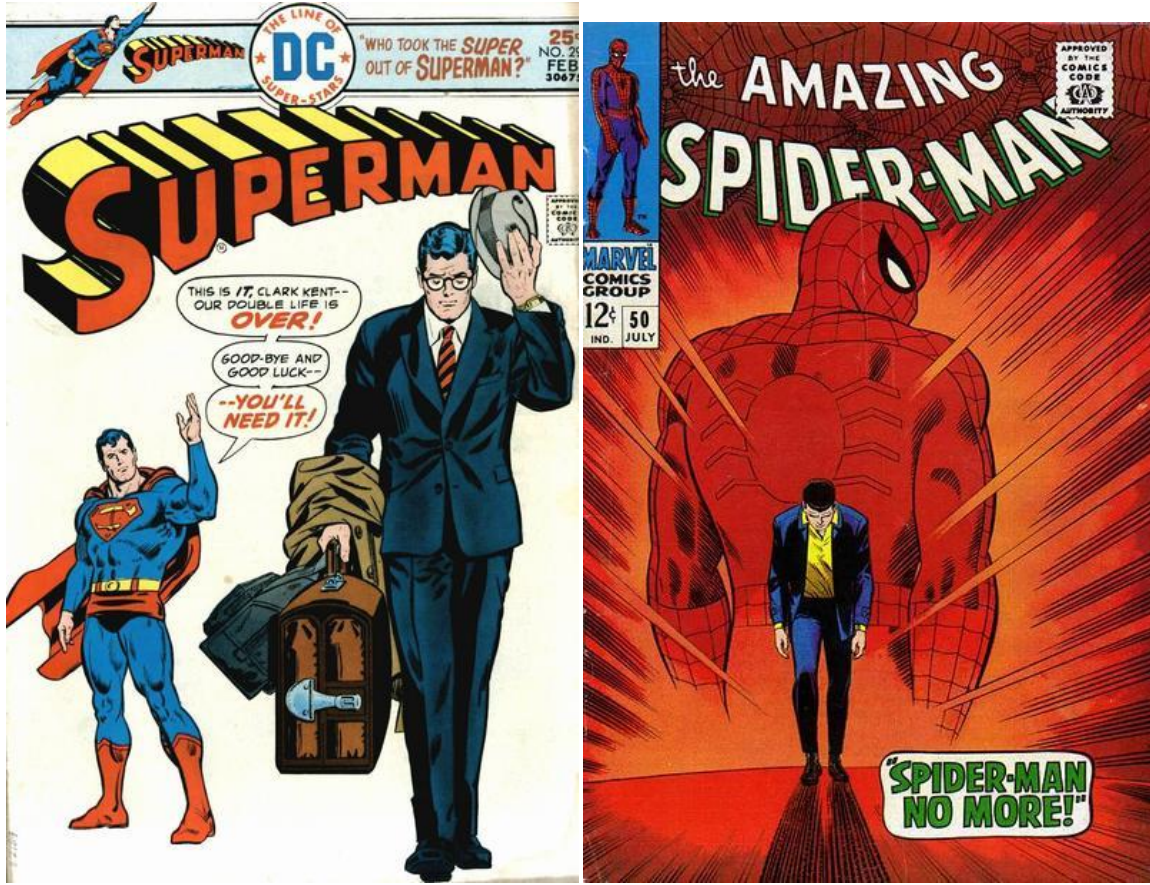


Sputnik-1 in Sovyetlere ilk atılışı ile bir uzay yarışına dönen dünya olayı çizgi roman dünyasında aynı şekilde yayılır.



Görsel 13 1950 lerde uzay çizgi romanlarından *Mystery In Space*(Infantino 1951 )

1960'lar da hem küresel olarak daha fazla pazar payı için, hem de artık tamamen unutulmaya başlanan savaştan dışarı çıkmak için yeni bir çizgi çizmeye başlamıştır. Waugh'a göre Dünya 1960'larda daha bireyselleşen ve bireye yönelen bir dünya ile süper kahraman hayatlarında insanların duygusal yönlerinde yönelmeye başlamıştır (Waugh, 1991: 257). 1960'lara kadar birer tanrısal güçlerde olan *Superman*'ın dünyada ki gizli kimliği üzerine daha çok yoğunlaşmış, *Clark Kent* bir karakter olarak *Superman* ile birlikte gerçek anlamda var olmaya başlamıştır.



Görsel 14 A) *Superman* vol. 1 296 kapağı(Maggin 1976) B) *Spiderman* 50 inci sayı kapağı(Lee 1967)

Clark Kent'i *Superman* kadar önemli yapan şey, *Clark Kent'in Superman'ın* gözünden insanları görüşü ya da insanları inceleyip ortaya çıkardığı bir rol modeli olmasıdır. *Superman'ın* tam aksi şekilde kusurlu, gözleri bozuk ve protezli bir insandır. *Clark Kent* sıradan bir *Metropolis*'li gibi yaşayıp, sokaklarda göze çarpmayan bir yapıya sahiptir. Çeşitli insan zayıflıkları ile *Clark Kent Superman* 'ın insanlardan uzak kırılmaz yapısını yıkan bir adamdır. *Superman* çizgi romanlarında *Superman'ın* en büyük düşmanlarından *Lex Luthor*, *Clark Kent'i* "basit, mütevazi ve komik derecede sakar. İnsansın. Kısaca onun olamadığı herşeysin" diyerek tanımlar(All-Star Superman; 2011). *Clark Kent* ile *Superman'ın* zıtlığı bu şekilde üretilmiştir (Görsel 14A).

Bu akım ile birlikte ortaya hala bir fenomen olan '*Spiderman*' karakteri devam etmiştir. 1962 *Spiderman* doğuşu (Ross, 2007; Lee, 2008: 87). Bugün hala en çok para kazandıran isimler arasında yer alan *Spiderman* 1960' lar ile insan kişiliği önce kahraman kişiliği ikinci planda olan bir karakterdir. Geçinmek için kendi kahraman kişiliği aleyhinde yayın yapan bir gazetede çalışmaya başlayarak, dünyada insanların geçinmeleri ile ilgili yaşadıkları zorluklara iyice yönelmeye başlatılmıştır. Hemen bir yıl sonrasında



*Spiderman*'i yaratan Stan Lee ve Jack Kirby yeni arayışlara geçmişlerdir. Bu arayışların sonucunda Lee ve Kirby iki ayrı türde çizgi roman bulmuşlardır. İki ayrı hikayede de bugüne kadar hep dışarıdan sahip olunan süper güçlere bu sefer doğuştan sahip olan *Thor* ve *X-men*'leri yaratmışlardır. Bireyselliğin ön plana çıktığı bu zamanda, *Superman* gibi Süper güçleri olan bir karaktere sıradan bir kimlik vermekle kalmayan Süper kahraman dünyası bir adım daha ileri gidip iskandinav mitolojisinde Tanrıların tanrısı *Odin*'in öz oğlu şimşek tanrısı *Thor*'u yaratmıştır. *Clark Kent* gibi *Thor* da tıpkı bir insan kimliğine sahiptir. *Thor*'un insan kimliği ise *Clark Kent* gibi insan kılığında bulunmayıp gerçekten sıradan bir insan olan Donald Blake'dir. Donald Blake sokaklarda dolaşip bastonlu gezen bir doktordur ve bastonu yere vurunca yalnızca tanrı olan *Thor*'a dönüşebilmektedir. Bu bireyselleşmede tanrı karakter bile sokaklarda gezen sıradan insanlar haline gelmiş dahada önemlisi *Donald Blake* gibi bastonla yürüyen insan kusurları olan bir noktaya yönelmiştir. Görsel dede daha sonradan Renklendirilmiş olan *Donald Blake* ile *Thor* karakterinin geçişi arasındaki ilişki görülmektedir (Görsel 15).



Görsel 15 *Donald Blake* 'in *Thor* a dönüşüm karesi<sup>16</sup>

Darwin'in evrim teorisinden yola çıkılan *X-men*'in (Lee, 2008: 94) tam da ırkçılık olaylarına karşı ünlenen politik eylemci Martin Luther King'in 1963 yılında 'İş ve Özgürlük için Washington'a yürüyüş' sırasında yaptığı konuşmanın olduğu yıldadır<sup>17</sup>. Ayrıca *Marvel Chrocicles* tarafından 1963 yılında tarihe geçmiş olaylar olarak Martin

<sup>16</sup> 24.11.2014 13:44< <http://peerlesspower.blogspot.com.tr/2013/08/its-not-easy-being-donald-blake.html>>

<sup>17</sup> 24.11.2014 On this day Bbc < <http://news.bbc.co.uk/onthisday>>

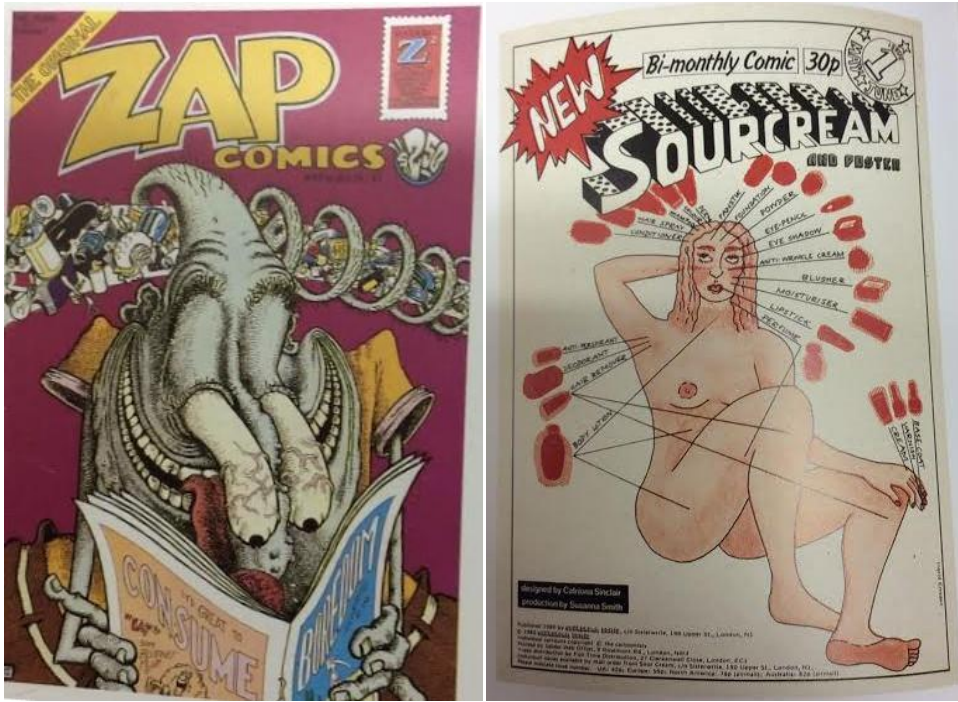
Luther King konuşmasına yer verilmiştir (Lee, 2008: 95). Ortaya çıkan *X-men*'in dönemin ırkçılık karşı akımı ve insan haklarına yönelişin bir yansıması olarak ortaya çıkmış görülür. İnsanlar tarafından azınlık olan mutantların var olma mücadelesi dönemin siyahi Amerikalılarına ve daha sonradan azınlık olan cinsel farklılıklara sahip insanların birer yansıması olarak görülecektir. Aynı anda hikaye eski 2. Dünya Savaşı'nın nazi komutanı Hitler'i anımsatan kötü adamı Magneto'ya sahiptir. Magneto, Mutant olmayanları katletmeye yönelik bir düşmandır. İlerleyen yıllarda da *Magneto'nun* geçmişini bir yahudi yapıp ailesini Kamplarda soykırıma uğrayan kişiler olarak kurgulayarak var olan bağlantıyı ironik bir şekilde birleştirmeye başlarlar<sup>18</sup>. Görsel 16 a' da Xmen çizgi romanına ait ilk sayı gözükmektedir. Dış görünüşleri normal insanlardan farklı veya aynı olan mutant kavramının ilk tanıtımı ilk bu sayıda yer verilmiştir. Sağ kısımdaki gruptakiler toplum tarafından dışlanan mutantlara arka çıkıp bir arada yaşama taraftarı olan sol tarafta ise mutantlar dışında diğer türleri yok etmek isteyen Magneto'ya yer verilmiştir. Bu iki ayrı kurgu ile bir yandan toplumda dışlanışın etkileri mutantların içinden gösterilebilecekken bir yandan da dışlayanları da gene başka bir mutant içinde göstermeyi başarırlar. Görsel 16 b' de ise 1981 yılına ait 2014 yapımı *X-men Day of the Future Past* adıyla vizyona giren filmde konu olan çizgi romanın kapağı görülmektedir. Gelecek zamanda geçen ve ilk çıkış fikrine dayandırılarak yazılan hikayede mutant oldukları için soykırıma uğrayanların hikayesi anlatılır.



Görsel 16 A) *X-men* sayı kapağı(Kirby 1963) B) *The Uncanny X-men* 141 *Day of the future past*(Shooter 1981)

<sup>18</sup> Magneto biography 16.12.2014 <<http://comicbookdb.com/character.php?ID=68>>

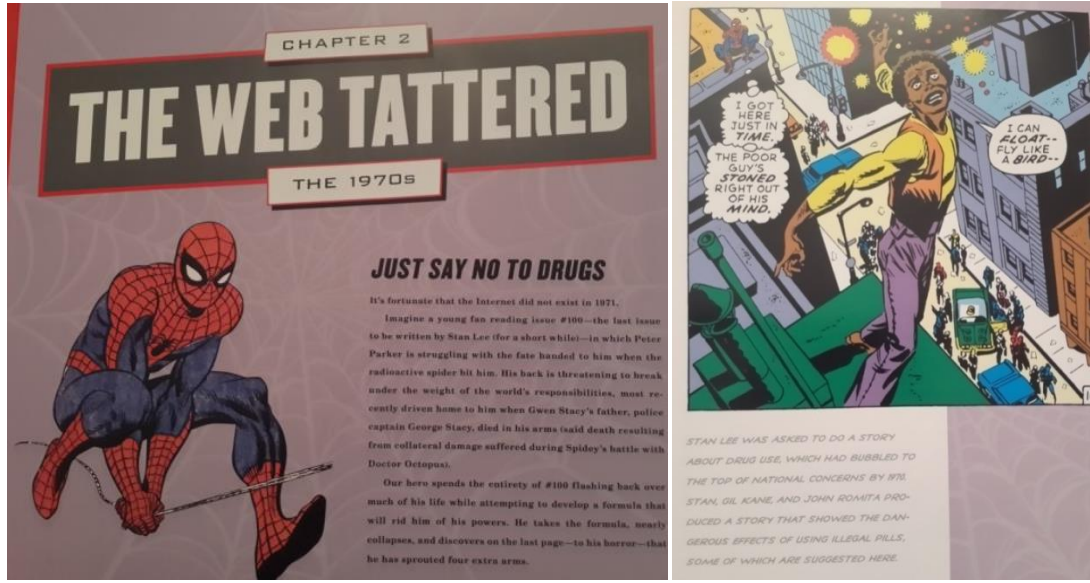
1970'ler çizgi roman tarihi için bir çizgi roman ansiklopedisi sayılabilecek Coulton Waugh'un 'The Comics' eserinde 'erotizm' ve 'yeraltı' dönemi olarak değerlendirilir. Bu dönemde çizgi romanlarda erotik hikayeler ve uyuşturucu temalı çizimler üstüne yoğunlaşmıştır. Aslında bu akımın başlangıcı 1966 dan başlar. 1966'da çizgi romanlar bir yanda karakter ve kadın hareketine vurgu yaparken, bir yanda insan haklarını savunmaya giderken cinsel özgürlüğe doğru yönelmeye başlamaktadır. 1963 yılında yayına geçen *X-men* başlarda ırkçılık üzerine yazılmışken, azınlıklar ve aykırıların da bir yandan yansıması olmaya başlamıştır. Bu şekilde başlayan farklıların sesi ilk olarak 1966'da ilk eşcinsel temalı çizgi roman olan 'Trojan Books' basımıyla çizgi roman kavramı 1970'ler de baskın olacak erotizm temasını doğurmaya başlamıştır (Sabin, 1996: 94 ). 'Trojan Book' un farklılıklara yönelmesinin ardından, 1968 yılında basıma başlayan 'ZAP' dergisi ile dünyada LSD kullanımı, fanteziler, liberal politizm ve sex gibi konular dönemin özgürlükçü anlayışıyla birlikte daha çok yer almaya başlar. 'Zap' 1970'lerin erotik dünyasına zemin oluşturmuştur. 'Designing The Decades' belgesinde 1970'li yılları anlatırken, sosyal özgürlükler ve uyuşturucu olarak ele alınır (BBC, 2003). Bu bağlamda aslında çizgi roman tarihinin dönemin tarihinden yola çıkıp, uyuşturucu ve cinsel ilişkilerin rahatlığına yönelmesi öngörülür olaylardan birisidir (Görsel 17).



Görsel 17 A) 'ZAP' çizgi roman 'ın kapağı(Sabin 1996; 100) B) 1970 ler der aylık çizgi romanlarından kapak (Sabin 1996; 118)



1970'lerde uyuşturucu ve seks konularının işlenişi baskın bir şekilde görülsede, diğer taraftan da bu tutuma eleştirel hikayeler ortaya çıkar. Daha genç ve çocuk okuyucu kitlesine hitap eden *Spiderman* gibi çizgi romanlarda dönemin cinsel özgürlüklerini savunan hikayelerden çok, o dönemin uyuşturucu karşıtı hikayeleri yer alır. *Spiderman* için bir ansiklopedi sayılabilecek *Spiderman Vault* kitabının 2. Bölümü'de bu şekilde başlamaktadır. Bu dönemi kitap *Spiderman*'ın uyuşturucu ile savaşı olarak değerlendirmektedir(Görsel 18) .



Görsel 18 A) *Spiderman Vault* Chapter: bölüm başlangıcı 1970 lere 'Just Say No To Drugs' başlığıyla girer(David 2010;40) 2 B) *Spiderman Vault* Chapter 2 Bölümün devamında *Spiderman* çizgi romanlarının iç karelerinden uyuşturucu alan bir genç çizimine yer verir.(David 2010;45)

1980'ler de ise çizgi roman çağı, dünya ile iletişim alanında zirve noktaya ulaşmaya başlamıştır. Bu dönemlerde artık çizgi roman yaklaşımı her alanda eleştirel ve yön verir olan üslubunu daha ön plana çıkarmaya başlamıştır. *Watchmen*, *V for Vendetta* gibi eserlerle başlayan bir döneme girilmiş bulunmaktadır. Artık çizgi romanlar tamamen siyasi olarak yönetimleri eleştirir, insan ve toplumlara yön vermeye başlar hale gelmiştir. İlk olarak 1982'de *V for Vendetta* ile ilk olarak bir çizgi romanda karakter anarşist ve devlet düşmanı olmuştur. Yaşadığı evren, eski dönem hitler rejimine göndermede olan totaliter ve özgürlükten yoksun bir ülkeyi anlatmaktadır. Bu ülkede insanların siyasilere karşı devrimini savunan maskeli bir terörist olarak ortaya çıkan karakter ile çizgi roman dünyasındaki eski devlete bağlı kahraman olgusundan çıkılarak, artık insanlara yön veren fikir sunan bir kahraman çizilmeye başlanmıştır. 1986 yılında ortaya çıkan *Watchmen* ile

bu işleyiş daha da güçlenmiştir. Gene Amerika ve savaş kaynaklı bir eser olan *Watchmen*, eski dönemdeki aksine dönemin en çok konuşulan Vietnam savaşına bir başka bakış ile gelip, tamamen devletlerin savaşlarına karşı bir tutum sergiler olmuştur. Dünya, bilimin sınırlarının gelişimiyle birlikte, karakterler de bu gelişimden etkilenmektedir. Örneğin *Watchmen*'deki Dr. Manhattan karakteri, fizik deneylerinde kaza sonucu mikro parçacıklara ayrılıp tekrar insan formunda geri birleşerek tanrısal güçler diye tanımlanan süper güçlerle geri gelmiştir.

1990'lar bilimin sınırlarının gelişmesiyle birlikte etkilenen karakter sadece Dr. Manhattan değil, diğer süper kahraman hikayeleri de etkilenmiştir. 1990 ların klonlama teknolojisinden *Marvel Chronicles: A Year By Year History* kitabında 1996 yılını koyun dolly'nin klonlanması diye ele alır (Lee, 2008: 281). Klonlamada sınırların zorlandığı dönemde, çizgi roman kurgularında da birçok kahraman da klonlamadan etkilenerek hikayelerde yer almıştır. 1993 yılında *Adventures of Superman* 500 üncü sayıda Kon-El adlı *Superman* gibi güçlü ve kudretli bir kahramanın bile klonu ortaya çıkmıştır. *Marvel chronicles* 1994 yılını '*Marvel And Chronicles*' diye adlandırır. Kasın ayını ise Spider-man adlı popüler karakterinin klonlanması sayısına ayırmıştır.



Görsel 19: *Spiderman* 11 eylül özel sayısı 2001(David 2010; 147)

2000'li yıllara girildiği zaman ise çizgi romanlar dünya ile iletişim bağının getirdiği noktada çeşitli yönelimlere başvurmaya başlamışlardır. 2001 *Spiderman* özel sayısı da *Spiderman*'ın 11 Eylül 2001 tarihli terör saldırısı anında yaşadıklarını konu alan bir çizgi roman yayınlanarak, o günlerde yaşanan dünyanın içinde var olan *Spiderman* yazılır. Bu sayıda *Spiderman*'e durum ile ilgili bir müdahale yaptırılmasa da sayı içinde, terör saldırısının kınanmış ve olaya karşı eleştirel bir konum değerlendirmesi yapmıştır.

Yukarıda belirtildiği gibi, çizgi romanların ortaya çıkışı ve kendi içinde geçirdiği değişimler yayınlandıkları dönemlerle kuvvetli bağlar kurar. Çizilen Kahraman bazen dünyaya ait değilmiş gibi gözüke de, bu dünyanın değişkenlerinden fazlasıyla etkilenir. Bu dünyanın değişkenlerinden beslenerek şekil alır.

## **2.2.Çizgi Roman Tarihindeki Tasarım Unsurları**

Çizgi Roman tarih boyunca değişimler yaşarken bu değişimleri gündelik hayattan şekil alarak yapmıştır. 1930'larda süper insanların girişi, 1940'larda savaş ile gelen vatandaşlık duygusu, 1940 ların sonunda savaş karşıtı tutumlar, 1950'ler ve 1960'larla birlikte bireyselliğe dönüş kadına önem ve ırkçılık karşıtı tutumlar, 1970'lerin cinsel özgürlükler gibi birçok konuda tarihten şekillenmiştir. Bir dönemin karakter okuması bir anda kadın özgürlüğünü savunmaya yöneldiği gibi, ön plana çıkan kadın teması ile birlikte kadın unsuruna ait her olguda gelişim göstermeye başlanmıştır.Dönemin kadınlarını resmederken kadının giydikleri de dönemini takip etmiştir. Zaman içinde kadının dolaştığı sokaklar ve resmedilen şehirler de zamanına ayak uydurarak değişmiştir. Bir süper kahramanın 1930'larda uçmaya başladığı şehir 2000'li yıllara gelirken her dönemin içinde kendi mimarisini resmetmiştir. Bu sadece mimari ile kalmayıp, şehir içine detaya indikçe yaşayan insanların kullandıkları araçlar gibi birçok olguda değişimler yaşanmaya başlamıştır. Bu bağlamda tasarım olgularındaki değişimler zamana ayak uydurmuştur. Tasarımın her alanındaki değişimler çizgi roman üzerinden birkaç bölümde incelenecektir.

### **2.2.1. Çizgi roman Tarihinde Mimari ve Şehir**

Çizgi roman zaman içinde geliştikçe çizimler daha da detaylanmış ve kurgulanan kare içlerinde daha fazla mekan ve içerik bulundurmaya başlamıştır. *Yellow Kid* ile başlayan çizgi roman tarihinde hikayeler büyüdükçe mekan ve olaylar gelişmiş; bununla beraber çevre ve mimari olgular daha ön plana çıkmaya başlamıştır. Basit bir Yellow kid karesinden çıkılıp, artık daha gerçeği temsil eden sokaklara sahip karelerin resmedildiği mimari gelişimler görülmektedir. *'The City In The Comics'* yazısında bahsedildiği gibi, artık çizgi romanlar kendi şehirlerine sahip olmaya başlamışlardır. Şehirlere sahip



olunmaya başlanmasıyla birlikte artık bir karede asıl olay olurken arkada var olan mekan ve mimari olaylar en az hikaye kadar detaylı anlatılmaya başlanmıştır.



Görsel 20 1937'den 2010'a iki ayrı şehir çizimini yanyana. A) 1937 *Detective Comics* s no.2(Levitz 2010; 43) B) 2010 nicolas de crey exhibitions poster<sup>19</sup>

Yukarıda Görsel 20'de 1937'den 2010'a kadar çizgi roman çizimlerinde mekan içinde olay işleyişinin ve mekanın temsilindeki detayların gelişimi gözlemlenmektedir. Hikayeler derinlik kazandıkça arka plandaki kurgular ve kavramaların güçlenmesi gerekince, çizgi romanların görselleri de bu hızda ilerleme kaydetmiştir. Bu değişimin asıl sebebinin çizgi romanın bant üzerinde kısa anlatılardan çıkıp, daha güçlü kurguları olan uzun kitaplara dönüşmesi olduğu söylenebilir. Çizgi roman hikayesinin anlatılmasını güçlendirmek adına, giderek mekan görselleri olarak güçlenmeye ihtiyaç duymuştur. Mekan gerçek yada gerçek dışı olsa da, gittikçe dünya temsilinin çarpıtılması ve bu şekilde yansımaları güçlenmektedir.

Erken dönemlerde çizgi romanlar da mekan çizimlerinin detayların gelişmemiş çizimleri Görsel 21'de gözükmektedir. Daha sonraki yıllarda çizgi romana olan ilginin artışıyla çizimler kuvvetlenmiş, böylece arka planda yaşayan şehir detayları güçlenmiştir.

<sup>19</sup> 15.12.2014 <[http://www.pixelcreation.fr/fileadmin/img/sas\\_image/galerie/design/archi-bd-01/08-DE-CRECY.jpg](http://www.pixelcreation.fr/fileadmin/img/sas_image/galerie/design/archi-bd-01/08-DE-CRECY.jpg)>



Görsel 21:1940 lı yıllara ait şehir çizimleri. A) *More Fun Comics* sayı 57 july (Ellisworth *More Fun Comics* 60 1940 ) B) *More Fun Comics* sayı 60 October 1940 (Ellisworth *More Fun Comics* 60 1940 )

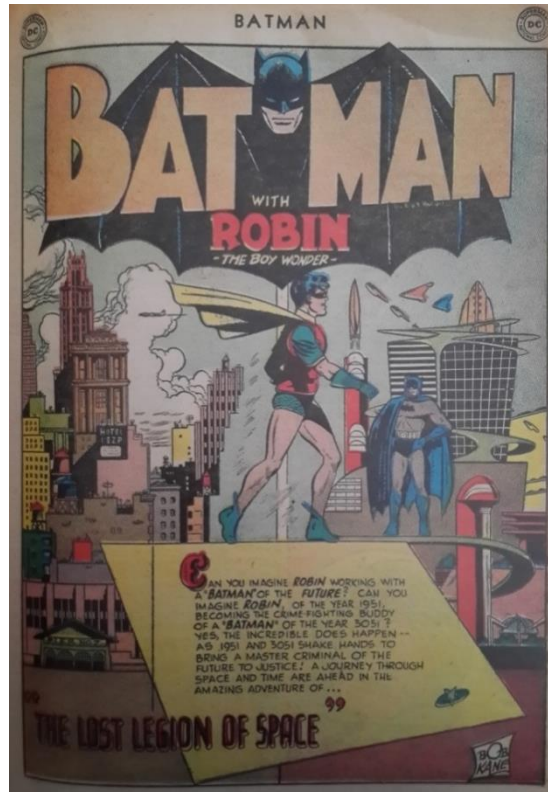
1940'lı yıllarda basit ve prizmatik kütle formlarda da çizilerek bırakılabilen çizgi roman binaları ve şehirleri, zamanla daha detaylı olarak çizilmiştir. Artık bina ve yapılar, gerçek hayata daha yakın şekilde resmedilmeye başlanmıştır.



Görsel 22:A) 1957 yılına ait Tales of The unexpected 15. sayı kapağı (Binder 1957) B) 1962 yılına ait Showcase 40 sayı kapağı (Kanigher 1962) C) 1978 yılına ait the laughing fish Detective Comics s 476 (Englehart 1978) D) 1997 mimari Transmetropolitan no. 1 (Ellis 1997 ) E) 2002 yılına ait Batman Gotham knights no.24 (Grayson 2002 ) F) 2011 yılına ait Batman Noel (Bermejo 2011)

Çizgi romanlarda şehirlerin resmedilişi detaylandırmaları gittikçe güçlenişinin örnekleri olarak Görsel 22 deki yıllara göre değişen çizgi roman kapakları ele alınabilir. Çizgi romanlarda bir yandan bu gelişim gözlenebilirken bir diğer inceleme olarak çizgi roman karelerinde şehirlerin temsil edilmesini üç farklı bölüme ayrılabilir. Bir yanda tamamen kurgu olan gerçek dışı şehirler varken, bir yanda da gerçekte var olan şehirlerin çizgi romanın içine aktarımı vardır. Üçüncü ayırımı, bu iki ayırımın birleşiminden doğan, gerçekte var olan şehirleri yansıtmaya adına var olmayan kurgu şehirlere yönelmiştir.

İki ana ayırımın birleşiminden doğan kurgu şehirlerin ve tamamen kurgu olan şehirlerin bir örneği olarak Görsel 23 ele alınabilir. 1957 *Detective Comics*'in 241.sayısında hem gerçekte var olan şehrin çizimi, hem de gelecek uzay yapılarının gösterildiği şehir kurgularından birisidir. 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 hayal edilmiş okunmaktadır.



Görsel 23 :*Detective Comics* s 241 iç kapak (Hamilton 1957)



Sol tarafta çizildiği zamanın binalarının bir yansıması vardır. Günümüzde bu çizime bakılınca hem o zamanı bugün bir geçmiş okuması olarak gözlemlerken, hem de hemen yan karesinde gelecek yapılarının hayal edilmesini gözlemleyebiliriz. İki aynı şehrin iki ayrı zaman diliminde çizilip birbirini tamamlaması ile kurgulanan evrenin bu evrenden çıkışını da okumak mümkündür. Burada aslında var olan şehir kurgularına benzer yaratılan şehir ile tamamen kurgu olan şehir örneğinin ikisinin tek kapakta okunuşunu görürüz.



Görsel 24: A) *Flash* 153. sayı kapağı (Broome 1965) B) *Flash* no.203(Kanigher 1971)

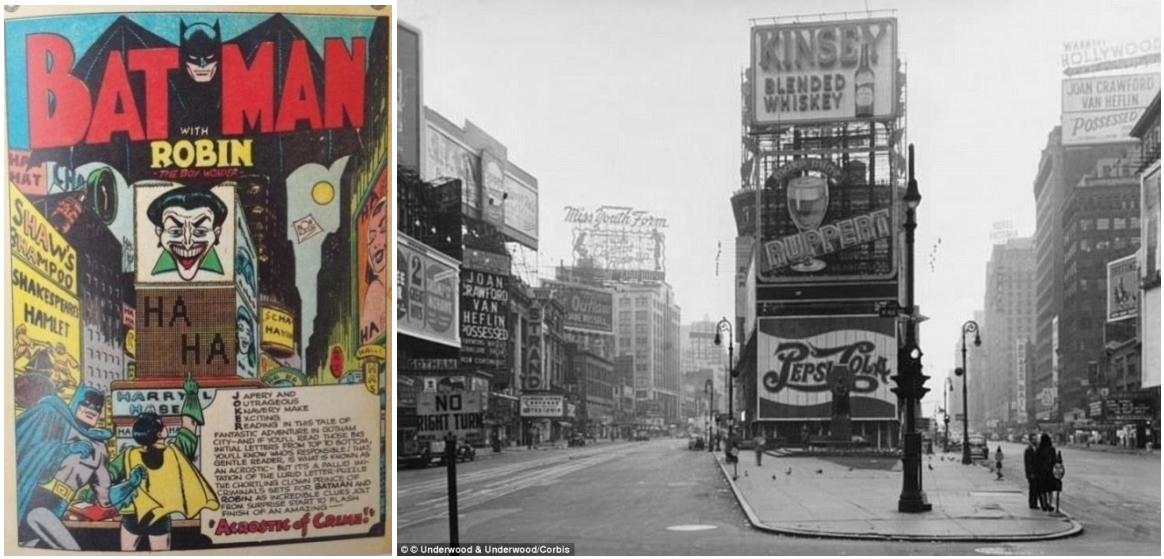
*DC Comics*'in süper hızlı kahramanı *Flash*'ın negatif yansıması olan düşmanı ile olan 153. sayının kapağında iki zaman dilimini arasında mimari geçişi, çizerin bu evreni nasıl hayal ettiğinin bir diğer okumasıdır. Bu sefer bir tarafta 1960 yıllarının metropolünün gölgeli ve çizgisel bir çizimi, bir yanda ise 2465 yılının şehir ve yapılarının kurguları okunmaktadır. Diğer kapakta ise hem şehir, hem zamansal yolculuk hem de gerçeklik arası bir yolculuk yapmaktadır. 1971 *Flash* kapağında basıldığı günün şehri resim üzerinden çizimler ile desteklenirken, diğer boyutta gelecek şehri tamamen çizgisel kurgu ile temsil edilmiştir. Bu kapak, çizgi roman evreninin şehir ve mekanlar arası geçişlerini bir arada bulundurmaktadır(Görsel 24).



Görsel 25:A) *Whiz Comics* 112. sayı(Beck *Whiz Comics* 112 1949) B) *Whiz Comics* 107. sayı(Beck *Whiz Comics* 107 1949 ) C) *Whiz Comics* 108. sayı(Beck *Whiz Comics* 108 1949 )

Gerçek şehir ve gerçek mimarinin yorumlama olmaksızın direkt olarak çizgi romanlara yansıtılmasına örnek olabilecek durum, *DC Comics*'te *Captain Marvel* ile çizerler çizgi romanda bir şehir yaratmak yerine, mevcut olan şehirleri kullanmalarındır. Bu tutum onları bir şehir ve mimari yaratmak yerine, *Marvel*'ı adapte etmeye yöneltmiştir. Görsel 25'in a bölümündeki kapakta *Captain Marvel* ile gerçek dünya ilişkisinin somut bir örneği görülmektedir. *Whiz Comics* 'in 1949 yılına ait bu kapağında çizgi roman evreninin içinden çıkan bir *Captain Marvel* görülür. Bu çizimde sadece olan şey gerçek ile çizginin birleşmesi değil, bir yandan da aslında gerçek mekanların çizgi roman evrenine girişini başlatmış olmasıdır. Bu ilişkinin mimari alanlarda yansımaları ise, gerçek şehirler içine yerleşen *Captain Marvel* olarak okunabilir. İlk Görsel 25 b'de tekrar 1949 yılına ait Beyaz sarayın önünde uçan *Captain Marvel*' kapağı ve Görsel 25c'de Londra Köprüsü önünde uçan *Captain Marvel* gerçek yaşayan şehirlerin çizgi roman içlerinde aldıkları yerini göstermektedir.

Var olan mevcut şehirleri yaşatmak kadar, onları çizgi roman evrenine uygun şekilde kopyalayamadan Görsel 25'in bir bölümünde bahsedilmiştir. Buna bir örnek olarak da Görsel 26'daki 1946 *Batman* karesi bir örnek verilebilir. Times meydanı bugün bile hala popülerliğini koruyan bir metropol meydanıdır. 1946 yılında *Batman* kapaklarından birinde görünen Times meydanı da o günlerde popülerliği olan meydanın yansımasıdır. Kapakta dev reklam tabelaları ve yüksek binaları ile *Batman*'ın Times meydanı ile gerçek Times meydanındaki yaşanan yansıtılmalar görülmektedir.

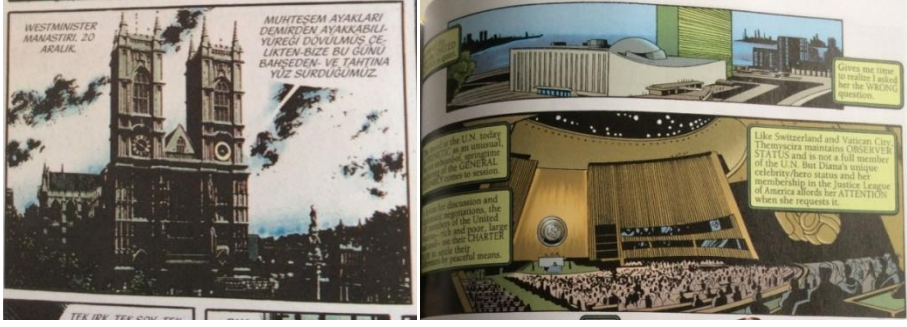


Görsel 26 : A) Acrostic of crime august 1946(Levitz 2013 *The Golden Age Of DC Comics*;169) B) Times meydanı<sup>20</sup>

Gerçek olan mimari ve yapılar 1940'lerden günümüze kadar devam etmektedir. Gerçekten var olan mekan ve şehirleri kapatırken daha güncel bir örnek göstermek uygun olacaktır. İlk görselde 1982-1989 tarihleri arası yayımlanan, 1980 sonrası nükleer savaş sonrası var olan bir İngiltere'de geçen *V for Vendetta* çizgi romanında gerçekten de var olan Westminster manastırı gösterilmektedir (Görsel 27A). Aynı zamanda çizgi romanın karesinin içinde de direkt isim verilerek desteklediği okunmaktadır. Görsel 27B'de ise 2001 basımı olan *Wonder Woman* hikayesinde gerçek hayatta var olan Yven binası direkt hikaye içine işlenerek resmedilmiştir.

<sup>20</sup> 01.07.2014 02.15 <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2217113/Times-Square-Amazing-images-capture-Crossroads-World-1904-modern-days.html>>





Görsel 27: A) *V for Vendetta*(Moore 1989) B) *She's wonder Wonder Woman 170*(DC Comics 2013 *Superman 75 th Celebration Book Louis Lane ; 249*)

Gerçek şehir ile kurgu şehir ikileminin tam ortası sayılabilecek olan gerçeği yansıtan kurgu şehirleri ele alınacağı zaman mimari hem gerçek dünya olan bir şehir, hem de tamamen kurgu olan bir şehir olarak Batman'in yaşadığı şehir *Gotham* ele alınabilir. Gotham kimi zaman gerçek dünya şehri olarak yansıtılmaktayken, kimi zaman daha gerçek dışı tasvir edilmektedir. Şehir, kahramanın dünya ile iletişiminin güçlenmesiyle, normal bir dünya şehri olarak yorumlanmaya başlanmıştır.

*Batman*'ın *Gotham*'ı da diğer birçok tasarım alanında olduğu gibi, zaman çizgisi üzerinde farklı noktalar da farklı yansımalarla var olmuştur. Şehir ve mekan çizimlerinin ilerleyişi sırasında gözükten Robin'in yolculuğu ile 1957 ile 3051 arası şehir yapısının görünüşü gibi daha geçmiş zamanları da yansıtmıştır. *Gotham by Gaslight* adlı eserde hikaye geçmiş bir dönemde geçen bir anlatıma sahiptir. Bu sebep ile *Batman* 1800'lerin şehir ve dünyasını yansıtan bir çizime sahiptir. Hikaye 1888 yılında sokakta öldürülen bir kadın ile başlar. Hikaye konu sebebiyle o dönemin önemli şehirlerinden Londra, Viyana gibi şehirlerin yansımasında geçer.



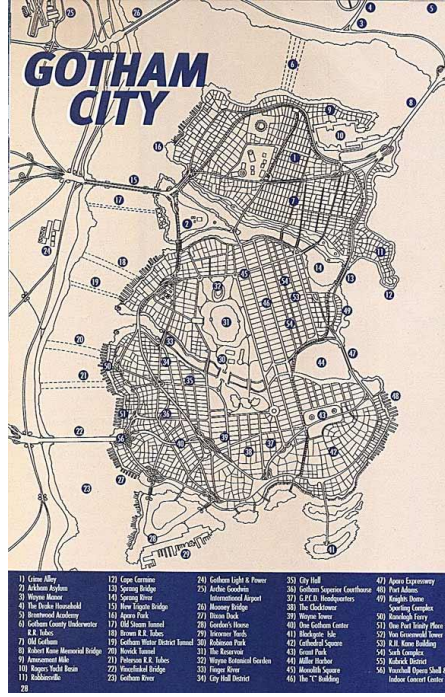
Görsel 28 A) *Gotham by gaslight DC Comics february 1989*(Augustyn 2013; 10) B) *Gotham by gaslight DC Comics february 1989*(Augustyn 2013; 62)



Görsel 29: *Batman* Baykuşlar divanı 2014.(synder 2014)

Günümüzde ‘*Gotham*’ şehri birçok şekilde ele alınırken, her seferinde bir yansıma ve bir ifade sahibidir. *Batman* filmlerinde *Gotham* 1989’da bir hayal ürünü gotik bir kent iken, 2005’den sonra ‘*Gotham*’ Chicago, Newyork, Manhattan’ı temsil etmeye başlamıştır. *Gotham* şehir çizgi roman kökenli bir kahramana ait bir şehir olduğu için sadece filmlerde tasarlanan bir hayal ürünü değil asıl çizgi roman evreninde var olan ve yaşayan bir şehirdir. Şehri en iyi ve çeşitli olarak çizgi romanlarda görür ve okuruz. En güncel *Gotham* şehri, tasarım olarak 2014 yayın yılına sahip *Batman* Baykuşlar divanı hikayesinde resmedilmektedir (Görsel 29). Hikayede şehir, simgesel olarak en yüksek binasında 13 koruyucu heykel olan Gargoyl’lar tarafından korunduğuna dair betimlemeler barındırır. Bir yanda da modern mimarinin ve şehrin çizgilerini taşıırken, bir yanda da sahip olduğu karanlık yönünü bu heykeller ile korur.





Görsel 30: *Gotham Secret Files* sayı 1 haritası(Peterson 2000)

Görsel 30'da gözüken haritada Eliot R. Brown'ın çizdiği ve gerçekten yaşayan bir *Gotham* planı gerçek bir belediye planları kadar okunabilir şekildedir (Brown,1999). Yaşayan gerçek bir şehir yaratılıp var olan mevcut şehirlerin birer yansıması olarak aktarılır. İpek Kaştaş ve Hande Atmaca ise Çizgi roman ve Mekan adlı makalesi Christopher Nolan Dark Knight filmlerinin şehrinin Newyork olarak karşımıza çıktığından bahsetmiştir (İçmimar, 2013: 105). Nolan çizgi roman dünyasındaki *Gotham* yerine gerçek hayatın yansıması olmasından yola çıkarak gerçek şehri *Gotham* yapmıştır.

## 2.2.2. Çizgi Roman Tarihinde İç mekan ve Mekan Tasarımları

Şehir ve mimari kurguları başlığında bahsedilen *Gotham By Gaslight* 1800'lerin iç mekan kurguları olarak da önemli bir belgedir. Görsel 31' de döneme ait bir mahkeme salonu olup, dönemselsel iç mekan tasarım çizgileri olarak kemerli pencere, kaplamalı kolonlar gibi dönemselsel detaylara sahiptir.



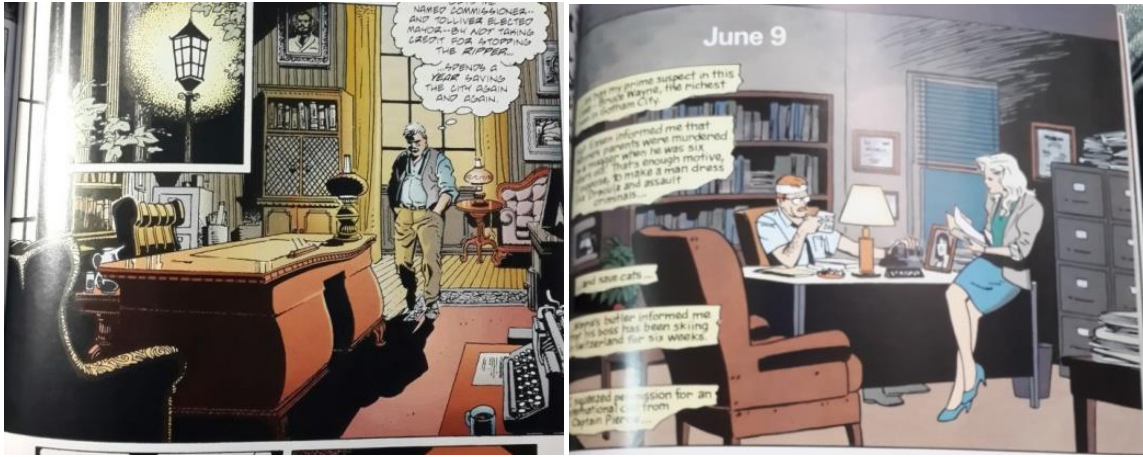
Görsel 31: 1800 lerde iç mekan hakeme.(Augustyn 2013)

Bir diğer geçmiş dönem iç mekan kurgusu örneği ise, 2011 yılı basımlı *Batman: Gates of Gotham* 'dır. Hikaye baş düşmanı İngilizce mimar anlamına gelen 'architect' olan hikayede, 1881'den güncel zamana paralel iki hikaye işlemektedir. Bu iki zaman geçişleri içindeyken üçüncü bölümde geçen görsel 32' de döneme ait bir iç mekanı görülmektedir. İç mekana bakılınca kaplamalı kolonlar gibi çerçevesi kaplanmış bezemeli şömine ile dönemsel izlere rastlanmaktadır.



Görsel 32: 1800 lere ait iç mekan çizimi(Synder 2011)

*Gotham by Gaslight* hikayesinin geçtiği 1888 yılında iç mekan çizimlerinden birisi de komiser Gordon'ın ofis tasarımıdır. Görsel 35'de Gordon'ın 1888'de yaşarken sahip olduğu ofis varken, Görsel 35b'de *'Batman Year One'* hikayesinde yazıldığı yıl olan 1987 yılına ait çizilen ofisi görülmektedir. Bu iki görsele bakıldığı zaman iç mekan içindeki zamansal değişimlere net bir şekilde girilebilir. Yanyana bu iki görsele 1888 yılında resmedilen ofis 1888'lerin modernist çizgilerine sahipken, 1987 yılına ait Görsel 33'de 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.



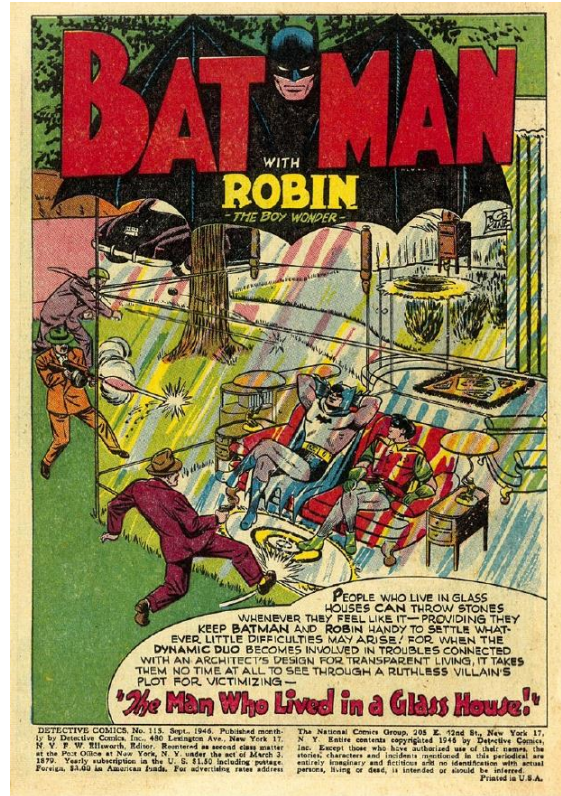
**Görsel 33: A) 1881 e ait iç mekan çalışma ofisi(Augustyn 2013) B) 1987 yılına ait iç mekan kurgusu(Miller, 1987)**

Çizgi romanların geçmişe dayalı hikayelerinin yanında kendi dönemlerine ait hikaye içlerinde de dönemin iç mekanın tasarım olgularından izler taşımaktadırlar. İç mekan ve tasarım olarak çizgi romanları ele aldığımız zaman 1940'ların sonunda süper kahraman olgusunun vatandaşlık aşılmasından kurtulup kendi hikayelerine yönelmeye başlamalarıyla birlikte, artık hikayelerde daha derinleşmeye başlamıştır. Derinleşen bu hikayeler ile birlikte dönemsel aktarımların okunması kuvvetlenmiştir. Bu duruma bir örnek olarak, 1940'ların tasarım ve mimarisinde önemli olan 'şeffaflık' kavramının çizgi romanların içinde yer aldığı görülebilir.

Görsel 34'da vurgulanan 'şeffaf' yaşam' içinde olma hali, dönemin mimari anlayışına tanıklık ederek, modern mimarlığa ait 'şeffaflık', 'geçicilik' ve 'esneklik' gibi



kavramları hatırlatmaktadır (Frampton, 2007:238). Gelişen yapı ve malzeme teknolojisi dolayısıyla çelik ve cam gibi malzemelerin mimariye girişi, esnek ve geçirgen mekan kurgularına da olanak sağlamıştır. "Çelik cam ve iskeletler geleneksel yük taşıyıcı duvarların yerini aldı. Camlı perde duvar bir engel değil filtre haline geldiğinden iç mekan ile dışarı arasında sınırlar belirsizleşti " (Borde, 2010: 434,436). Bu dönemin şeffaflaşan bu mekansal tasarımları, Görsel 36'da *Detective Comics* sayı 115'de gözükten bu yapıyla örneklendirilebilir.



Görsel 34: Detective Comics no.115 The Man Who Lived Glass House, Eylül 1946 (Levitz, 2010: 106)

Bu mekanın çizgi roman tarihi ile ilişkisi ise bunlardan farklıdır. Daha önce bu eserin *Batman* çizgi romanlarında *Detective Comics* 115 sayısındaki kapaktaki yapı ile ilgili kurulmuş bir makale bulunamamıştır. Fakat 1946 yılına ait bu kapakta görülen bu mekan Glass House'un *Batman* çizgi romanlarında yaşayan 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..."<sup>21</sup> kısmı ile tasarım Bölümünün çizgi roman içine işleyişine tanıklık ederiz.



Görsel 35: Philip Johnson Glass House (1949)<sup>22</sup>

Görsel 35'de de 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 bakışıdır<sup>23</sup>.

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 dışarıyı 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

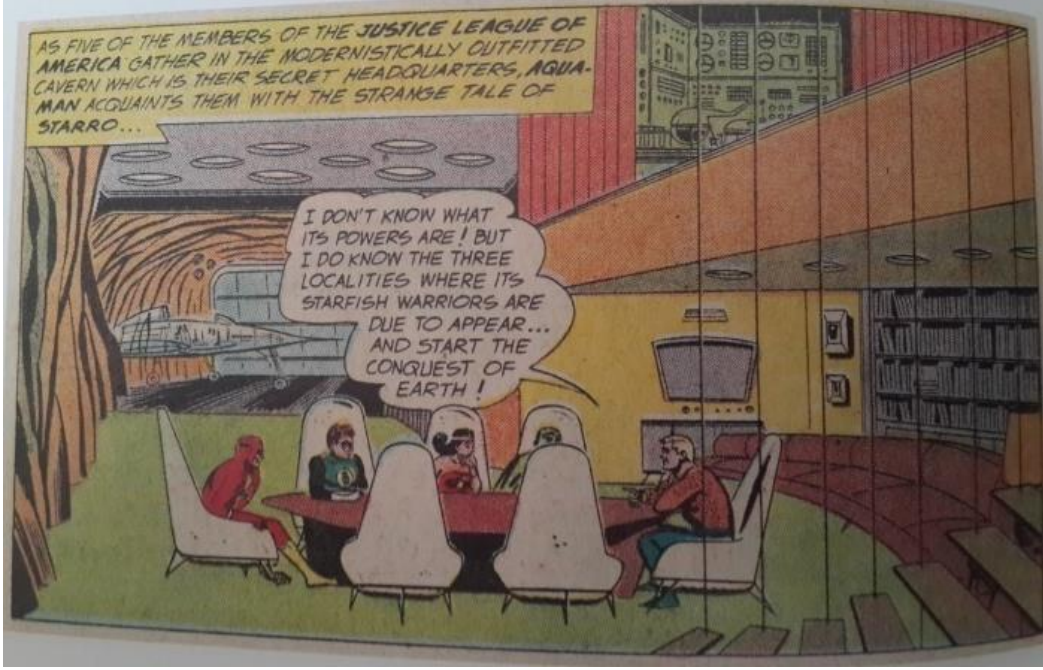
---

21 "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!'"

22 22.11.2014 12:28 < <http://arte-case.com/wp-content/uploads/2013/05/dsc0021.jpg> >

23 1993 yılına ait Philip Johnson: The Glass House isimli Jeffrey Kipnis kitabından yapı ile ilgili daha fazla mimari ve teknik bilgiler bulunabilir.

oluştursa da, aslında yapının dönemin önemli mimarlık üretimlerinden olması olarak anlaşılabilir.



Görsel 36: The Brave And The Bold no. 28 february- march 1960 Garden Fox(Levitz 2010;383 )

İç mekan tasarımlarının balon içinde tasarım kültürüne gönderme yaparak kullanıldığı bir diğer örnek olarak 1960 yılına ait *The Brave And Bold* çizgi romanın 28 inci sayısı iç karesi örnek verilebilir. Bu karenin tanımlaması olarak çizgi roman kutu içeriğinde "Amerikan Adalet ligindeki 5 üye Aquaman tarafından gizli modern donanımlı karagah olan mağarada toplanmış, Starro'nun garip hikayesi hakkında bilgi vermektedir. " diye devam eden bir karedir(Görsel 36). Burada bir mağara olan mekanı modern donanımlı olarak tanımlayıp mağarayı yaşam mekanı olarak değiştiren 'Adalet Takımı' görselinde dönemsel modern zaman iç mekan kurgulanışı olarak okunabilmektedir. Çizimin arka planında kalan koltuğun yerleşim şekline bakıldığı zaman 1960'ların organik tasarım anlayışı görülmektedir. 1960'lı yılları mimari alışkanlıklarına yeniden Roth yeni dışavurumculuk olarak tanımlar (Roth, 2000: 641). Bu dışa vurumculuğun çizgileri olarak da bu eğrileri gösterirken, başlangıcı olarak ele aldığı Frank Lloyd Wright'a ait Guggenheim Müzesi iç kısım görseli ile benzerliği gözükmemektedir (Görsel 37A).



Görsel 37A'da Guggenheim Müzesi'nin iç mekanda sahip olduğu eğrisel mimari, görsel 69b' de *Aquaman*'in arka oturma alanının yerleşiminde okunmaktadır. Bir başka dönemsel analiz olarak ise, 1960'ların eğimli hatlara sahip organik çizgiler diye adlandırılan bu tasarımlara oturdukları koltuk üzerinden gidilebilir. Dönemin tasarımcılarında Arne Jacobsen'in organic chair ın modeli görsel 67 b de görülmektedir. Arne Jacobsen'in 'Egg Model no. 3316' kodlu bu koltuğu 1957-1958 yıllarında tasarlamıştır (Fiel, 2013: 286). Koltuğun yüksek sırtlı alçak kol destekli formuyla oturdukları koltuğa bir model oluşturabilir.



Görsel 37: A) Guggenheim müzesi iç görünüşü<sup>24</sup> B) Arne Jacobsen'in organic chair

Görsel 38'de iç mekanda görülen bir başka detay ise, televizyonun ifadesidir. İlk renkli televizyonun resmi satış tarihi ile ilgili bir bilgi *Marvel* Ansiklopedi'nde sayfa 59'da tarihsel olaylar içinde resmi satışında 1954'de başladığını yazmaktadır. Bu dayanağa göre 1954 ü renkli televizyonun başlangıcı olarak baz alınırsa ilk olarak 1953 yılına ait görsel 38 a'da da *Detective Comic* sayı 192'nin kapağında henüz renkli olmamış televizyon ekranı ve daha sonra görsel 38 b'de 1960 yılına ait 131 kapak sayısında renkli televizyon görülmektedir. Burada görüldüğü üzere renkli televizyon zamanına göre *Batman*, kendi çalışma ortamında zamansal çizgilere sahiptir. Görsel 38 c'de ise 1988 yılına ait *The Killing Joke* adlı hikayeden *Batman*'ın çalışma mekanını görürüz. Bu sayıda ise görülecek

<sup>24</sup> 15.12.2014 <<http://newyorkvacationclub.com/wp-content/gallery/guggenheim-museum/guggenheim-inside.jpg>>

olan 1960'lı yıllarda haber alma aracı olarak kullanılan televizyonun yerini artık bilgisayar almıştır.



Görsel 38: A) *Detective Comics* s no 192 kapak(Kane 1953) B) *Batman* sayı 131 April sheldon moldoff (Finger 1960) C) *Batman Killing Joke* içerisindeki Mağarası (Moore 1988)

Görsel 39'de ise Türkiye'de de 2014 yılında '*Batman: Baykuşlar Divanı*' adı altında yayınlanan 2011 yılı yapımlı *Court of Owls* hikayesindeki *Batman*'ın çalışma alanı gözükmemektedir. Yıllar içinde değişen ve teknolojik olarak gelişen bu mekanda bu sefer karşımıza hologramik yaratılmış sanal gerçeklik mekanı karşımıza çıkmaktadır. Sanal gerçeklik mekanları ile ilgili açıklama olarak, Arzu Özen'in '*Mimari Sanal Gerçeklik Ortamlarında Algı Psikolojisi*' adlı makalesinde özetin de 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<sup>25</sup>. Tam burada bahsedildiği gibi bu karede de *Batman*'in oturduğu yerden teknolojik görsellerin kullanımıyla bilgilere ulaşmasını görürüz.



Görsel 39: *Baykuşlar Divanı* romanındaki *Batman* çalışma mekanı(Synder 2014)

### 2.2.3. Çizgi Roman Tarihinde Endüstriyel Tasarımın Etkileri

Çizgi roman tarihinde araç denilince tüm çizgi roman okuyucularının aklına ilk gelen, karakter ile bütünleşmiş olan Batmobile'dir. Batmobile 1936 model iri yapılı Cord model aracından referans alınarak ilk olarak *Detective Comics* sayı 48'de 1941 yılında gözükmeye başlamıştır<sup>26</sup>. 1941 yılında yapılan Batmobile, daha sonrasında bir ikon haline gelmiştir ve *Insight Edition* tarafından *Batmobile: The Complete History* adında 2012 yılına ait bir referans kitabı bulunmaktadır. Daha çok sinema evrenindeki *Batmobile*'lerden bahseden kitapta her şeyin başlangıcının bu 1941 yılına ait araç olduğundan bahsedilmektedir. Ayrıca Batmobile'nin günümüzde ne kadar popüler olduğuna bir örnek olarak, resmi haberine göre 1960'lı yılların dizilerinde kullanılan çizgi

<sup>25</sup> 13.12.2014< ab.org.tr/ab06/bildiri/81.doc

<sup>26</sup> Batmobile 1941 15.12.2014 <<http://www.batmobilehistory.com/1941prebat-batmobile.php>>

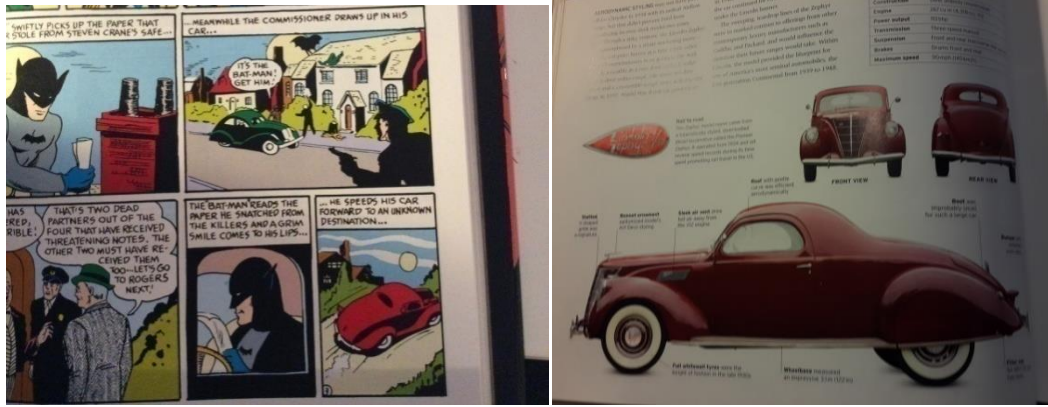


romandan esinlenilerek yaratılan Görsel 40' da kullanılan *Batman* arabası 4.2 milyon dolara satılmıştır (Zaman, 2013 ). Bu fiyata satılan ve bu derece popüler olmasını özel kılan şey, *batmobile*'in geleceğin araçlarına yön verici olmasıdır. *Lincoln Futura* adlı konsept aracın üstüne yapılan eklemelerle yapılan bu araç, çizgi roman evrenindeki *batmobile*'nin gerçek dünyaya yansımasıdır. Bu *batmobile*'in konsept bir araçtan yaratılmasının en önemli özelliği, kendi içinde bir referans gerektirmeden zaten tasarım olan bir aracın gelişmiş halidir. Diğer bir taraftan, 1960'larda bir *batmobile*'in yol bilgisayarı, araç telefonu gibi özelliklere sahip olması da o dönem teknolojisinin bugünlere yön göstermesi olarak görülür.



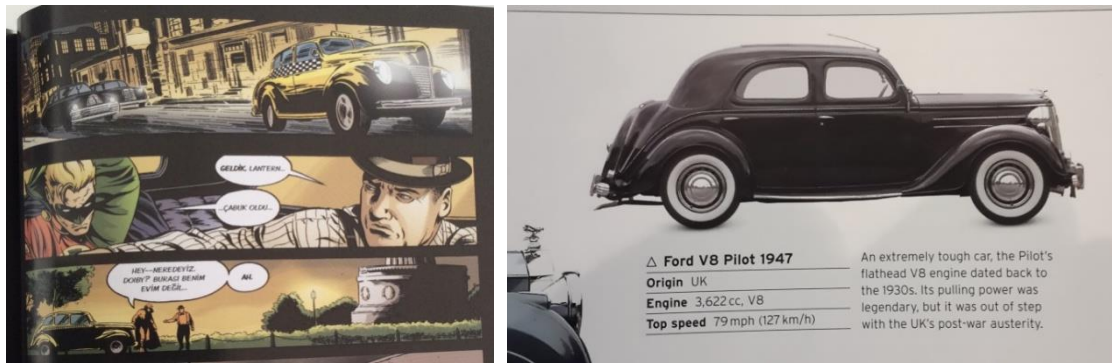
Görsel 40 : 1966 *Batman*(Vaz 2012;34)

*Batmobile*'nin kendi referans kitapları olması, başlı başına *Batman*'in aracının tasarlanışının inceliklerini anlatmaktadır. Bu bölümde tek bir araca yönelip tüm tarihi tek araçta incelemek yerine, *Batman* ve diğer çizgi romanlarda var olan dönemin gerçek araçlarının incelemesi yapılacaktır. *Batman*'in 1939 dönemlerinde sokaklarda olduğu sayılar üzerinden yola çıkılınca 1936 yılının bir devrimi sayılıcak Lincoln Zephyr ve çizgilerini okumak oldukça kaçınılmazdır. Ön ızgarası yuvarlak kapanış hattı, gizli arka tekeri ile araç resmedilip çizgi dünyasına aktarılmışlığı gözükmektedir (Görsel 41).



Görsel 41 A) 1939 *Batman* çizgi romanlarından araç örneği( *DC Comics*, 2014 *Batman*: 11) B) *Batman* aracı ile karşılaştırma olarak Lincoln Zephyr (DK publishing 2011; 94 )

Bazen çizgi romanlarda dönemsel araçlar ile sadece bir dönemin kendi yansıması olmayıp çizgi romanın içinde eski dönemden esintiler ekleyerek geçtiği tarihi anlatım biçime yedirmek gibi durumlar da ortaya çıkar. Örnek olarak *Batman Gülen Adam* (2014) (Görsel 42A) çizgi romanında geçmiş zamanda geçen bir karede kullanılan aracın kendi dönemindeki araç tasarımlara uygun olması ve hiç yıl verilmeden 1940-1950 ler çizgilerini okuyucuya araç üzerinden okutulması gibi bir durum söz konusudur. Görsel 42 b'de görülen araç 1947 Ford v8 Pilot 1947 model ile eşleşmektedir.



Görsel 42:A) *Batman: gülen adam* 2014 iç kapak(Brubaker 2005) B) *Batman* aracı ile karşılaştırma olarak Ford v8 pilot model araç (DK publishing 2011; 107 )

1960 yılların uzay maceralarının fantastik bir yansıması olarak uzayda gezen gündelik araç çizimi ile görebilir. Görsel 45A ve görsel 45B' de *Air Search of Space* çizgi romanına ait bir kare gözükmektedir. Bu gözükten araç, yazım dönemlerine ait olan gündelik hayat araç formlarının tıpkı *Batman* çizgi romanındaki gibi yansımasıdır. Değişen fark ise, bu sefer gündelik hayata ait olarak görülen 1956 yılına ait bir taksinin uzayda

geziyor olmasıdır. Balon içinde "motorum bozuldu durup tamir etmeliyim" gibi fantastik bir hikaye kurgusunu destekleyen bu eserde, referans araç DK yayımlarının *The Car Book* kitabında 1950'lerin aile arabası sınıfında bulunan yapım yıllarında aynı olan Ford Zephyr modeline referans gösterilebilir (Görsel 43A ve B).



Görsel 43 :A) Ford Zephyr 1956 <sup>27</sup> B) Nisan, Mayıs 1956 *Search Of The Space* (Levitz 2013 *The Silver Age Of DC Comics*, 64)

Otomobiller dışında çizgi roman evreninde birçok farklı araç kullanımını görmek mümkündür. 1950 döneminin bir başka araç yansıması olan Sikorski HO3S-1 helikopteri gösterilebilir. *'The mightiest team in the world'* adı altında *Superman* ve *Batman* birleştirilmiş hikayeleri bulunduran eser, içerik açısından aslında hem *Superman* hem de çizgi roman başlığında incelemeye değer. Bu eserin 76. sayısında hikaye içinde geçen helikopterin dünya savaş araçları tarihi kayıtlarında olan Sikorski HO3S-1 helikopteri ile benzerliği okunur. Sikorski 1950 ocak ayında üretilmiş çizgi roman ise 1952 yılında yayınlanmıştır<sup>28</sup> (Görsel 44).

<sup>27</sup> 23.11.2014 15.07 <<http://www.simoncars.co.uk/ford/slides/Ford%20Zephyr%20MkII%201956%20front.jpg>>

<sup>28</sup> 15.12.2014 <<http://www.history.navy.mil/photos/images/g420000/g420949.jpg>>



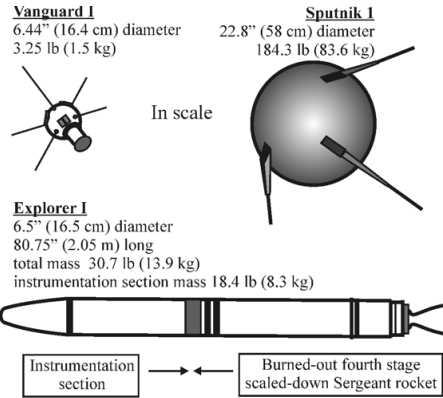


Photo # 80-G-420949 HO3S helicopter aboard USS Philippine Sea, Oct. 1950



Görsel 44:A) 1952 yılına ait *Superman Batman* ortak hikayesi içindeki çizgi roman karesi (DC Comics 2013 *Superman*, 75) B) Sikroski helikopter görseli<sup>29</sup>

İnsanın uzay ile ilişkisi, Sovyetlerin 4 Ekim 1957'de Sputnik 1 adlı ilk yapay uyduyu fırlatmasına dayanır<sup>30</sup>. Daha sonrasında ABD bu yarışta geride kalmamak için 4 ay sonra Explorer 1 adlı modeli uzaya yollar. Görsel 45a'da görülen *Green Lantern* çizgi romanında uzaya yollanıp yanlış yönelen bir misil gözükmektedir. Yollanan bu misilin Görsel 45 b'de gözükken Explorer 1 ile benzerliği kaçınılmazdır. Üçgen ve dikey ucu sivri hatları ile *Green Lantern* çizgi romanında kahramanın yaşadığı ve basıldığı ülke olmasında etkisiyle form Explorer 1 'e yönelmiştir.



M. Gruntman, *Blazing the Trail. The Early History of Spacecraft and Rocketry*, AIAA, Reston, Va., 2004 (503 pp with 340 figures); Fig. 15.30, p. 375.

Görsel 45 A) Showcase 22. sayı kapağı (Kane 1959 ) B) Sputnik ve diğer uzay araçlarının geometrik formları ve ağırlıkları<sup>31</sup>

<sup>29</sup> Aircraft Carrier Operations, 15 september - 25 november - Carrier Helicopter Operations 15.12.2014 <<http://www.history.navy.mil/photos/events/kowar/50-unof/un-2h.html>>

<sup>30</sup> On This Day BBC 15.12.2014 <<http://news.bbc.co.uk/onthisday>>

<sup>31</sup> 15.12.2014 <<http://astronauticsnow.com/sputnik/satellites.bmp>>

Endüstriyel Tasarım alanındaki gelişimlerin okunuşu sadece Araçlar üzerinden değil dönemselsel olarak kullanılan çeşitli ürünler üzerinden de okunabilir. *Spiderman*'ın 1971 yılının 96. sayısında gözükten ve henüz icat edilmiş fakat yaygınlaşmamış olan tuşlu telefon, bu okumaları yapmak için iyi bir örnek sayılır. Ben Zigterman'ın 2013 yılına ait *How Stopped Communicating like animals: 15 Ways phones have evolved*<sup>32</sup> yazısında 3. Bölümde çevirmeli telefonlardan bahsederken, 1960'lar ve 1970'lerin yavaşça öldüğünden bahseder. Burada bahsi geçen şekilde yok olmakta olan bir teknolojinin son kullanımlarına ait bir örnek 1971 yılına ait *Spiderman* 96. sayısında görülür. Henüz tamamen ortadan kalkmamış olan bu çevirmeli telefon teknolojisi *Spiderman* karesinde en ön planda iç mekan objesi olarak okunmaktadır (Görsel 46).

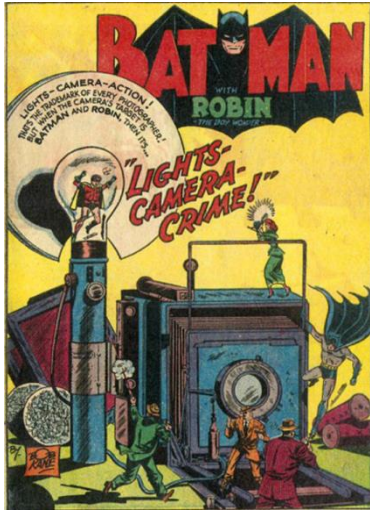


Görsel 46: 1971 yılına ait *Spiderman* çizgi romanında telefon (David 2010;52 )

Bir diğer kullanılan örnek olarak *Batman* öldüren şaka adıyla Türkiye de de daha önce yayınlanmış ve tekrar yayınlanacak olan *Batman: Killing Joke* adlı eserin kapağında Joker'in tuttuğu kamere ile Nikon FM2(n) modelinin benzerliği gibi detaylar karşılaştırılması mümkündür. Bu model 1983 yılının bir tasarımı olup<sup>33</sup>, 1988 yılında bir kapakta marka ismi olmadan direkt olarak kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca 1949 basımlı *Batman*'ın 50 inci sayısında kapakta tuzak olarak kullanılan bir kamera gözükmektedir. 1930'lu yıllardan 1960'lı yıllara kadar devam eden körüklü model kamera sistemi 1950'ler kapağında yansımaktadır. Benzerlik açısından yanına görselde konulan graflex pacemaker speed Graphic marka kamera olduğu söylenebilir. Tuzak yapılan kamera ile *Killing Joke* da kullanılan kamera karşılaştırıldığı zaman dönemler arası geçişler okunabilir(Görsel 47).

<sup>32</sup> Telephone Timeline 13.12.2014 <<http://bgr.com/2013/12/13/telephone-timeline-a-brief-history-of-the-phone/>>

<sup>33</sup> Modern classic SLR Series Cameras Nikon Fm2(n)- index page 15.12.2014 <<http://www.mir.com.my/rb/photography/hardwares/classics/nikonfmseries/fm2/>>



Görsel 47 A) *Batman: killing joke* kapağı (Moore 1988) B) Nikon FM2 <sup>34</sup>C) *Batman* no 50. 1949 kapağı (Levitz 2010; 155) D) grafflex pacemaker speed Graphic: 1930 lı yıllardan 1960 lı yıllara kullanılan körtüklü makina<sup>35</sup>.

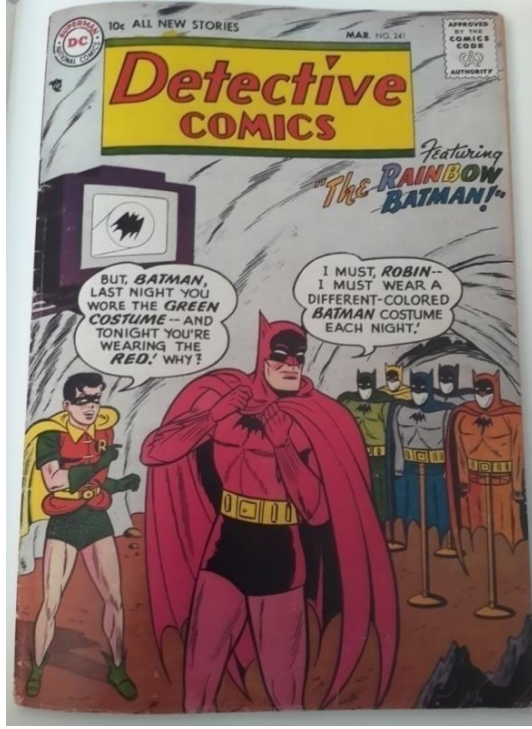
#### 2.2.4. Çizgi Roman Tarihinde Moda Tasarımı

Çizgi roman evrenlerinde karakterlerin kostüm tasarımları sadece teknolojiye ve popüler olan kültürel aktivitelere göre yön almakla kalmamış çok farklı örneklerle şahit olmuştur. 1957 yılında *Batman* action figürlerinin firmalar tarafından kalıplama teknolojisinden sonra çeşit arttırmak adına bastıkları renkli action figureler 1957 yılındaki *Batman* sayılarına ilham vermiş, çok farklı *Batman* kostümlerinin yaratılmasına sebep olmuştur (Görsel 48).

<sup>34</sup> 15.12.2014 <<http://www.mir.com.my/rb/photography/hardwares/classics/nikonfmseries/fm2/NikonFM2nAdorama.JPG/>>

<sup>35</sup> Grafflex Pacemaker 15.12.2014 <<http://photo.net/equipment/large-format/speed-graphic>>





Görsel 48: *Batman* sayı 241 mart 1957(Hamilton 1957)

Moda Tasarım alanında olan değişim ve oluşumları incelemek için iki ayrı şekilde bakmak gerekebilir. Bir yerde karakterler kostüm diye adlandırılan kendilerine has üniforma tarzı kıyafetleriyle dönemin teknolojik ve bilimsel olaylarından etkilenirken, bir yandan da kostümler tamamen dönemin giyiminin tasarım alanında yöneldiği kısımlara , gündelik hayattaki kullanıma göre belirlenmektedir.

Bölüm 2.1'de 1960 yıllar ile birlikte insana ve bireye dönüş ile birlikte ortaya çıkan bir diğer kahraman *Spiderman* olarak bahsedilmektedir. Bahsi geçen kahraman, 1963 yılında yaratılışının ardından Bryan Robinson 1 Mayıs 2014 tarihli makalesinde dediğine göre, ABC News gibi haber kaynakları tarafında son 40 yılın en popüler kahramanlarından sayılmaktadır<sup>36</sup>. Bu popülerlik ile birlikte *Spiderman*, dönemsel hareketler ile temasını çizgi roman içinde sürekli devam ettirmiş ve değişimler geçirmiştir. Bazı değişimler kısa süreli olup tutmamış, bazı değişimler ise dönemleri oldukça güzel temsil eder şekilde olup kurgu olarak uzun soluklu devam etmiştir. *Spiderman* değişimleri yılların ve dönemlerin yöneldiği akımlara göre değişmiş; 1992 yıllarında 2099'ları, 2003 yılında 1602'leri konu edinmiştir. Bu sebeple *Spiderman* kostümleri incelenirken kostümlerin üretiliş zamanlarına göre değil, temsil ettikleri zamanlara göre sıralamak daha doğru ve anlaşılabilir olacaktır.

<sup>36</sup> Why *Spiderman* is Popular 15.12.2014 <<http://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=101230>>

Tarihsel sıralamada en başa oturan *Spiderman* yorumu, 2003 yılında alternatif evrenlerde 1602 yılında Kraliçe Elizabeth Londra'sında yaşayan *Spiderman* gelmektedir. Kostüme dönemsel iz katmak adına fırfırlı dantel kenarlı yakalıklar ve güvercin göğüslü karın koruyucu ilk göze çarpanlardır. Daha sonrasında *Spiderman*'ın günümüze yakın kurgulandığı yıla gelirsek, ilk *Spiderman* tasarımı olan Steve Dikto çizimini görülmektedir. 1962 Ağustos ayının *Amazing Fantasy* sayı 15'de ortaya çıkan ilk *Spiderman* buna örnektir. Burada Süper kahramanların kostümleri ile kuvvetli bağlarından bahsedildiği etiğe uygun bir kostüm görülür. Tüm kostüm gücünü bir örümcekten alan *Spiderman*'ın ağ desenli kostümü ile süslenmiştir (Görsel 49).



Görsel 49 A)1602 *Spiderman* *Spiderman* sayı 1 kapağı çizimi(Parker 2009) B) *Amazing Spiderman* kendi adına basılan ilk Çizgi romanı sayı 1(Lee 1964)

Dönemsel değişimler ve keşifler ile birlikte 1970'lerde başlayan uzay macerasının etkisiyle ortaya çıkan parazit yaşam formları, *Spiderman* hikayelerine de yansımıştır. 1984 uzay hikayelerinin artık 10 yılı aşkın bir geçmişi olmasıyla birlikte, çeşitli şekillerde birçok çizgi romana konu olmuştur. 1984 yılında *Spiderman*'e de uzaydan düşen bir simbiyotik organizmanın yapışması ile *The Symbiote Spiderman* doğar. Her parazit yaşam hikayesinde olduğu gibi bu formda *Spiderman* e zarar verip onu yok edecek bir kurgudur (Görsel 50).





Görsel 50: The amazing *Spiderman* sayı 252 iç çizgi roman içi kareler<sup>37</sup>.

1990 'lar ve klonlar ile birlikte 2.1 de bahsi geçtiği gibi birçok çizgi romanda klonlama ve kahramanların klonlanması gibi işleyişler yer almaya başlamıştır. 1994 yılının Ekim ayında başlayan klonlama konuları ile ilk olarak *Web of Spider-Man* çizgi romanın 117. sayısında, 1970'lerde klonlanan bir *Spiderman* olarak ortaya çıkar. Daha sonra Kasım ayının sayısı olan 118. sayısında ise, Ben Reilly adlı klon olan *Spiderman* ortaya çıkar. 'Scarlet Spider' diye geçen *Spiderman* kostümü ise 1970'lerden etkilenmiş de, 1990'ların *hoodie* ve *vest* karışımı üstüyle gözükmektedir. Ağ atılıncılar 1970'lerden kalan eski ağ atılıncılar olarak bileklerinde durup kemer ve hoodie ile 1990'ların tarzına uygun bir *Spiderman* tasarlanmaya çalışılmıştır (Lee, 2008: 271 ). 1980'lerin sonlarında ve 1990'ların başlarında moda karşıtı kıyafetler ile tavrı alınan bir akım da kapüşonlu sweatshirtler ve eskimiş kıyafetler ile şık kıyafetlere bir sokak karşıtı akım başlatmıştır (Kaknüs Yayınları, 2013; Moda, 388). Bu sweatshirt ve rahatlığın bir yansıması scarlet spider kostümünde yaşamaktadır (Görsel 51A). *Spiderman*'in en büyük değişimlerinden bir diğeri de, *Scarlet Spider*'in tasarımının bir yıl öncesinde düşünülen fakat gelecek kurgusuna sahip olan 2099 'Noir Spiderman' dir. Bu kurgu 2099 yılına adapte edilmiş, gelecek zaman kostümüne sahip *Spiderman* kurgusu üzerinedir (Görsel 51B).

<sup>37</sup> 15.12.2014<<http://www.chasingamazingblog.com/wp-content/uploads/2011/04/ASM252banner-590x200.jpg>>



Görsel 51:A) Scarlet Spider<sup>38</sup> B) *Spiderman 2099* sayı 1 kapağı(Leonardi 1992 )

Çizgi roman dünyasında kostüm tasarımları birçok sebepten etkilenip değişimler gösterebilir. Teknolojik olarak insan formuyla tasarım ilişkilerinde en güçlü karakter olarak Ironman ele alınabilir. ‘Ironman’ karakterinin zırhların dönemselsel olarak hem teknolojik, hemde tasarımsal anlamda değişimleri gözlemlenebilir.

Ironman karakteri ilk olarak 1963 yılında ortaya çıkan bir karakterdir. Bu karakterin hikayesi özetle, gerçek kimliği Tony Stark olan milyoner bir silah üreticisinin çatışma sırasında kendi ürettiği silahlardan yaralanması sonucu vücudunda kendisine takmak zorunda olduğu mükantıs ile hayatının değişimi üzerinedir. Bu yaralanmadan sonra kendine bir zırh üretilip savaş karşıtı bir karaktere dönüşür. Zırhlarını sürekli olarak yenileyen karakter, yayın süresi boyunca da sürekli zırh değişimi yaşamaktadır.

Zırhı ilk çıktığında sadece insan formuna yakın içinde bir insanı çeşitli zararlardan koruyacak şekilde yapılmış sıradan bir tasarımdır. Kask olarak savaş meydanlarında ve kalelerde savunma hattı olarak kurulan yuvarlak tüfek hatlarından yola çıkan sıradan ve gösteriştense uzak bir tasarıma sahiptir. Göğüs kafesinden manyetik elektrik teknolojisinin dönemdeki ilkelliğinde ışın çıkaracak saldırı gücüne sahiptir. Aynı anda bilek kısımlarından ateş çıkarıp kurşun geçirmez bir zırh tasarlanmıştır. Daha çok diğer modellere prototip olacak olan bu zırh, kısa radyo dalgaları yayabilmektedir. Hemen

<sup>38</sup> 15.12.2014 <<http://www.comicvine.com/images/1300-1120759>>

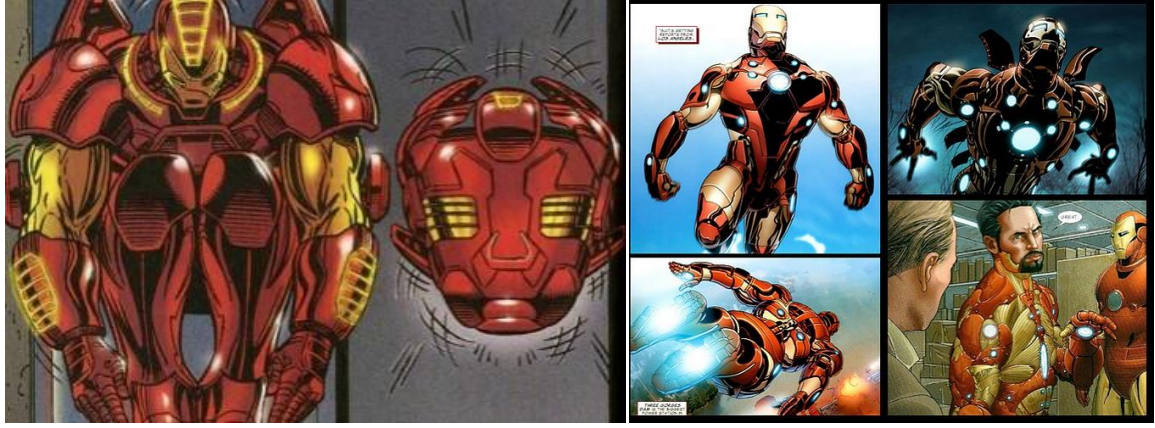
ardından bir yıl sonra bu zırh, kötü bir adam tarafından kontrol altına alınınca karakter için daha hafif vücut hatlarına kolay oturan bir zırh tasarlayıp orijinal zırhın şu anki modeli oluşturulmuştur. Burada sarı ve kırmızı üstüne üst kısımda bir yelek gibi eklemeler ile zırh tasarımı daha kolay ve taşıma-giyinme açısından daha ergonomiye uygunlaştırılmaya başlanmıştır. 1960'lı yıllarda ise, vücuda oturan ve parçaların birleştirildiği zırh tasarımına gidilmiştir (Görsel 52).



Görsel 52: Tales of Suspense A)#39(Lee Tales Of Suspense 39 1962) B)#40(Lee Tales Of Suspense 40 1962) C) #48(Lee Tales Of Suspense 48 1963)

Ironman zırhları her dönem sürekli değişimler göstermeye devam ederken, daha sonradan büyük bir radikal değişim olarak zırh çanta içine sığan tamamen modüler bir zırh haline getirilir. 1963'lerde inceltelen zırh 70'lerde tamamen artık çantaya sığar hale gelmiş; 1970'lerde seyahat hippie akımının izinden giderek herşey taşınabilir ve katlanabilir yaklaşımına geçilmiştir. Daha sonra 1980'li yıllarda *silver centruion* zırhı ile tamamen çanta modüler tasarımının güçlenmesiyle tam bir çanta haline gelebilen bir noktaya taşınmıştır(Görsel 53A).





Görsel 53: A) *Ironman* volume 1: #200 zırhın kapanış modülünün şekli.(Oneil 1985) B) *Ironman Extremis*(Ellis 2006)

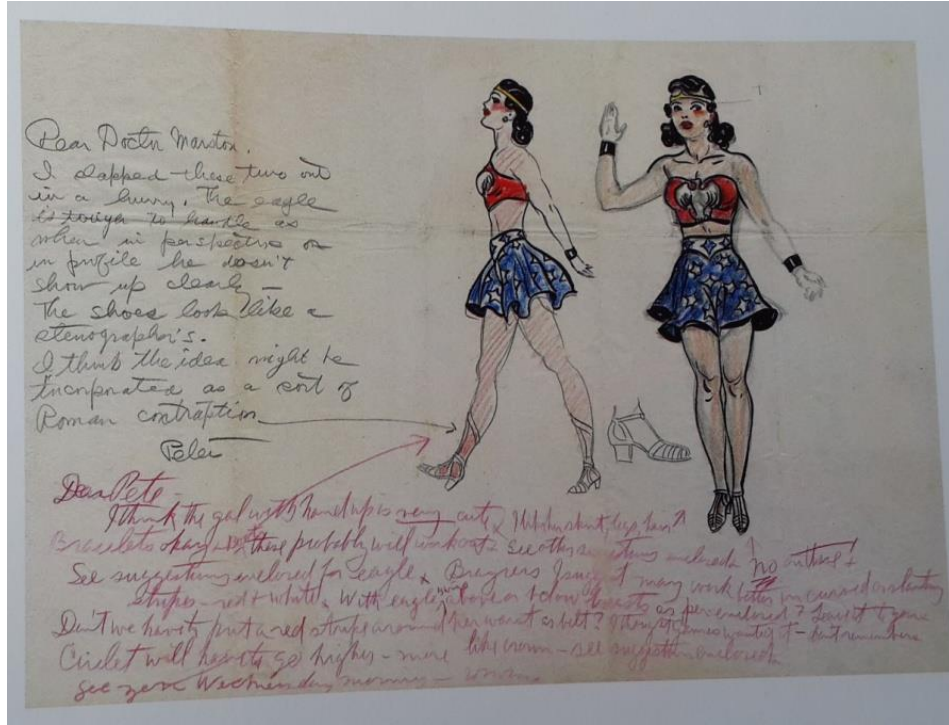
2000'li yılların nano teknolojisinin gelişimiyle, modüler olan tasarım daha fazla gelişip nano parçacık ile birleşerek zırhın doku üstünde ten ile ilişkisinde gelişimleri oluşmaya başlamıştır. *Ironman Extremis* sayısının çıkışıyla birlikte 2006 yılında zırh nano parçacıkları insan dokusunun içine işleyip, kapanan çanta sisteminden teknolojinin getirdiği başka bir boyuta atlamış oldu(Görsel 53B).

*Ironman* bir zırh iken, bir robot veya bir teknolojik parçalar birleşimi gibi dönemsel değişimleri içinde yaşamaktadır. Çizgi roman kültüründe bu şekilde yılların değişimleri çizgi romanı doğrudan etkilemektedir.

Bu örnekler de olduğu gibi her karakter ve her tasarım kültürünün parçaları değişimlere ayak uydurmaktadır. Moda tasarım kültürü denince dünyada ilk olarak akla kadın kıyafetleri gelir. Kadın modası kavramını ele aldığımız zaman çizgi roman kültüründe ise ilk akla gelen karakter amazon prensesi *Wonder Woman*'dır. Yukarı da 1960'lı yılların içinde bahsedilen *Wonder Woman* karakteri, 60'larda kadın olgusunun ön plana çıkışıyla kendini gösterse de, karakterin ilk yaratılış yılı 1942'dir. 1942'den bu yana dönemsel değişimleri kostümünde barındıran *Wonder Woman* kıyafeti için gelecek zamanlarda kaynak olacak bir kadın kıyafet tasarımı yansıması olacağı düşünülmeyen tasarlanmıştır (Görsel 54). Sadece üretildiği çağa çağa ayak uydurması açısından bile ne kadar ince detaylarla çalışıldığı gösterilmektedir. Bu görsel, kaynak olarak 75. yılında çıkarılan kitap olan *75 Years Of DC Comicss - The Art of Modern Mythmaking* içerisinden alıntıdır. Burada yazılan notlara göre de *Wonder Woman*'ın giydiği sandalet bile bir kadın

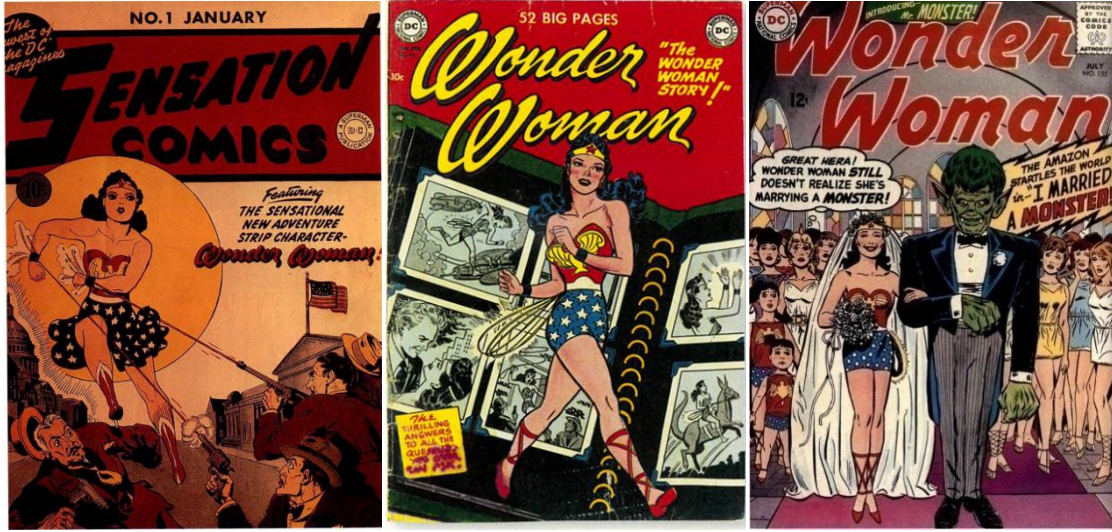


temsili üstünden kostüm ve ayakkabının detaylandırılışının üzerine olan fikir eskizleri görülmektedir.

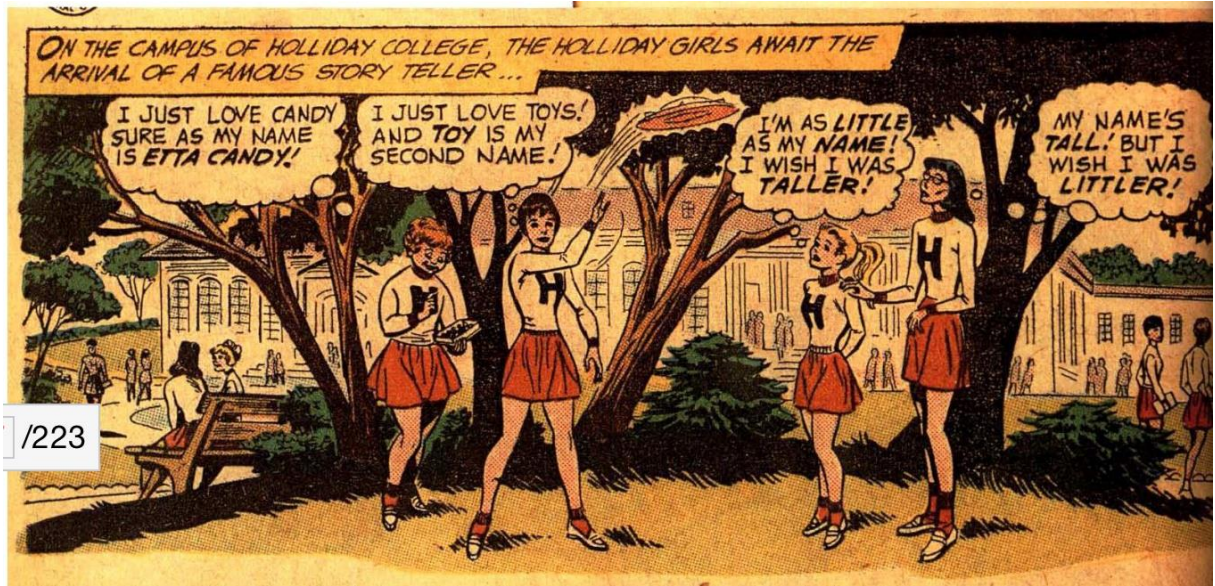


Görsel 54: 1941 yılına ait Wonder Woman Çalışma Skecth'i (Levitz, 2010: 165 )

1942'de görsel 55 ile başlayan Wonder Woman tasarımları içinde değişimler gözlemlenebilir. Görsel 55a'da başlayan Wonder Woman kostümünün etek ile başlaması, 1941 yılında Britanya hükümeti nin kıyafet kısıtlamalarından doğan yalnızca etek üretimine ağırlık verilmesinin getirdiği kadın kıyafet akımının bir yansımasıdır. Görsel 55b'de 1942'den 1954'e geçerken 1952'lerin bilekten bağlı sandalet değişimleri görülmektedir. Görsel 55c'de 1965 yılında 1965'lerin yüksek bel modasından etkilenip dökümlü başlayan etek göbek deliğine kadar yüksek bel kemeri gözükmetedir. Ayrıca görsel 56'da 1960'ların kadın kıyafet temsillerindeki pilili etek akımını da görebiliriz (Kaknüs Yayınları, 2013; Moda 304, 316, 346).



Görsel 55: A) 1942 İlk Wonder Woman (Sensation Comics 1942) B) 1954 Wonder Woman kostümü (Kanigher 1951) C) 1965 Wonder Woman kostümü (Kanigher 1965)



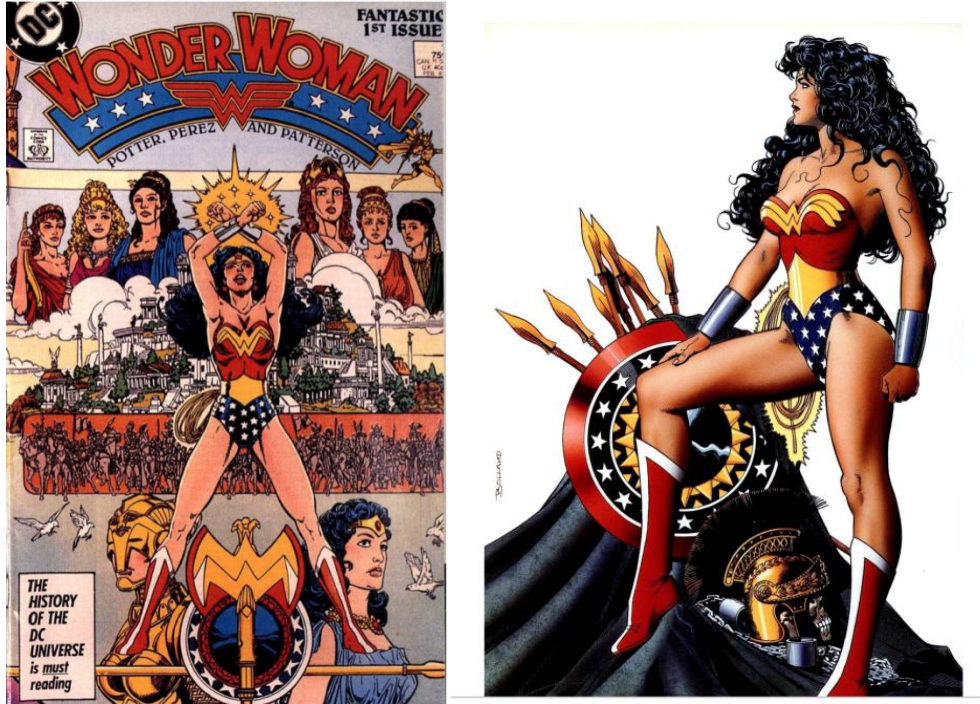
Görsel 56 Wonder Woman (Daniels, 2004: 98)

1960'lı yıllar ile birlikte daha önceki bölümlerde olduğu gibi moda bölümünde de uzay çağına girilmiştir. 1967 yılında Pierre Cardin tarafından tasarlanan siyah- mavi Geometrik kesimli uzun şeritli tasarım kostüm ile ortaya çıkan ve dönemini temsil eden bu kostüm ile geometrik kesimli Wonder Woman sayı 117 kıyafeti görsel 57'de 1960 yılında karşımıza çıkar (Kaknüs Yayınları, 2013; Moda ,360).





Görsel 57:A) Pierre Cardin 1967 <sup>39</sup> B)1968 e ait *Wonder Woman*(O'Neil 1968)



Görsel 58: A) 1987 *Wonder Woman*(Daniels 2004; 167) B) 1992 *Wonder Woman* style(Daniels 2004; 187 )

Moda tasarımının 1985 yılı kültüründe var olan dansçı mayosu gibi değişim çizgilerinin temeli 1980'lerde 'formda olma' kavramının yaygınlaşması ile birlikte spor kıyafetlerin artışından gelmektedir. Görsel 58a'da 1987 *Wonder Woman* 'ının eteğinin

<sup>39</sup> 15.12.2014 <<https://pleasurephoto.files.wordpress.com/2012/02/raquel-welch-in-a-pierre-cardin-outfit.jpg>>

yerini alan daha hareketli yaşama uygun dansçı mayosu benzeri alt parçada bunun çizgi roman kadın kahramanına yansımadır ( Kanüs Yayınları Moda, 388). Ayrıca 1990 ların deri botlar ve hatların ortaya çıkışını gösterir. Julia Roberts'ın *Pretty Woman* da mayo altına botları veya modacı Azzedine Alaia'nın korseli kostümleri gibi akımların yansıması olarak Görsel 58b'de okunabilir. *Wonder Woman*'ın 1992 yılına ait bu kostümünde tıpkı Julia Roberts gibi mayo tarzı altına bot giymiş ve Alaia 'nın korselerinin getirdiği kadın hatlarını gösterme dönemine ayak uydurup kostümü hatlarını en çok gmsteren dönemine girmiştir<sup>40</sup>(Kanüs Yayınları Moda; 392).

### 2.2.5. Çizgi Roman Tarihinde Grafik Tasarımı

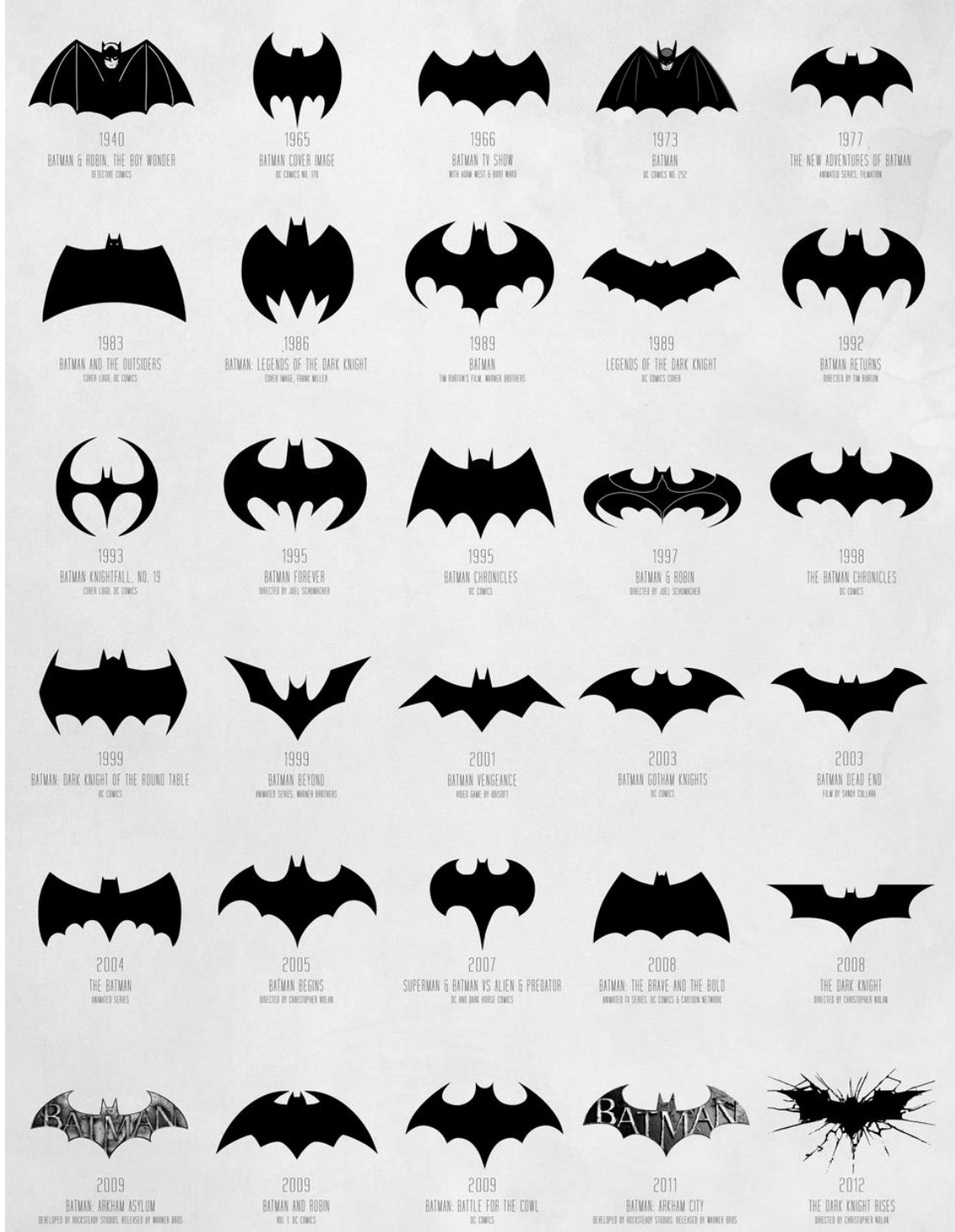
Diğer süper kahramanların kostümlerini süslemek, ve tanıtıcı olmak dışında bir amaca hizmet etmeyen amblemlerden farklı olarak, pelerinli süvari *Batman*'ın ikonik logosunun çok önemli bir işlevi vardır: Bat-Signal. *Gotham*'ın gök yüzünde parlayan *Batman* logosu silueti, *Batman*'e ihtiyaç olduğu anlamına gelir ve onu (ve tabii *Gotham* şehrinin suçlularını) uyarır. İlk ortaya çıkış yılı olan 1940'dan itibaren *Batman*'ın logosu en az 30 kez değiştirilmiştir. Böylesi detaylı ve grafik tasarım açısından daha önemli olan durumlara girilmesi gereken *Batman*'in her bir logo tasarımının tarihsel okuması ve analizi bir alt başlık için yeterli olamayacağından ve detaylı bir inceleme gerektirdiğinden, sadece gerekli görülen bir kaç durumdan bahsedilecektir.

*Batman*'in logosundaki bu değişim süreci 1940'ların çizim tarzından, Adam West'in Eğlenceli maceralarına(1966), Frank Miller'ın karanlık bakış açısına(1989), George Clooney'in *Batman* kostümüne (1997) ve multimilyon dolarlık Christopher Nolan Üçlemesine (2012) kadar gözlenmektedir. Bu değişim sayesinde logo, popüler kültür ikonu haline gelmiş, uğradığı varyasyonlara rağmen siyah sivri kanatların görüldüğü yerde akla yarasa adamı getirmektedir.

---

<sup>40</sup> Marilyn Monroe's Floaty white halternecki Dorothy's gingham frock, and Baywatch's red swimsuits: cinemas most iconic outfits 15.12.201420.01.2015 <<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2532546/Marilyn-Monroes-floaty-white-halterneck-Dorothy-s-ingham-frock-Baywatchs-red-swimsuits-Cinemas-iconic-outfits.html>>





Görsel 59: *Batman* logolarının tarihsel değişimi<sup>41</sup>

<sup>41</sup>Infographic: The Evolution of The *Batman* logo, From 1940 to today <<http://www.fastcodesign.com/1671493/infographic-the-evolution-of-the-Batman-logo-from-1940-to-today>>

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* silahıdan bilgisayar masaüstü resmine, arabasının jant kapaklarından kredi kartına kadar her türlü aygıtın üzerine yerleştirilmiştir (Görsel 62).



Görsel 60: 2009 yılına ait *Batman Arkham Asylum* Oyunu: oyun içi görüntü

*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 bir logosunun olduğudur. Bu bağlamda grafiksel olarak *Batman* kurgularında yalnızca logosunun üzerinden bile yıllar içinde değişimlerin okunabileceği görülebilmektedir.

### 3. BÖLÜM: SUPERMAN

#### 3.1. Superman Tarihi

*Superman*'ın dünya ile temasının sürekliliği 3 ayrı koldan inceleyebilir. Bir yanda *Superman*'ın siyasi olarak dünyanın tarih içindeki olaylarından etkilenişi, diğer taraftan kültürel değişimleri konu edinmesi ve bir yandan da popüler olan dönemseller izleri taşıması olarak bakılabilir.

Siyasi olaylarla ilişkisi bakımından *Superman* ele alındığında tarih içinde farklı duruşlar göstermektedir. 1940 larda 2. Dünya Savaşı'nın *Superman* çizgi romanlarının hikayesine direkt etkisi olmuştur. Superman 1940'larda Amerikan vatandaşı olmuş ve halka savaş sonrasında vatan sevgisi aşılama çalışmıştır. İleriki yıllarda küreselleşmenin etkisi ile Amerikan vatandaşı olan karakter bir dünya karakteri olmuştur. *Superman*'ın dönemin siyasal olaylarını hikayelerinde yer vermesi kadar siyasal karakterlerde bu hikayeler de belirlemiştir. Görsel 61 a' da *Superman*'ın 17. sayısında 2 . Dünya Savaşı döneminde olan 1947 yılının kapağı görülmektedir. Kapaakta bir elinde Hitler tutan *Superman* ile savaşa dahil oluşunun yanında savaşa ait gerçek kişileri çizgi romana taşımasına tanıklık edilebilir. Bu taşıma yıllar boyu çeşitli örnekler ile devam etmiştir. Bir diğer örnek olarak 2003 yılına ait *Redson* hikayesinde, hikayenin geçmiş döneminde geçen kısmında yer verilen Stalin ve Kennedy örnekleridir (Görsel 61b,Görsel 61c).



Görsel 61: A) *Superman* no: 17 (Siegel 1947 ) B) Kenney çizimi(Millar 2003) C) Stalin çizimi(millar 2003)

Siyasi olarak incelendiği zaman *Superman* içerisinde sadece dönemin siyasi simgelerini değil aynı anda olaylarını da içinde barındırmaktadır. Savaş öncesi ve savaşın erken dönemleri ile birlikte ulusal bir simge haline gelen *Superman* savaş döneminde ise topluma moral için yapılan siyasi propagandaları içinde barındırmıştır.



Görsel 622 A) *Superman* 14 sayılı kapağı (Ray, 1941) B) *World Finest Comics* 7 sayılı kapağı(Siegel, 1942)

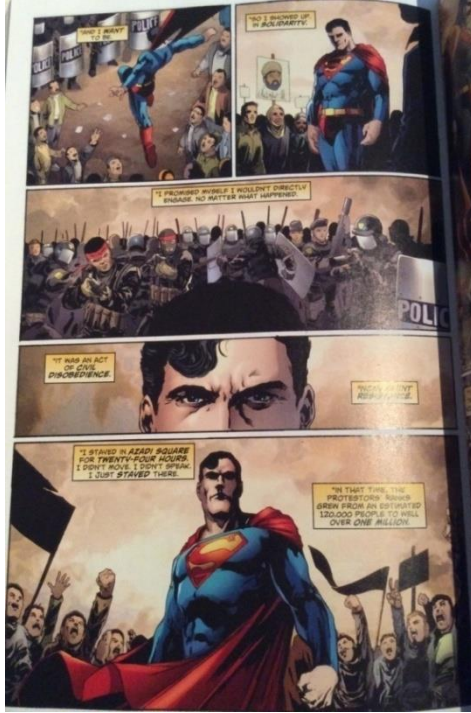
Görsel 62a'da *Superman*'ın bir Amerikan kahramanı oluşu ve ülke ile ne kadar bütünleştirildiğinin bir temsilidir. 1941 yılına ait çizgi romanın kapağında elinde Amerikan simgesi olan kartal ile duran kahraman, bir dönemin başlangıcı olmuştur.

Görsel 62 b'de ise *World Finest Comics*'in 7. sayı kapağına yer verilmiştir. 1942 yılına ait bu kapakta ise savaşı insanlara daha ılımlı gösterebilmek için sevilen kahramanlar ile tepkiler azaltılmaya çalışılmıştır. Savaş dönemlerinde bir grup insan savaş karşıtı düşüncelerini ortaya koyarken, süper kahraman hikayeleri ile genç okuyuculara etkileri azaltılmaya yönelik hikayelere yer verilmiştir. Savaş dönemlerinde insanlara moral vermek ve olumsuz durumlardan etkilemek üzere yapılan eğlence unsurlarının içine süper kahraman kavramları da bu şekilde işlenmiştir. Savaşa giden bir araç üstünde gülümseyerek duran *Superman*, *Batman* ve Robin bu durumun en iyi göstergesidir.

Bunların yanında *Superman*'ın küreselleşme ile birlikte değişen kimliğinin olduğu 900. sayıda *Superman* bir Amerikan koruyucusu değil, dünya kahramanı olur. Bunu da en iyi kullanılacak yöntem, yine kendi var olduğu dönemde olan İran ayaklanmalarını hikaye içine işleyerek gerçekleştirmektedir. Döneminin Ortadoğusu'nu kullanırken aynı anda *Superman*'ı onların yanında göstermek için Amerikan simgesi oluşunu hiçe sayılıp, ayaklanmada İran halkıyla hareket eden bir *Superman* ortaya konulur. Görsel 63'te



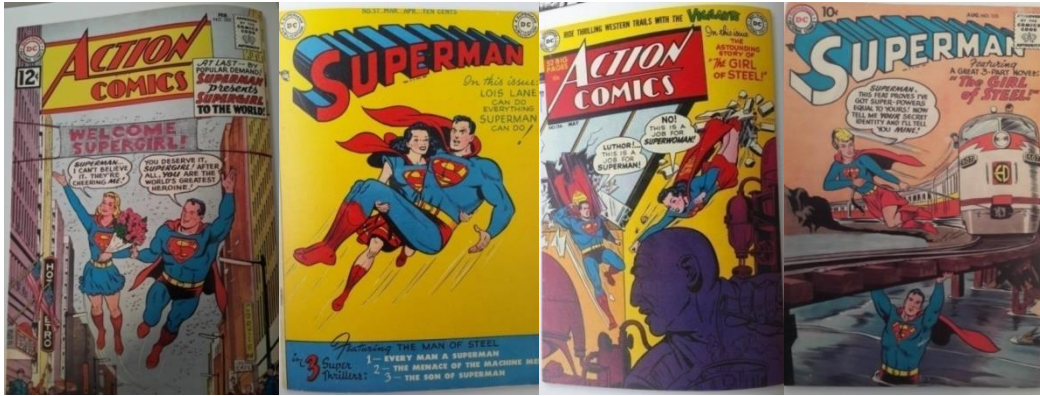
gözüktüğü üzere *Superman* halk ile askerinin çatışmasının tam ortasına iner ve hiçbir şey yapmadan bekler. Kendi sözlerinde söylediği gibi kıpırdamadan ve konuşmadan onlarla 24 saat bekler. Aslında burada onlara, onların yanında olduğunu ve yalnız olmadığını mesajını verip gider. Bu sayıda en büyük özellik ise Amerikan simgesi olan *Superman* 'in İran halkı ile birlik olması ve dünya pazarında artık Amerikan propagandası yapan bir karakter değil, tüm dünyada satış hedefi olan bir karakter olduğunun gösterilmesidir.



Görsel 633 Action Comics 900 sayısından bir kare(Cornell, 2001)

*Superman*'ın dünya ile etkileşiminin diğer ana kurgularından birisi olan toplumsal olayların en kuvvetli başlangıcı olarak 1950'lerle başlayan ve 1960'larda devam eden süreçtir. İlk olarak 1950'lerin başında savaş sonrasında başlayan feminist hareketlerin etkisiyle *Louis Lane Superman*'ın sevgilisi ve onun himayesinde olan kadın imajından çıkıp güçlü kadın imajına girmiştir. Ardından daha fazla etkisini gösterip *Louis Lane* 'i *Superwoman*'a çevirmeleri ve *Superman* kadar güçlenmesi görülmektedir. Görsel 64a'daki 1949 yılına ait kapakta söylem olarak bile *Superman*'ın yapabildiği herşeyi yapabilen olarak belirtilmiştir. Bunun yanı sıra *Superman* yıllarca himayesi altındayken *Superman*'in onu uçurduğu şekilde *Louis Lane* bu sefer *Superman*'ı taşımaktadır. Görsel 64b'de ise 1951 yılına ait Action Comics 156 görülmektedir. Bu kapakta da balon içlerinde *Superman*

bu iş *Superman*'e göre göndermesi yaparken araya giren *Louis Lane* bu iş *Superwoman*'a göre der. Bu ikili balonlama tekniğinde artık *Louis Lane* tamamen *Superman*'ın önüne geçebilir hale gelmiştir. Görsel 64c ve Görsel 64d bölümlerine girildiği zaman kadın teması üzerine gidilişi sadece *Louis Lane* ile kalmayıp, birden çok hikayede birden çok şekilde devam ettiği görülmektedir. 1958 yılında sayı 123'de başlayan *Supergirl* ile bir deneme süreci başlamış ve 1962 yılında artık tam anlamıyla *Superman*'ın kadın versiyonu olan *Supergirl* doğmuştur. Daha önceleri *Louis Lane* bir şekilde *Superman*'ın sadece gücünü kazanmak ya da 1958 sayısında bir düşmanın büyüü ile ortaya çıkan herhangi bir kızken *Supergirl* gerçekten *Superman* ile akraba ve onla aynı güçlere sahip bir karakter olarak ortaya çıkar. 1949'larda başlayan kadın temasının ortaya güçlendirilmesi sürecide bu şekilde tamamlanır.

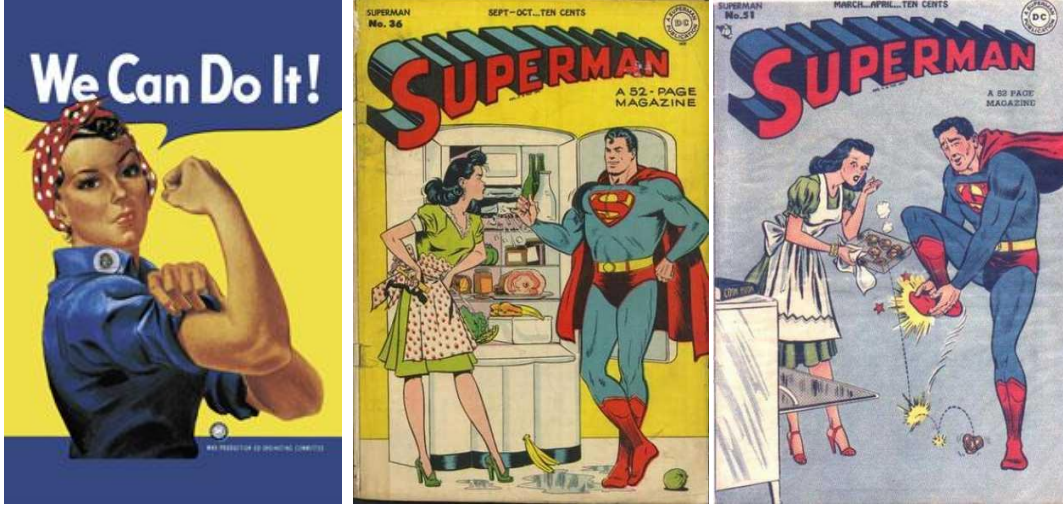


Görsel 64 A) *Superman* sayı 57 -(Hamilton, 1949) B) *Action Comics* sayı 156 -(Pastino, 1951) C) *Superman* sayı 123 -(Binder, 1958) D) *Superman* sayı 285 -(Siegel, 1962 )

Kadın kavramının işlenişi ile ilgili bir diğer bakış açısını incelerken 2. Dünya Savaşı sırasında kadınları savaş için hizmete yönlendirmek amacıyla ortaya çıkan *Rosie The Riveter* olarak bilinen J. Howard Miller tarafından çizilen afişi ile ilişkilendirilebilir(Görsel 65A). Alia Hoyt'un *Who was Rosie The Riveter* adlı makalesinde bu afişte verilmek istenen mesaj, ev kadınlarının önemi ve onların savaşa verebilecekleri destek olduğundan bahsetmiştir<sup>42</sup>. *Rosie The Riveter* ile doğan ev kadınının öne çıkışı, 1945 yılına ait 36. sayı ve 1948 yılına ait 51. sayı kapaklarında görülmektedir(Görsel 65B

<sup>42</sup> "Who Was Rosie The Riveter " 16.12.2014 < <http://history.howstuffworks.com/historical-figures/rosie-riveter.htm>>

ve Görsel65C). Özellikle sayı 36'da baskın olan ev kadını teması okunmakta, dolabın önünde *Superman*'ı azarlayan *Louis Lane* görülmektedir.



Görsel 65: A) Rosie The Riveter posteri <sup>43</sup> B)*Superman* no 36 (Schwartz, 1945) C)*Superman* no 51 (Schwartz, 1948)

1963 yılında Martin Luther King'in yaptığı konuşmadan çizgi roman tarihinin içeriğinde bahsedilmiştir. Bu dönemin çeşitli çıkışlarının yanında *Superman* çizgi romanlarında da görülmektedir.1970 yılına ait *Supermans Girl friend Louis Lane*'in 106. sayısının çizgi roman kapağı, dönemin ırkçılık savaşına karşı empati kurmaya çalışan *Louis Lane*'i göstermektedir.(Görsel 66A) Balon içlerinde ilk olarak *Superman Louis Lane*'e buna emin misin? diye sorar ve *Louis Lane* buna karşı ısrarcı olur. Bir sonraki balonda ise kapağın en önemli noktası olan Louis Lane'in balonu ve zenciye dönüşen *Louis Lane* gözükür. Burada *Louis Lane* "Bu çok önemli önümüzdeki 24 saat siyah kadın olucam" der. 1970'li yıllardan daha güncel yıllara geldiği zaman ise 11 eylül 2001 Abd'de yapılan terör eylemi ve eylem sonucu bir toplumun yaşadığı bunalıma dair yapılan 2002 yılına ait görsel 68 b'deki çizgi roman görülür. Bu çizgi roman'ın toplumsal bir durumda olmasının asıl sebebidir *Superman* üzerinden güne ait felaketi işleyişi ele alınabilir(Görsel 66B).

<sup>43</sup> Who was Rosie The Riveter ? 15.12.2014 <<http://history.howstuffworks.com/historical-figures/rosie-riveter.htm>>

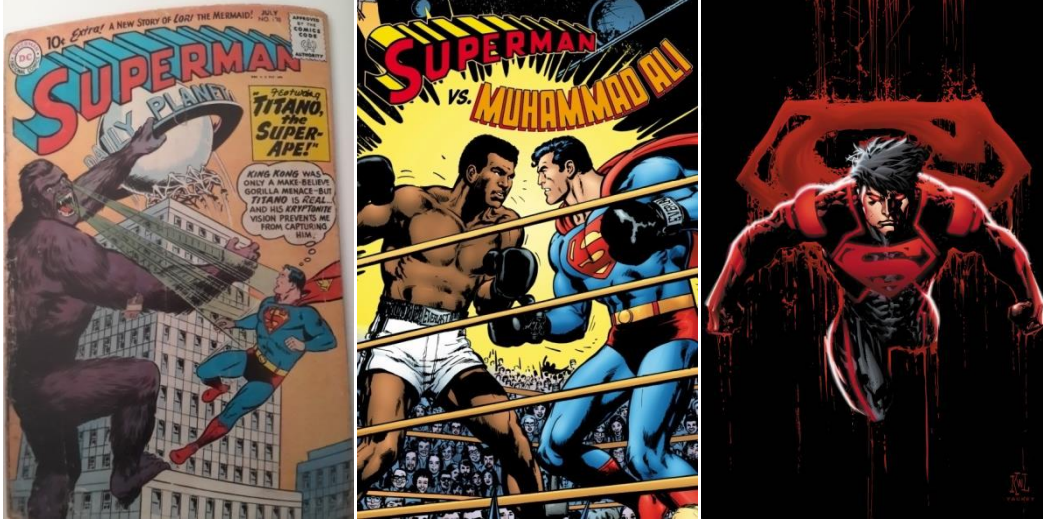




Görsel 66: A) *Superman's Girl Friend, Louis Lane* no.106(Kanigher, 1970) B) *9-11 the worlds finest writers & artist tell stories to remember* no 2(9-11 The World's Finest Comic Book Writers, 2002)

*Superman*'ın siyasal ve toplumsal olaylarla bağının ötesinde bir de dünya üzerinde var olan popüler akımlarla bağı gündeme getirilebilir. Görsel 67 A'da bir popüler kültür sinema ikonu olan *King Kong* ile ilgili göndermesi mevcuttur. 1960 yılının *Superman* 138. sayının kapağında görülen dev maymun, maymunu görünce *Superman*'ın düşüncelerini ifade ederken kullandığı bu *King Kong* değil terimi de bunun en kuvvetli bağlarından. Popüler olaylara yalnızca sinema filmleri gibi kurgulardan değil siyasi kişilerde olduğu gibi dönemine ait popüler olan gerçek kişilerde yer vermiştir. Bu konuda en önemli örneklerden biri Görsel 67B'de 1978 yılına ait *Superman* vs. Muhammed Ali çizgi romanıdır. Çizgi roman dönemin ünlü boksörünün *Superman* ile macerasını ele alan bir hikayeye sahiptir. Ayrıca 1993 yılında *Superman*'ın 500 üncü sayısında daha önce çizgiroman tarihinde *Spiderman*'ın yaşadığı klonlama gelişiminin benzer bir yansıması yaşanmıştır. *Superman*'ın ölümünün ardından klon *Superman*'ler ortaya çıkmıştır. Görsel 67 C'de popüler klonlarından *Superboy* gözükmektedir.





Görsel 67: A) *Superman* no:138 kapağı(Swan, 1960) B) *Superman vs. Muhammad Ali* çizgi roman kapağı (O'Neill, 1978) C) *Superman* klonu *Superboy* <sup>44</sup>

*Superman* ile ilgili yazılan her senaryo günün bir parçasını taşımaktadır. Bunun sonucu olarak dünya ile iletişimini asla koparmayan *Superman* dönemsel olarak dünya ile birlikte değişmiştir. Zaman ile değişen her olgu süperman hikayelerinde de *Superman* ile birlikte değişmiştir.

### 3.2. Superman Tarihindeki Tasarım Unsurları

Yazılan her senaryoda dönemin siyasal, toplumsal ve kültürel olaylarının hissedilişi kadar, dönemin çizgileri görülmektedir. *Superman* için kurgulanan her tasarım alanı, dönemindeki durumlardan esinlenmektedir. Bunun sebebi, günlük yaşam ile aktif olarak temas halinde olmalarıdır.

*Superman* hiçbir zaman tamamen fantastik bir evrende olmayıp, aslında var olan evrenin içinde olduğu sayılan şehirlerde yaşamaktadırlar. Dünyaya ait olmasına, bir araç olan şehir sayesinde zaman içinde bir kahraman iken, kent soylu bir şehir kahramanı olarak değişim göstermiştir. Çizgi roman tarihindeki şehir ve mekan tasarımları konusunda örneklendirilen kahramanlarda yaşadıkları şehirler dünyadaki başkentlerin yansıması ya da metropollerin benzerleri olarak gözlemlenmektedir. *Superman*'in yaşadığı *Metropolis*'de

<sup>44</sup>Superboy 16.01.2015 < <http://www.comicvine.com/superboy/4005-1686/>>

Amerikan New York şehrinin yansıması olarak tasarlanmıştır (Teitelbaum, 2008). Bunun gibi birçok bağ ile *Superman* hep gerçek dünya kahramanı sayılmaktadır. Yaşadığı evren bir kurgu değil bir gerçek dünyanın yansımasıdır. Bu sebeple *Superman* senaryoları yazılırken hem şehir yaşamı aktif halde kopyalanırken, hem de gerçek yaşamın diğer yansımaları görülmektedir. Bu sebepten *Superman* çizgi romanları içinde daha önce çizgi roman tarihinde incelenen çeşitli başlıklar altındaki örnekler oldukça yoğundur.

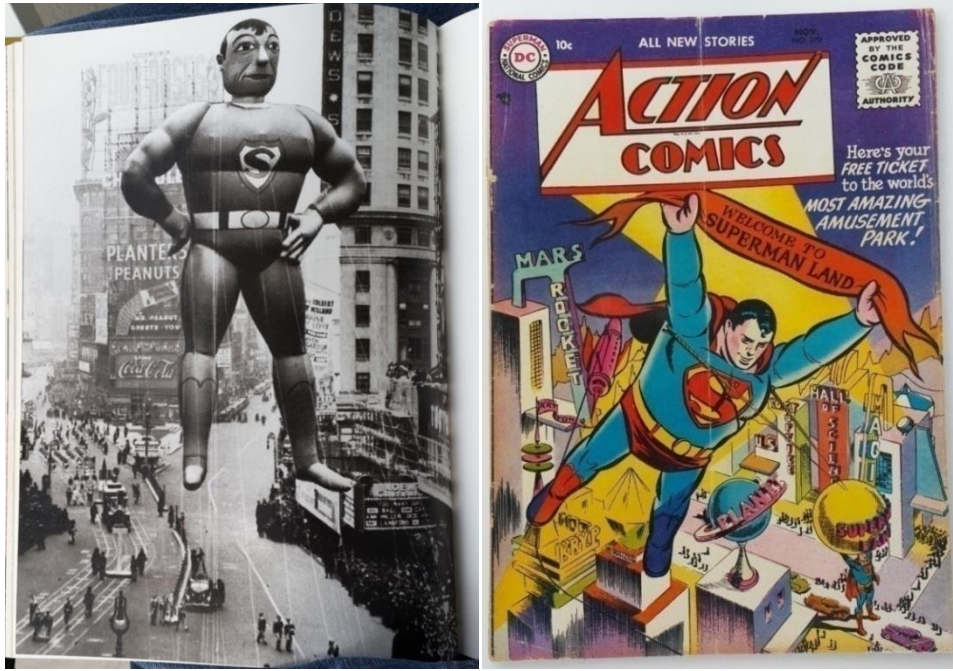
### 3.2.1 Superman Tarihinde Mimari ve Şehir

*Superman* çizgi romanlarında da tıpkı çizgi roman tarihinin kendi içinde olduğu gibi şehirlerin ve detayların çizimi, yıllara göre artarak güçlenmiştir. Daha öncesinde sadece karaktere odaklı çizilen kareler yıllar geçtikçe arka planda şehir ve şehirlerin çizimlerini güçlendirmiştir. Görsel 68'de şehir çizimlerinin değişimlerinin tarihsel olarak sıralaması yapılmıştır.



Görsel 68: A) Action Comics 1-2(1938)(DC Comics 2013 Superman 75 th; 19) -B) The super-Duel in Space Action Comics sayı 242(DC Comics 2013 Superman 75 th; 86) C) to laugh die in Metropolis Superman 9(1987)(DC Comics 2013 Batman 75 th Joker;213) D) Mythology: the DC Comics art of alex ross(2003)(DC Comics 2013 Superman 75 th; 339)

*Superman* ve şehirlerin temsili ele alınırken çizgi roman tarihinde olduğu gibi üçe ayrılabilir. İlk olarak, *Superman* çizgi romanlarına konu olmuş, gerçekte var olan şehirler ve yapılar, ikinci olarak, tamamen kurgu olan şehirler ele alınacaktır. Son olarak, *Superman*'in yaşadığı şehir olan gerçek dünyaya adapte edilmiş gerçek olmayan *Metropolis* şehri incelenecektir. *Superman*'in hikayelerinde bu şehir önemli bir yer tutar.

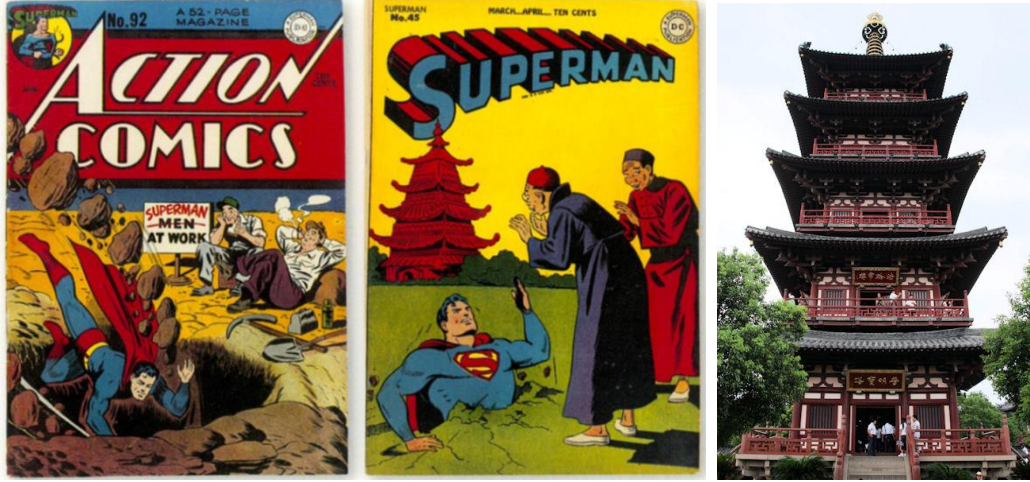


Görsel 69: A) Times meydanı Newyork november 21 1940(Levitz 2010;90) B)Action Comics no.210 kapağı(Finger 1955)

*Superman* çizgi romanlarında var olan gerçek şehirlerin yansıtılmasına örnek olarak Görsel 69'da 1940 yılına ait Times meydanı ve bunun yansıması olarak Action Comics 210. Sayı gösterilebilir. Burada şehirlerin yansımasının yanında, *Superman*'ın gerçek dünya ile iletişiminde kuvvetli bir bağı vardır. *Superman*'ın 1940 yılında Times Meydanında dev balonu gezdirildikten sonra 1955 yılında gözüken balon ve meydan action Comics 210. sayına yansımıştır.

*Superman* çizgi romanlarında gerçek şehir ve mekanlar yalnızca kendi popülerliğinin doğrultusunda resmedilmemiş, aynı zamanda hikaye içlerinde *Metropolis* gibi hikayede yaşayan şehirler olarak yansıtılmıştır(Görsel 70).





Görsel 70: A) Action Comics no:92(Samachson, 1946) B) Superman no: 45(Schwartz, 1947) ve C) Suzhou Hanshan Temple <sup>45</sup>

Action Comics 92'den Superman no:45'e yan yana konulduğunda, birbirleriyle bağlı anlatım içeriğine sahiptir. Bu kapaklarda Superman'ın Çin de bulunuşu ve arka planda olan binanın klasikleşmiş Çin mimarisinde kullanılan ahşap ve toprak rengindeki çizimi ile en eski tarihten ele alınmaya başlanabilir. Bu yapı yukarı doğru yükselerek daralan ve köşe kenarları yukarı bakan çatı formuyla 70c'de Suzhou kentinde bulunan 502-557 yılları arasında kurulmuş geleneksel Çin tapınak mimarisine uygun olan Hanshan temple ile benzerliği görülmektedir. <sup>46</sup>



Görsel 71: the super duel in space action Comics 242(1958 )( DC Comicss 2013 Superman 75 th Celebration;82)

<sup>45</sup> 14.12.2014 <<http://travelneu.com/o/Hanshan-Temple-o66.jpg>>

<sup>46</sup> Hanshan Temple Legend 15.12.2014 <<http://www.chinapage.com/poem/hanshan/hanshantemplelegend.html>>



Benzer şekilde, Görsel 71'de 1958 yılına ait hikayede şehirleri ele geçirip küçülten bir karakter ile ilgili hikaye yazılmıştır. Burada yaşam formlarını esir alırken karakter şehirleri kavanozlara koyup *Superman* ile şehirler ile ilgili diyaloga girmiştir. Çizer, şehirlerin simge yapılarını; soldan sağa doğru; Paris, Roma ve New York'u, Eyfel kulesini , Kolezyum arenasını gibi ünlü binaların üzerinden şehirleri anlatmıştır. Bu sefer 242. sayıyı diğer iki kapaktan ayıran özellik ise, kullanılan bu ünlü yapılarıdır.



Görsel 72: Action Comics no 295 1962(Levitz 2010; 335) 8

1962 yılında basılan Action Comics 295. sayısında *Superman* hikayesinde *Superman* 'in kötü robotlarının dünyaya zarar verirken, görselin sağ üst karesinin düşünce balonunda şöyle der: "Eyfel kulesini yok etmeliyim ve diğer dünyanın ünlü objelerini". Burada sözü geçen var olan gerçek mekanlardır. Bir diğer alt karede ise Mısır Sfenksi, Pisa kulesi ve kendi yaşadığı şehrin Bölüm sonunda bahsi geçecek olan *Daily Planet* binası

gözükmektedir. Bir önceki görselde şehirlerin tanınmış yapıları resmedilip bahsedilmeden okutulurken bu görselde yapılar direk isim verilmiş ayrıca bu yapılara kendi yaşadığı şehir yapıları eklenerek kendi şehrinin yaşar hale getirilmiştir(Görsel 72).



Görsel 73: A)İngiltere'deki Bigbang Binası (Millar, 2003) B)Superman sayı 900 iç karesinden azadi tower (Cornell, 2011 )

Daha güncel zamanlara gelindikçe *Superman* hikayelerinde yukarıdaki örneklere benzer örnekler devam etmiştir. Hikaye akışına göre çeşitli yapılar ve meydanlar hikaye içinde kullanılmıştır. 2003 yılına ait *Red Son* hikayesinde *Superman* İngiltere Big Ben saat kulesine çarpmıştır. 2011 *The Incident Action Comics* 900. sayıda ise Tahran'a giden *Superman* Azadi Tower meydanında bulunmuştur.

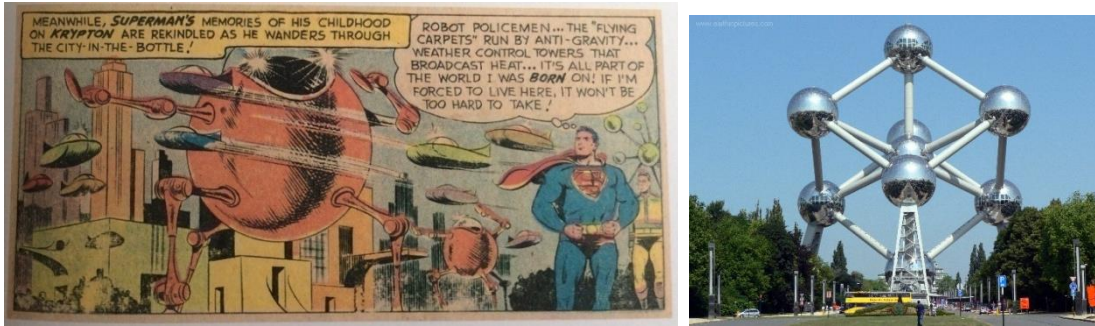
*Superman* dünyaya uzayda başka bir gezegenden gelmiştir. Bu gezegenden dış görünüşleri insan formunda olan gelişmiş teknolojiye kendi halkı yaşar. Gezegeninin adı Krypton'dur. *Superman* çizgi romanlarında var olan gerçeklikten tamamen kopularak kurgulanan şehir kavramı altında *Krypton* yorumları ele alınabilir. 1958 yılına ait *Action Comics*'in 245 inci sayısının iç balonlarından olan görsel 74'de bu şekilde bir *Krypton* şehiri resmedilmiştir Sol üst balondada *Superman* hatıralarından çocukluk Krypton'un olduğundan bahseder. Yuvarlak formlu uzay aracı ve uçan arabalar ile yansıtılan bir *Krypton* gözükmektedir. Çizgi roman ve Endüstriyel Tasarım Bölümünde Görsel 45'de uzay araçlarından bahsederken gösterilen Sputnik-1 uzay aracının şehir kurgularına etkisi gözükmektedir. Yıl olarak da aralarında bir yıl olması bu bağı dahada kuvvetlendirir niteliktedir.

1960'lar ile birlikte özellikle bilim-kurgu kavramının özellikle belirgin bir şekilde mimariye yansması ve uzay estetiği olarak adlandırılabilir fütüristik yaklaşımların kabul görmesi farkedilmektedir. Bunun en önemli sebebi, Sputnik-1 adlı SSCB tarafından gönderilmiş olan dünyanın ilk yapay uydusunun 1957 yılında yörüngeye oturtulmasıdır.

Çizgi romanda konu edilen savaş halinde olma durumu, Soğuk Savaş dönemine denk gelmekle birlikte Rusya ile Amerika arasındaki bir anlamda uzay yarışını da başlamıştır.

Görsel 74a'da görülen 245. Sayısının sayının yayınlandığı 1958 yılına bakacak olursak, 2. Dünya Savaşı'ndan sonra yapılan ilk Dünya Fuarının bu yılda olduğu görülmektedir. Daha da önemlisi, bu sayıda görülen süperman'ın hemen arkasındaki mega strüktürün, Belçika için yapılan fuar yapısı ile arasındaki benzerliktir.

Atomium olarak bilinen ve atomun yapısından esinlenilerek tasarlanan Belçika pavyonu strüktüründeki kürelerin her birinin atomu, kendisini de demir molekülünü temsil etmesi, fütüristik yaklaşımların mimarlık alanına ne derece sızdığına da bir göstergesidir. Teknolojinin gelişmesi ve bunun özellikle yapı teknolojisini de geliştirmesi de, benzer karmaşıklıkta strüktürlerin de oluşturulabilmesine olanak sağlamıştır. Bu örnekten yola çıkılarak her ne kadar temsil edilen Krypton gezegeni kurgusalda olsa, yinede gerçeklik ile olan ilişkisinin altı çizilebilir.



Görsel 74: A) action Comics 245 sayısı iç karesi 1958(Levitz 2010;313) B)Atomium, Expo'58 Belçika Pavyonu(1958)(atomium.be/history.aspx)

Son olarak *Superman* çizgi romanlarında şehir ve mimariyi ele alırken *Metropolis* ve bu şehirde Clark Kent'in çalıştığı *Daily Planet* binasından söz edilebilir. *Metropolis* *Superman*'ın 1939'daki *Action Comics*'in 16. sayısının da ilk olarak ismini almıştır<sup>47</sup>. O günden bugüne kadar yaşamış ve *Superman*'ın içinde yaşadığı şehir olarak devam etmiştir. *Metropolis* 'i bu kadar özel kılan şey sadece *Superman* çizgi romanlarında var olması değil,

<sup>47</sup> Fictional City of *Metropolis* 15.12.2014 <[http://www.Supermansupersite.com/Metropolis\\_2.html](http://www.Supermansupersite.com/Metropolis_2.html)>



*Metropolis* gerçekte var olan bir şehir kurgusu ile yaratıldığı için *Superman*'ı gerçek evrenle ilişkisini güçlendirdiği içindir. Bu savunmayı daha sonra 1977'lerde *Superman*'ın yaratıcılarına gelen bir soru ile daha netleşir. Kendilerine *Ask the Answer Man* adlı programda süper kahramanlarının yaşadıkları şehirler sorulduğu zaman *Metropolis* 'i Amerika kıtasında Delaware olarak bir New York yansıması düşündüklerini söylemişlerdir (Ask The Man, 1970). Yerleşiminin yanı sıra New York City referanslı bir şehir olduğundan E. Nelson'ın *Metropolis Mailbag 1976* adlı makaleside ele alınabilir. Bu makale *Superman*'ın 306 ıncı sayısının içinde yayınlanmıştır. *Superman*'ın çizimlerinin detaylanması üzerinden birden çok *Metropolis* görseli bulunmaktadır. Bunların yanısıra hikaye gereği değişen ve gelişen *Metropolis* örnekleri olmuştur.

Var olan evrenin gelecek halinin yansımasını gösteren *Flash* ve *Batman* çizgi romanlarında olduğu gibi *Superman* çizgi romanlarında da karşılaşılmaktadır. 1963 yılına ait 300 üncü *Action Comics* çizgi romanında gelecekte yıkılmış dünyada kalan *Superman* üstünden yok olmuş *Metropolis* yorumu okunmaktadır. Arka planda Bölümün finalinde bahsedilecek olan *Daily Planet* binası *Metropolis* simgesi olarak gözükmekte *Superman*'ın arkasında çeşitli uzay teknolojisi diye tasarlanan eğrisel formlu mekanlar görülmektedir.

Bunların yanı sıra 2003 yılında basılan *Red son* çizgi romanı ile tekrar gelecek zaman *Metropolis* 'i resmedilmiş ve gene çizimlerde *Metropolis* 'in simgesi olan *Daily Planet* konumlandırılmıştır. Gecelecek zamanda geçen karede *Louis Lane* ' in direkt olarak *Daily Planet*'ın yıkımı üzerine bir balonu vardır ve bu balonda şehre ait bir simge olduğundan bahseder.



Görsel 75: A) action Comics 300 kapağı (Hamilton, 1963) B) *Red son* gelecek zaman *Metropolis* örneği (Millar,2003) C ) *Red son* gelecek zaman *Metropolis* örneği (Millar, 2003)



*Superman* çizgi romanların Kent mekanları ve mimari yapıların kullanımlarında dünya üzerinde yer alan önemli yapıların çizgi romana konu olmasının dışında, *Superman*'ın çalıştığı *Daily Planet* ayrıcalıklı bir yere sahiptir. *Daily Planet* binası *Superman* çizgi romanlarında önemi şehir yapısını anlatırken, görsellere yansımından kendini belli etmiştir. *Daily Planet* binasının çizgi roman içinde özel olarak incelenmesinin sebebi binanın hikaye içindeki önemiyle orantılıdır. Çizgi roman güncel hayattan bağlantılarla yaratılan her parçası gibi *Daily Planet* binasında bir gerçekliğe dayanmaktadır. *Daily Planet* binası üretimi incelenirken bir metropol gökdelenine bakılmaktadır. *Superman*'ın dünya tarihi ile ilişkisinde King kong göndermeli sayılan görsel 69a 'da Titano'nun tırmandığı sayı olan *Action Comics* 23 sayısında 1940 yılında *Daily Planet* ilk olarak çizilmiştir. *Superman*'ın yaratıcılarından olan Joe Shuster (1914-1992) *Daily Planet*'ı *Old Toronto Star Building*'den yola çıkarak çizdiğini açıklamıştır<sup>48</sup>. 1929 yılında kurulan bu bina *Superman* tarihinin yapı taşlarından ve tasarım tarihinde şehir ve mimari alanında en büyük bağımlı oluşturan *Daily Planet* a refereans olmuştur.



Görsel 76: Toronto Star Building <sup>49</sup>

*Daily Planet* yaratıldıktan tıpkı *Superman*'ın zaman içinde değişime uğradığı gibi, kendisi de zamanla değişimlere uğramıştır. Bunun temelinde zaman ile değişen çizerler ve şehir yapıları gösterilebilir. Her çizer kendine göre yorumlar katarak çizmiş temeli

<sup>48</sup> 15.10.2011 Superman co-creator has humble Canadian roots - CTV News".< Ctv.ca. 2006-06-28.>

<sup>49</sup> 15.12.2014 <[http://en.wikipedia.org/wiki/Old\\_Toronto\\_Star\\_Building#mediaviewer/File:TorontoStar3.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Old_Toronto_Star_Building#mediaviewer/File:TorontoStar3.jpg)>

değişmeyen *Daily Planet* tasarım kültürü olarak ele alındığı zaman görünüm ve form olarak referans aldığı yapılar değişmiştir. Stamp'ın önce *Daily Planet* ile ilgili olarak yapımı sırasında ele alınan binalar adlı çalışması bu inceleme konusunda daha önce bir araştırması vardır (Stamp, 2013). Görselde *Daily Planet*'in direk çizim olarak aldığı şekilden önce bir kare içinde gözüktüğü hali gözükmemektedir. Görsel 77'de belirtildiği üzere *Superman*'in 19. sayısının içinden bir karedir. Bu art deco bina Jimmy Stamp'e göre ise *The Paramount Building* ile referaslandırılmıştır.

1920'lerden sonra *Art Deco* akımı, adını 1925 yılında yapılan '*Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes*' (Uluslararası Modern Dekoratif ve Sınai Sanatlar) sergisinden almıştır (Frampton, 2007:74). Endüstri devriminin sonrasında tasarım ve mimarlık alanlarını olumsuz etkisine tepki olarak Art Nouveau akımından sonra ortaya çıkan Art Deco akımının özellikleri, doğru malzeme kullanımı, makinalaşmanın yekettiği zanaatlara saygı, seri üretim sonucu açığa çıkan tek düzeliğe karşı uygulamalı sanatların geliştirilme çabası olarak sanat-zanaat birlikteliği olarak yorumlanabilir (Frampton, 2007: 74-105). Klasik Yunan ve Roma sanatı, hatta yerli sanatlarından da etkiler görünen bu akımda Görsel 76'da görülen 1929 tarihinde yapılan Old Toronto Star Building yapısının bu bağlamda etkileri, yapının cephe elemanlarında ve üst terasında görülebilmektedir.



Görsel 77: A ve B *Superman* Daily planet ile ilgili yapılmış çeşitli benzerlik ilişkileri<sup>50</sup>

Bunların yanında *Daily Planet* sadece bir bina olarak kalmayıp, bina üstündeki heykelsi dünya formu simgesi ile de çok kez kendisi göstermiştir. Bina ile daha sonradan

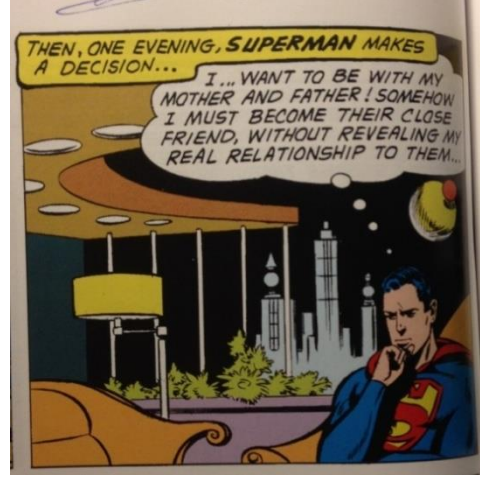
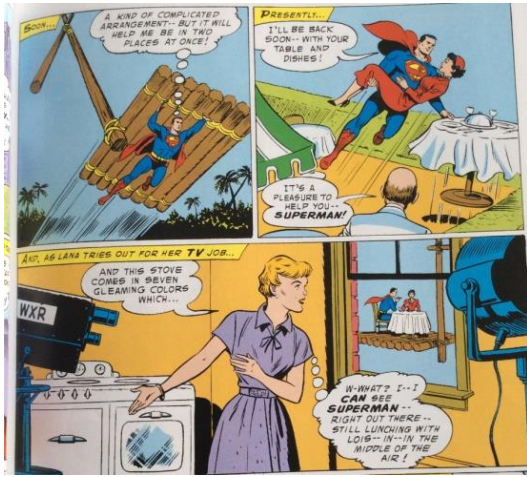
<sup>50</sup> The Architecture of *Superman*: A Brief History of The Daily Planet 15.12.2014 <<http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-architecture-of-superman-a-brief-history-of-the-daily-planet-22037/?no-ist>>

bütünleşmiş ve tüm çizimlerde binayı okutan *Daily Planet* logolu bu gezegen heykel formu olmuştur.

### 3.2.2. Superman Tarihinde İç Mekan ve Mekan Tasarımları

*Superman* çizgi romanlarında iç mekan etkilerinin değerlendirilmesi, tıpkı çizgi romanların dünyasındaki gibi iki ayrı bölümde değerlendirilecektir. Birincisi var olan mevcut iç mekan tasarımlarıyla ilişki kurdularak yaratılan mekanlara analizler yapılırken diğer yanda iç mekan içinde kullanılan araçlar değerlendirilecektir. Bu iki ayrıma ek olarak *Superman*'ın çizgi romanlarında kültleşmiş bir iç mekan olan telefon kabininden söz edilecektir.

*Superman* ve iç mekansal olaylar denilince tarihsel olarak örnek gösterilebilecek kavramlardan birisi, *Superman* ve tarih ilişkilerinde kurulan ev kadını kavramındaki mutfak olgusundan çıkartılabilir. Kadın ve *Superman* ilişkisinden sonra tarihsel dönemlerde ev kadını kavramına yönelen *Superman* hikayelerinde gözükmeye başlamaktadır. 1950'lerin savaş sonrası insanların tüketiciliğe yöneldiği yıllarda *BBC Homes Period* döneminin ele alındığı gibi etkili değişimlere adım atılmıştı. Bu değişimler tv reklamlarında var olan kadın ve ev yaşamına uygun olacak şekilde mutfaklardan bahsedilmişti. Bu görselde ise mutfak gibi ev kadını ile bütünleştirilen, ev işleri içeriğinde var olan çamaşır makinası örnekleri gözükmektedir. Bu dönemin yaşanmışlığı, alttaki 1957 yılına ait *Superman* showcase sayı 9'a ait karede gözükmektedir. Daha önce kadınlardan bahsederken örneklenen reklam içi var olan ev kadınlarından birisi de karenin içinde gözükmektedir. Reklam çekimi sırasında pencereden *Superman*'ı *Louis Lane*'le mutfak masasında oturmuş yemek yerken görmektedir. Balon içinde de önce reklam diyalogları olarak çamaşır makinasını anlatırken sözünü yarıda kesip *Superman*'ın *Louis Lane*'le yemek yediği masaya döner ve şaşkınlığın belirtir. *Superman* gibi bir çizgi romanda sadece dünyayı kurtarması beklenen bir karakterin karelerinde, dönemin ev tüketim kavramının işleyişi daha önce sosyal açıdan görüldüğü gibi mekansal olarak da varlığını sürdürmektedir. Ev tipi stüdyolarda çekilen reklamların arka plan ışıkları ve kamerası ile dönemin iç mekan analizinde yalnızca mutfak malzemesi olarak değil, aynı anda kamera gibi araçlar ile de dönemsel okumalar yapmak mümkündür (Görsel 78).



Görsel 78: A) the girl in *Supermans* past - Showcase 9(1957)(DC Comics 2013 *Superman A Celebration of 75 th Year Lois Lane*; 75) B) *SUPERMAN* #141 1960(DC Comics 2013 *Superman A Celebration of 75 th Year*;108 )

1960'larda *Superman* hikayelerindeki iç mekanlar döneminin akımı olan uzay çağı estetiği ile ilişkilidir. 1960'lar sonunda insanın uzaya çıkışı, uzay ile ilişkisi ve o döneme kadar işlenen her konu içindeki tasarımlar, uzay tasarımları, *Superman*'ın uzaya çıkış sayılarında okunabilir. 141. sayıdaki görsel78 b'de bulunduğu şehirdeki mimari çizgiler dönemini takip etmektedir.1957'lerde gelişen uzay ilişkisi ile dünya tasarım çizgisinin değişimide daha fütüristik ve uzay formları olarak değişim göstermeye başlamıştır. *Web Urbanist* adlı dijital mimari dergisinin "*The Futuro House: Space Age UFO Architecture comes home*" içerikli yazısında söylediği gibi, 1960'larda uzay çağını evlere taşıyan bir tasarım çizgisi ortaya çıkmıştır<sup>51</sup>. *Futuro House* adı altında çıkan bu evler ile birlikte değişen tasarımlarda bu *Futuro House* un yuvarlak formları okunmaya başlanmıştır.

Finlandiya'lı mimar Matti Suuronen'in tasarımı olan Futuro, 1968 yılında üretilmiş ve özellikle 'yazlık ev' kavramına yeni bir bakış açısı getirmiştir<sup>52</sup>. Tamamen yerden bağımsız, bağımsız ve modüler bir ünite olan Futuro ile, 60'ların özgürlükçü ve harekete hazır yaklaşımları da okunabilmektedir. Yapısal olarak yer ile güçlü ilişkiler kurmayan bu ünite, birden fazla modül ile yan yana getirilerek arazi üzerinde küçük çaplı bir yerleşim de oluşturmaktadır.

<sup>51</sup> The *Futuro House: Space Age UFO Architecture Comes Home* 15.12.2014 <http://weburbanist.com/2010/01/10/the-futuro-house-space-age-architecture-comes-home/>

<sup>52</sup> <http://www.thefuturohouse.com/>

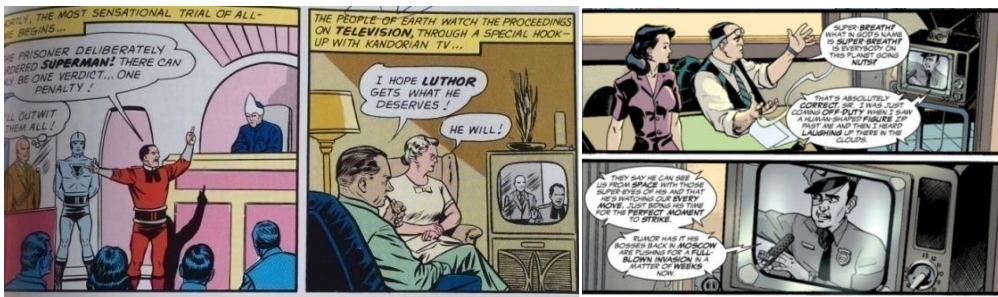


Yapım tekniği olarak güçlendirilmiş plastik, fiberglas, akrilik cam ve polyester kullanılmakta, özellikle renk seçimleri 1960'ların saykodelik tavrını da yansıtmaktadır (Görsel 79).



Görsel 79: A ve B Futuro house iç ve dış görselleri<sup>53</sup>

İç mekan içindeki tasarımsal ilişkiler yalnızca dönem içi tasarım çizgilerinin değişimleri değil, aynı anda teknolojik gelişimlerle değişen araçların mekan içi varlıklarıyla da gözlemlenir. 1961 yılına ait *The Death Of Superman* isimli 149. *Superman* çizgi roman içinde var olan renksiz televizyonda bunun göstergelerindedir. Daha önce çizgi romanlarda iç mekan kavramlarının *Batman* mağarasında bahsedilen, renkli televizyonun renkliden renksiz geçişi ile ilgili bir detay da 1967'ye kadar Avrupa'da standartlaştırılmayan renkli yayın teknolojisinin henüz oluşmamış olması ve bu sebepten dolayı çizim yılından kaynaklı olarak çizgi romanlar tamamen renkli iken gerçek dünya yansıtılması açısından renksiz çizilen ekran görülmektedir. Örnek olarak 2003 yılının *Redson* hikayesinde yer verilen Stalin dönemi dünyasının anlatımı içinde renksiz televizyon resmedilmiştir (Görsel 80).

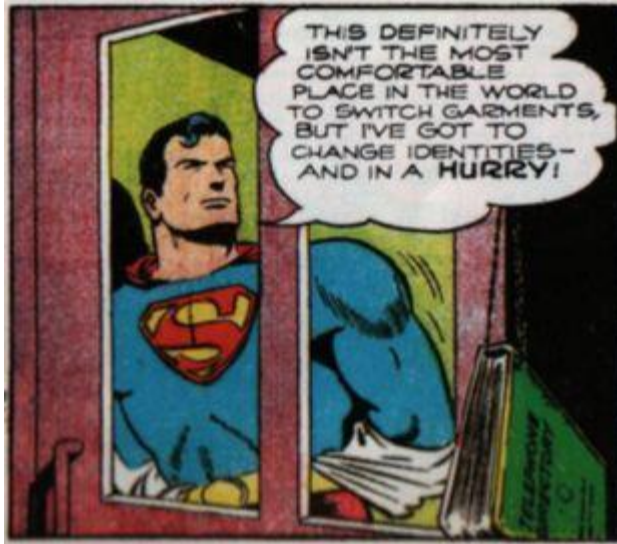


Görsel 80: A) the death of *Superman* *Superman* iç karesi 1961(DC Comics 2013 *Superman A Celebration of 75 th Year*;151 ) B) Stalin dönemi siyah beyaz tv.(Millar 2003)

<sup>53</sup> 15.12.2014 <[http://img.weburbanist.com/wp-content/uploads/2010/01/Futuro\\_main1.jpg](http://img.weburbanist.com/wp-content/uploads/2010/01/Futuro_main1.jpg)>



Şehir ve mekan konusunda *Daily Planet* konusunda özel olarak ele alınması gibi iç mekan kurgularında da telefon kabininin ayrı bir yeri vardır. Telefon kabininin *Superman* çizgi romanlarında iç mekan olarak incelenemesinin temel sebebi, *Superman*'ın telefon klubelerini kullanım amacıdır. *Superman* telefon kabinini kendi kullanım amacı dışında kimlik değiştirmek için bir iç mekan ve kapalı alan olarak kullanmaktadır. Bu konuyla ilgili en güzel anlatım "eğer ki sokaktan herhangi birisine Clark Kent *Superman*'e nerede dönüşüyor diye sorarsanız,10 kişiden 9 u size telefon kabininde der". Younis *Superman*'in telefon kabini ile ilişkili makalesini yazarken giriş olarak bu cümleyi kullanmıştır (Younis, 2014). *Superman*'in telefon kabini ile ilişkisinin ne kadar kuvvetli olduğunun anlatımı bu cümle ile belli olmaktadır. *Superman* yazım yılı olarak bugünlerden çok daha eski zamanların şehir ve yapılarına uygun hazırlandığı için günümüz 2000'li yıllardan öncesinde yaşanan şehirlerin telefon klubeleri ile ilişkisi bu sebepten kuvvetlidir. *Superman*'ın ilk zamanlarda çok fazla telefon kabini kullandığı söylenemez. İlk olarak 1942 yılında ortaya çıktığını belirten Steve Younis makalesinde gözüktüğü bu ilk kareye yer vermiştir. Bu görselde *Superman* balonunda kıyafetini değiştirdiği yeri; " kesinlike kıyafet değiştirmek için dünyanın en konforlu yeri değil fakat beni belirten bir kimliğim var ve acelem var." diye tanımlar (Görsel 83).



Görsel 83: *Superman* telefon Klubesi içinde <sup>55</sup>

Bunların dışında popülerliğinde bahsederken bahsi geçen 'The Adventures of The *Superman*' dizisinde ise 104. sayıya kadar *Superman* hiç telefon kabini kullanmaz, gazete binasından çıkmadan arka odayı kullanır. Bu bağlamda *Superman*'ın telefon kabini ile

<sup>55</sup> *Superman* And Phonebooth 14.12.2015 <<http://www.Supermanhomepage.com/other/other.php?topic=phonebooth>>



ilgisi özellikle çizgi roman evreninde oldukça öne alınmak istediği çıkarılabilir. Bu bağlamda telefon kabini *Superman*'ın gizli kimliği Clark Kent'in çizgi roman evreninde gerçek dünyada kimlik değişiminin sağlayan tek sahip olduğu özel mekan olarak ele alınabilir. Bu şekilde özelleşen mekanı kapalı ve iç mekan olarak ele alınması kaçınılmazdır. Aşağıda tarihlere göre *Superman* çizgi romanlarında kapak olan *Superman* telefon kabini ilişkisi kapaklara yer verilmiştir (Görsel 84).



Görsel 84: A) Action Comics 345 (Dorfman Action Comics 345 1967) B) Action Comics 355 (Dorfman Action Comics 355 1967) C) Superman 221 (Dorfman 1969) D) Action Comics 421 (Bates 1973) E) Adventures Of Superman (Casey 598) 2001 F) Man Of Steel 120 (Schultz 2001)



Görselde 84'de gözüken kapaklarda *Superman* çizgi romanlarının içinde hikaye akışında düzenli kostüm değişimi olarak kullanılan telefon kabini içinin hikaye işlenişi açısından önemini vurgulayan balonların yanında, *Superman* kimlik ile ilişkisinde anlatımıdır. İlk görselde 345 inci sayının kapağında Clark Kent gizli kamera ile kostüm değişimi sırasında yakalanır ve üniforma değişiminde yakalanışına şok oluşunu balonlar (Görsel 84A). *Superman*'ın açılan kapının arkasında bile kostüm değişimi bir telefon desteğiyle telefon kabinine çevrilmiştir. Telefon kabinini kendi içinde giyim dolabı olarak kullanımını mekan içinde bulunan telefon ile destekleyen bir çizim görülmektedir. İkinci kapak ise 345 sayılı *Action Comics* kitabının kapağıdır (Görsel 84b). Görsel üzerinde çıplak tuğla duvara monte edilmiş güncel zamanlara ait olmayan telefon kabini görülmektedir. *Superman* hikayesinde *Superman*'ın düşmanlarından birisinin tıpkı *Superman* gibi kostüm değişimi için kabin kullanımı görülür. Üst sıra üçüncü kapak ise 1969 yılına ait 221 nolu *Superman* hikayesidir. *Superman* burada balonda: " Yüce Kripton! Bu klubeye kimliğimi değiştirmek için girdim ve süper şişman oldum" der (Görsel 84c). Burada *Superman*'ın asıl çıkarım yapılması gereken nokta ise kabini bir araç olarak kimlik değişimi olarak kullanıyor olmasıdır. Süper şişman diye kendini adlandırdığı bu formdan bahsederken kimlik değişim yeri olarak görmesidir.

Görsel 84' ün alt sırasına gelince, Görsel 84d'de 1973 yılının *Action Comics* sayı 421 görülür. *Superman*' in kimlik değişim odası olarak kullandığı mekanında bir düşmanı tarafından sıkıştırılışı görülür. Görsel 84b ile Görsel 84d arasındaki geçişle çizgi romanlarda iç mekan analizleri sırasında bahsedilen 1960'lı yıllarda saydamlaşan tasarımların kuvvetlenişi okunmaktadır. Bu görselde kaldırılan telefon kabini, görsel 84b deki gibi yarı saydamlıktan çıkmış tamamen saydamlaşmış bir hale gelmiştir. Son olarak görsel 84e ve 84f'de son iki kapağı birbirleriyle ilişkili ele alınacak iki ayrı seri kapağıdır. Zaman ile popülerliği artan *Superman*, aynı anda birden çok seriye yönelmeye başlayan *Superman*'in 2001 yılında aynı anda yayınlanan iki ayrı serinin birbiriyle bağlı iki ayrı kapağı gözükmektedir. Sol yanda olan *Adventures of Superman* sayı 598 de Clark Kent olarak telefon kabininden çıkarken görülürken sağ tarafta *Man of steel* 120 sayısında Klubeden çıkan *Superman* kimliği gözükmektedir. Bu iki görsel ele alındığında da *Superman*'ın dışarı çıktığı kabin ile içmekan tasarımları sırasında bahsedilen eğrisel formlar okunmaktadır. Eğrisel form mimari içinde gelecek ve uzay başlıklarının içeriğinde

kullanıldığından daha önce bahsedilmiştir. Bu iki görsele ait telefon kabinleri tıpkı bu bölümlerde bahsedildiği gibi köşe hatları olmayan yuvarlak hatlı telefon kabinleridir.

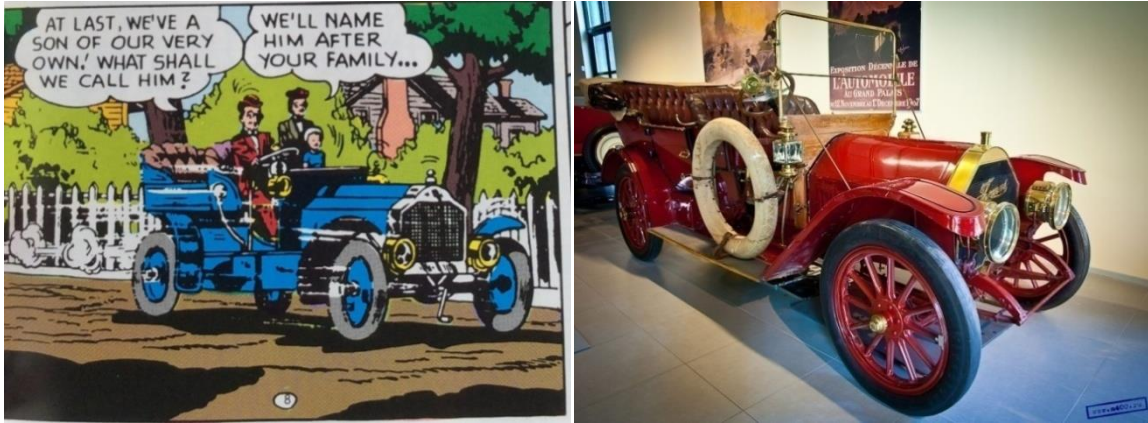
### 3.2.3. Superman Tarihinde Endüstriyel Tasarımın Etkileri

Tezin ortaya attığı ana çıkış konusu olan *Superman* kapağı yalnızca bu tezde ilk kez farkedilmemiş, daha öncelerde çeşitli makalelere konu olmuş ve bunlarda daha önce bahsedilmiştir. Tezin en başında bahsedilen Görsel 2'deki kapağın öneminin üstüne *Superman* çizgi romanların da bu kapağın özel bir yeri olması çok çeşitli şekillerde tekrar etmesi söz konusudur. Aşağıdaki görselde *Superman* çizgi romanın dışında *Superman* çizgi romanlarında bu kapağa göndermeli şekilde çizilen çeşitli kapaklara yer verilmiştir. Bu kapaklar; *Supergirl*, *Superboy* vb. *Superman* evrenine ait *Superman* karakterleri gibi çizgi romanların kapakları olup, en sonunda yeniden *Superman* 'ın kendisinin bu kapağa benzer bir kapağı konulmuştur.



Görsel 85: A)action Comics 685(Stern 1993) B)Superman 124(Jurgens 1997) C) superboy and risk double shot 1(Jurgens superboy and risk double shot 1 1998) D) Superman 136 2999 u(Jurgens Superman 136 1988) E) Tales of bizarro world(Siegel 2000) F) Superman 201(Abnet 2004)

Tarihsel basım sırasına göre dizilen bu görsellerde, sol üstte *Supergirl* ile başlanan değişim sürecinde 1993 yılına ait çizgi romanda eski arabanın yerinin artık bir salon tipi denilen araba almıştır (Görsel 85a). 1997 yılında salon tipi arabadan *Crossover and Offroaders* denilen daha büyük arabaların trafikteki popülerliğinden artışla değişikliğe gidilmiştir (Görsel 85b). 1998 yılına geçilince tutulan araba, bagaj kısmında doğru daha aerodinamiği yüksek performanslı arabalara gitmiştir (Görsel 85c). 1988 yılına geri döndüğünde 2099 yılına ait tamamen hayal ürünü olan bir araba kullanılmıştır(Görsel 85d). Bir sonraki kapakta 2000 yılında *Tales of Bizarro* adlı çizgi roman da 2099 yılında geçen kapağın aksine zamanda geriye yolculukta kullanılmıştır. Bizarro adlı karakterin tuttuğu araba ve çevredeki insanlar ile Görsel 86 da bahsedilecek olan 1800'lerde *Superman*'in dünyaya girişindeki dönemlere ait olan çok daha ilkel bir araç görülmektedir (Görsel 85e). Son olarak 2004 yılında ise *Superman* bir 'coupe' araba tutmuş artık daha modern bir zamana geçilmiştir(Görsel 85f) <sup>56</sup>.



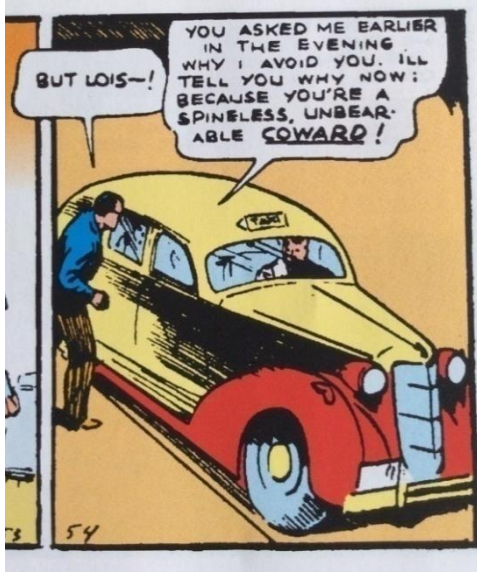
Görsel 86: A)the origin of *Superman* *Superman* 1948 yılında yazılan hikayede daha geçmişi anlatan bir dönem ve bunu ifade etmek için kullanılan araç(DC Comicss 2013 *Superman* 75 th;59) B) thomas flyer model 6/40 m touring 1910 <sup>57</sup>

*Superman* çizimlerinde de kendi döneminden önceki dönemlerden bahsedildiği bundan önceki bölümlerde söylenmiştir. Hikayenin geçtiği döneme uygun tasarım

<sup>56</sup> *Supergirl*, Superboy, gibi kahramanların *Superman* gibi bu konu içinde işlenmesi, bu kahramanların *Superman* ürünü olarak ortaya çıkmasıdır. Bu sebepten bu kahramanlar *Superman* başlığı altında incelemeye alınmaktadır.

<sup>57</sup> 15.12.2014 <[http://www.m400.ru/lj/louwman\\_museum/257.jpg](http://www.m400.ru/lj/louwman_museum/257.jpg)>

unsurlarına örnek olarak, Görsel 86'da Thomas Flyer model 6/40 modelli aracın 1948 de *Superman*'ın çocukluğu dönemini anlatılırken bize 1920'leri anlatmak üzere karşımıza çıkar. Sadece bu modele değil 1920'lerin erken dönem araçlarının hepsi ile benzerliği görülmektedir (DK publishing, 2011:16).



Görsel 87: A)1938 yılında çizilen *Superman* iç karesi (DC Comicss 2013 *Superman* 75 th; syf 15 ) B) Renault Viva Gran Sport 1936 <sup>58</sup>

Yazıldığı dönemlere ait araçların çizimlere yansması, çizerin gerçeklik olgusunu yerleştirmek adına var olanın aykırı çizilmesinden çıkarak, gündelik hayatlarında karşılarına çıkan araçları kullanmalarının bir parçasıdır. Bu durum, çizerin

<sup>58</sup> 15.10.2014 <<http://www.motorstown.com/newsImages/renault-viva-grand-sport-1.jpg>>

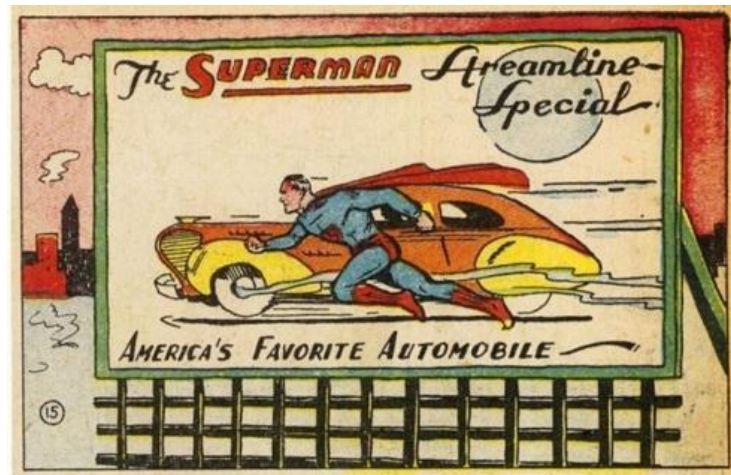


hikayenin yazıldığı yıla göre çevrede bulunan araç ve diğer tasarım unsurlarının çizime yansımalarının kaçınılmaz etkisidir. Tıpkı daha ilk sayısında *Superman* karesinde gözüken bu araç gibi, 1938 yılına ait *Action Comics* çizgi romanında 1936 yılına ait *Renault Viva Gran Sport* ön kasasından teker hareketlerine kadar yansımıştır. Bu araç o dönemin gündelik hayatta sokaklarda karşılaşılabilecek tipik bir aracı sayılır (DK publishing, 2011:73). Görseldeki çizimde de o döneme ait olan bir aracın resimlenmesi görülmektedir (Görsel 87).

*Superman* çizgi romanlarının çıkış tarihi 1930'dan 1950'lere Amerikan tasarımının ilk akla gelen dönemi Streamline ile çakışmaktadır. Budd Steinhilber'a göre bu akımı 2001 yılına ait *The Streamline Era: A personal* adlı makalesinde tasarımda kesik ve keskin değil çizgiler yerine yuvarlak çizgiler ile devamlılığı ile sağlanmaktadır.<sup>59</sup>

Art Deco akımının bir çeşit yorumu olarak görülebilecek *Streamline Moderne*, aerodinamik açıdan daha az dirençle karşılaşmak adına dalga gibi tek ve kıvrımlı bir hat olarak devam etmektedir. Kuş kanadı ve balık gibi akıntıya karşı hareket eden canlıların formundan etkilenen bu çizgi, özellikle *Superman*'a konuk olduğu sayısında hız ve devinimi de anlatan bir yaklaşımı yansıtmaktadır.

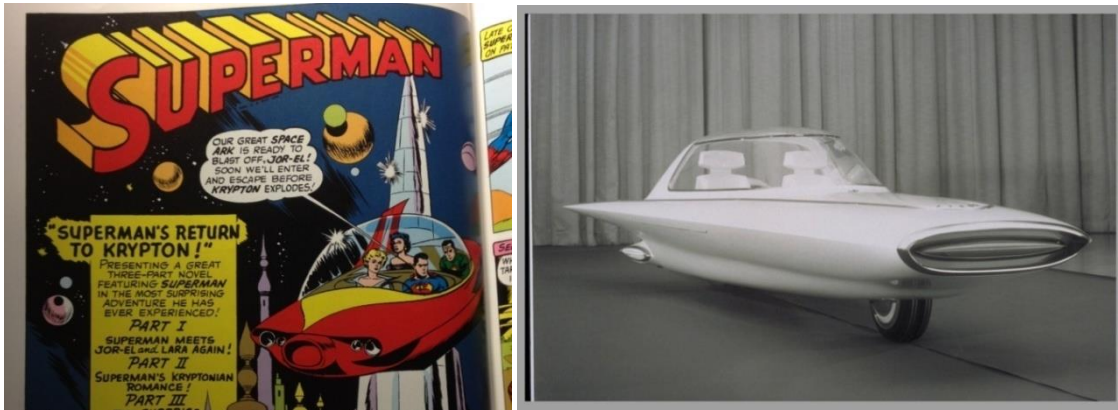
Görselde de *Superman* çizgi romanların tasarımsal olaylara yalnızca çizgisel olarak değil, bazen direkt kavramı içinde geçirdiğine bir örnek görebiliriz. Bu görselde 1938 yılına ait *Action Comics*'in 6. sayısına bir karede. *Superman* 'ın kendi içinde bulunduğu çizilmiş bu reklam panosu ve dönemin akımına ait araç ve reklamı görülmektedir (Görsel 88).



<sup>59</sup> The Streamline Era 15.12.2014 <<<http://www.industrialdesignhistory.com/node/1022>>>

Görsel 88: 1938 lere ait *Superman* çizimleri içinde reklam panosu (Levitz 2010;93)

Gerçek olan araçlar ve tasarımların yer verildiği bu hikayelerde, bazı zamanlarda sadece konsept olarak kalmış tasarımlarda görülmektedir. Konsept olan bir tasarımın çizgi roman içinde görülmesi, aslında çizgi romanın üretim aşamasında tasarım olaylarıyla sıkı derece bağlı olduğunun göstergesidir. Görsel 89' daki karşılaştırmada bu duruma örnektir.



Görsel 89: A) *SUPERMAN* #141 kapağı yarısı 1960 (DC Comicss 2013 *Superman* 75 th;102) Uzay insan ilişkisindeki çizgilerin değişimi. B) Ford Gyron <sup>60</sup>

Alex Tremulus'un Ford Gyron'u 1961 yılında Detroit Motor Show'u için tasarlamış bir araçtır. Nigel Blackwell in 2011 Eylül 28 inde yazdığı Gyron makalesinde 1950'lerin ve 1960'ların araba çılgınlığının yöneldiği noktaları ifade etmektedir. Gyron iki kişilik motosiklet tekerleri üstünde bir gelecek araçtır diye nitelendirir. Gyron tasarımının *Superman* çizgi romanlarındaki ilişkisi ise *Superman*'in 141 inci sayısına bakılınca görülebilir. 1960 yılında yayınlanan *Superman* hikayesinde Krypton'a dönüşüyle karşımıza çıkar. Krypton ile ilgili teknolojik gelişmelerin görüleceği şekilde yaratılan bir gezegen olduğu daha önce şehir ve mimari Bölümünde bahsedilmiştir. Bu gezegende *Superman* hikayesinde bu şekilde karşımıza çıkan araçta Gyron'un tekersiz uçan halidir. cam tavan kubbesi, ön elips kasasıyla iki araç bulunmaktadır (Görsel 89).

Araçların yanında *Superman* deyer verilen araç tasarımlarındada tasarımların dönemsel ilişkileri kurulabilir.

<sup>60</sup> 15.12.2014 <<http://i0.wp.com/www.nigelblackwell.com/wp/wp-content/uploads/2011/08/1961-Ford-Gyron-Show-Car-1.jpg>>

1940'lı yıllarda *Superman*'in ve savaş ile bağlarının kuvvetinden yola çıkarak dönemin savaş meydanlarında gözüken karelerin çizgi roman içine yansımaları olmaktadır. 1940 yılında Look magazine adlı seri için özel yazılan bu hikayede *Superman*'ın Hitler ve Stalin ile ilgili hikayesi sırasında gökyüzünde bir pervaneli bombardıman uçağına denk gelişi görülmektedir (Görsel 90a). Bu uçak dönemin bombardıman uçaklarının pervaneli sistemde karşılaşılır. Görsel 90b'de ise 2. Dünya Savaşı'nın bombardıman uçaklarından Erns Heinkel tarafından üretilen Alman bombalama uçak tipi görülmektedir. (Aircraft: The Definitive Visual History 2013)



Görsel 90: A) Look Magazine 1940 'how *Superman* would end the war ' adlı çizgi roman(DC Comics 2013 *Superman* 75 th; 32) B) iki motorlu uçak Heinkel IIIs <sup>61</sup>

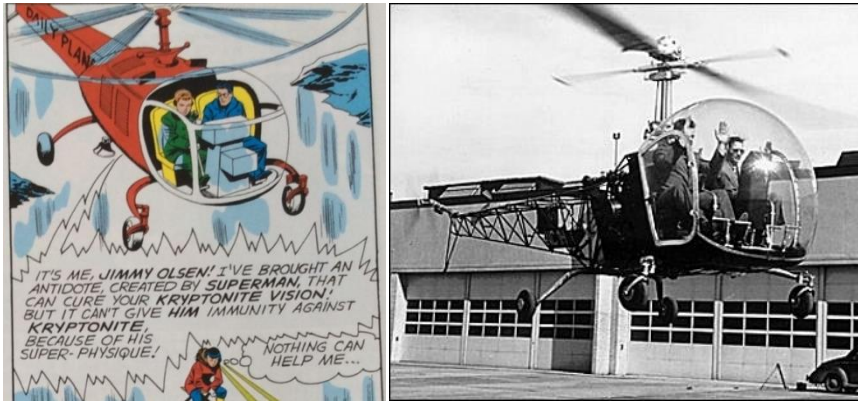
Savaşların yanı sıra *Superman* dünya teknolojilerinin peşinden gidişleriyle birlikte uçak tasarımlarının değişimleri de gözlemlenmektedir. Horten Walter isimli Alman uçak tasarımcısının kendi isimlerini verdiği uçak tasarımlarından olan Horten serilerinin en öne çıkan özellikleri, üçgen prizma ortasına yerleşmiş pilot yerleşimidir (Shepelev 2007). Bu uçaklar diğer uçaklardan kendini oldukça kolay ayırt ettirebilir. Hitler'in sessiz uçakları olarak tasarlanan bu uçaklar, daha sonra da 1949 yılında *Action Comics* 138'de görülmektedir (Görsel 91).

<sup>61</sup> 15.12.2014 <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Bundesarchiv\\_Bild\\_101I-343-0694-21,\\_Belgien-Frankreich,\\_Flugzeug\\_Heinkel\\_He\\_111.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Bundesarchiv_Bild_101I-343-0694-21,_Belgien-Frankreich,_Flugzeug_Heinkel_He_111.jpg)>



Görsel 91: A) Action Comics 138(Hamilton 1949) B) Horten ho-vb ve ho-vc modelleri <sup>62</sup>

2. Dünya Savaşı dışında da çizgi romanlar içine giren birçok hava aracı olmuştur. Bunlara örnek olarak, 1960 basımı *Superman Girl Friend Louis Lane*'in 16. sayısı olan *The Kryptonite Girl* içeriğindeki kare gösterilebilir (Görsel 92a). Bell 47 adlı 1946'dan 1974'e kadar kullanılan cam yuvarlak kokpit tipi helikopter görsel de gözükmetedir<sup>63</sup>. Helikopterin iniş takımlarının teker duruşlarından pervane sistemine kadar dönemsel bir çizgisinin çizgi romana aktarımı mevcuttur. (Görsel 94b).



Görsel 92: A) *Supermans girl friend Louis Lane* 16(Boltinoff 1960 ) B) Bell 47 <sup>64</sup>

1932 yılına ait Normandie gemisinin 1938 yılına ait Action Comics sayı 1-2- de gözüken gemi ile referans gösterilebilir. Normandie gemisi yapımı yıllar sürüp daha sonra Amerika tarafından el konulan, tadilat sırasında batıp yok olan bir yolcu gemisidir. Tarihdeki önemi ise üretildiği yıllara olan oranla yolcu taşıma kapasitesinden uzunluğuna o

<sup>62</sup> 15.10.2014<<http://media-cache-ak0.pinnimg.com/236x/4e/f0/f1/4ef0f11f0f264eff55576062592c075a.jpg>>

<sup>63</sup> 15.10.2014 <<http://www.bush-planes.com/bush-helicopters.html>>

<sup>64</sup> 15.12.2014 <<http://www.bell47.net/Family/NC1H.gif>>



zaman dek üretilen en kapsamlı gemilerden olmasıdır (Maxtone-Graham 2007). Kaynak kitaplarında dahi isimi Art-deco olarak anılan geminin tasarım alanında endüstriyel olarak *Superman* çizgi romanlarına konu oluşu sayı 1-2 de görülmektedir. Art Deco anlayışın sanayileşmeye dayalı bu dev yapılar ve üretimlerine ait Normandie gemisi hikaye içinde gerçek isimi geçmese de yayın yılı ve çizgileriyle etkileri okunabilmektedir<sup>65</sup> (Görsel 93).



Görsel 93 A) ACTION COMICS #1-2 1938 (DC Comics 2013 *Superman* 75 th; 24) 1935-1946<sup>66</sup> C) *Red son* Çizgiromanında titanic gemisi (Millar 2003)

B) NORMANDIE

Yaratılan bu dünya gerçekten de dünya olaylarını direkt olarak yansıtırken, bir takım olayları ise kendi dünyasında kurgulayarak yansıtmaktadır. Normandie gemisi bir benzeri çizilerek yapıldığı gibi, var olan aracın kendisini çizgi romana aktarmada söz konusu olmuştur. 2003 yılı basımlı *Red son* hikayesinde 1912 yılında ilk seferinde batışıyla ünlü Titanic gemisi yer edinmiştir (Lynch, 1995 )<sup>67</sup>.

<sup>65</sup> Normandie Gemisi ile ilgili daha detaylı bilgi ve karşılaştırma için daha fazla görsel için Normandie: France's Legendary Art Deco Ocean Liner

<sup>66</sup> 17.12.2014 <[http://4.bp.blogspot.com/\\_35dqSV1o6n0/SPIXI0w8iRI/AAAAAAAAA8A/3OFMjzP4rA0/s400/16+Normandie.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_35dqSV1o6n0/SPIXI0w8iRI/AAAAAAAAA8A/3OFMjzP4rA0/s400/16+Normandie.jpg)>

<sup>67</sup> Titanic ile ilgili daha detaylı bilgi için ve karşılaştırma yapılacak görseller için Titanic: an Illustrated History



Görsel 94: A) ACTION COMİCS 242 iç karesi(Binder 1958 ) B) Direk sputnik isimini veriyor.(Miller 2003)

Bölüm 2.2.4. Çizgi Roman Tarihinde Endüstriyel Tasarımın Etkileri içinde bahsi geçen Sputnik araç formu ve görseldeki Sputnik View Explorer formundan daha önce görsel 45 b'de gösterilmiştir. Tıpkı çizgi roman tarihinin geneline konu olduğu gibi, uzay araçları *Superman*'ın hikaye içindedeki yerini almıştır. 1958 yılına ait sayı 242 de çizilen roket ile ilk başta uzay insan ilişkilerine yer verilmesinin başlangıcı ve Sputnik'in uzaya fırlatışından tam bir yıl sonra yazılan bir hikayedir. Bir diğer konu ise daha önce *Superman*'ın şehir ve tasarım ilişkilerinde krypton içinde var olan uzay aracı Rus yapımı Sputnik formundayken, bu sefer bir yıl sonra tam da gerçek Explorer'ın fırlatıldığı tarihlerde hikayede bu sefer Explorer formunda bir uzay aracı resmedilmektedir. Burada aslında *Superman* tasarımlarının dönemlerden olduğu kadar, istenildiğinde kendi kurgulandığı ülkelerden etkilenişinin bir örneği daha çıkmaktadır. Tıpkı Amerikan kökenli olup Amerikan vatandaşlığına sevgiyi aştığı gibi uzay yarışında da Amerika tarafında bir çizim gözlemlenmektedir. Bir diğer örnek olarak da 2003 yılında yazılan fakat yazıldığı dönemin öncesinde işleyen *Red son* hikayesidir. Hikaye 1957 yılında olduğu sırada Sputnik'i direkt olarak hikayenin bu sefer içine yerleştirmiştir. *Superman* karakterinin hikayedeki hali olan RedSon karakteri Sputnik aracından direkt balon içinde bahsedilip onun dünyaya düşüşünü durdurmuştur. Yine Bölüm 2.2.4. de Gülen Adam hikayesinde yazıldığı dönemden eski dönemi hissettirmek ve okuyucuya dönem aktarımı yapmak için

araç kullanımı görülmüştür. Bu Bölümde tıpkı bu yöntem ile hikayenin yılı belli edilmiş; buradaki tek fark burada kullanılan gerçek araç tasarımının çizgileriyle dönem okutması değil, direkt olarak objenin kendisi üstünden gösterilmesi olmaktadır(Görsel 94).

### 3.2.4. Superman Tarihinde Moda Tasarımı

*Superman* hikayelerinde her zaman iki kişilikli bir yaşam sürdürdüğü için *Superman* kıyafetlerini incelerken bu kişilik bölünmesi üzerinden ayırım yapmak mümkündür. Bir yanda süper güçleri olan dünya dışı teknolojiyle dikilmiş kostümüyle *Superman* incelenirken, diğer tarafta tamamen 'normal' olması gereken gizli kimlik ile Clark Kent'in gündelik kıyafetleri vardır.

İnceleme yapılırken *Superman* ele alındığında gelecek tasarım ve kurgulara yön veren yada teknolojik ilerlemeye takip eden simgesel şekilde anlatan logoları olan *Superman* kostümü üzerinden gerçek dünyadan çok, hayal ürünü olan moda tasarım bağlantılarına bakılacaktır. Clark Kent ile de gerçek dünya üzerinde bir metropol yaşantısında dönemselsel olarak değişimleri üzerinden sıradan erkek kıyafetleri gözlenmektedir.

İnceleme sırasında *Superman*'ın metropol içinde yaşayan kimliği Clark Kent ile birlikte onun ayrılmaz bir parçası olan iş arkadaşı kimliğiyle *Louis Lane* de incelemeye alınmaktadır. Şehir yaşantısında insanların gündelik kıyafetleri olarak onun kıyafetleride incelenecektir. *Louis Lane*'in sivil kimlik kostümler incelemelerinde, dönem hareketleri okumasına destek olarak kullanılacaktır.





Görsel 95 A) *Superman* kostüm tasarımı sırasında yapılan çalışmalar( Levitz 2010;695) B) *Adventure Comics* no: 1 kapağı 1970(Levitz 2010; 526 )

Tıpkı *Batman*'da olduğu gibi *Superman* karakteri de yaratılırken karakterin kostüm ile ilişkisi fazlasıyla dikkate alınmıştır. Tasarımcıların bu konu üstünde yoğun çalışmalar yaptığı ve seçilen rengin taşıdığı anlamlar gözetilerek özenle düşündükleri bilinmektedir. Tarihsel olarak *Superman* ilk çıkışında bir vatansever olarak ortaya çıktığından, daha önce bahsedilmiştir (Görsel 95a). Görselin a bölümünde mavi ve kırmızı yoğunluklarının kullanımlarının bu kadar fazla olmasının sebebi, Amerikan bayrağıyla ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Görsel üzerinde olan notlar, kahramanın tasarım aşamasındaki fikirlerin ve amaçların doğrultusunda ufak notlar ile birlikte değerlendirildiğini göstermektedir. Burada kırmızı sağlığı, gücü ve gençliği sembolize etmesi adı altında kullanılmıştır. Tam kırmızı (C:0, M:99, Y:100, K:0) yapmaktan kaçınmalarının sebebi fazla agresif göstericeği için bunu sadece pelerin ve logoda kullanılmıştır. Mavi ise Amerikan bayrağını göstermesi için kullanıldığı görselin ilk karesindeki notundan anlaşılmaktadır. İkinci karede ise neden sarının var olduğunu anlatan bir cümle vardır. Sadece beyaz, kırmızı ve mavinin yetersiz kalacağını düşünüp ana renklerden ekleme



yapmak için sarı eklenmiştir. Kostüm üstüne mayo giymesi ise, 1890'larda Prusyalı Eugen Sandow'un ağırlık kaldırırken giydiği dansçı mayosu ile başlayan ve sirklerde güçlü adamların sadece mayo giymesi ile yer eden güçlü insan giyiminin simgelemesiyle bağlanır (Kaknüs Yayınları, 2013:217). Kostüm üzerindeki logo ise *Superman*'in grafik alanı ile direkt olarak ilişkisini kurduğundan, bu ilişkilerden ileriki bölümde bahsedilecektir.

*Superman* çizgi romanlarında kostümün kahraman ile ilişkisinin ne derece kuvvetli olduğunu gösteren bir diğer görsel ise, görsel 95b'deki *Supergirl* kapağıdır. Görsel içindeki balonlarda *supergirl* 'okuyucular çok fazla fikir göndermişler hangisini seçicem bilemiyorum' der. Burada okuyucuyla ilgili konuşmasıyla birlikte *Supergirl*'un kostümüne verdiği önemi ve onlara nasıl bir kılıkta çıkacağına veremediği sonucu çıkarılır. Elinde tuttuğu çeşitli eskizler ile karakter üzerine denenen çeşitli kostüm tasarımları gözükmemektedir.

*Superman* ve *Supergirl* çizgi romanlarında moda konusunda inceleme yapılacağı sırada kostüm tasarımları üzerinden değil karakter tasarımları üzerinden bir yön almaktadır. Bunun sebebi ise yukarıda bahsedildiği üzere zaten karakterlere kostüm seçilirken en başta belli anlamlar ve simgeler üzerinden seçilip, değişmez bir şekilde tutulmaya karar vermeleridir. Bunun yanında çizgi roman içinde yaşayan *Superman*'in diğer kimliği olan Clark Kent ve *Louis Lane* ise, bu çizginin tam aksinde dönemsel istisnalar olarak giyinmektedirler. Bu sebepten *Superman* çizgi romanlarında dönemsel moda tasarımı okumaları Clark Kent ve *Louis Lane* üzerinden yapılmaktadır.

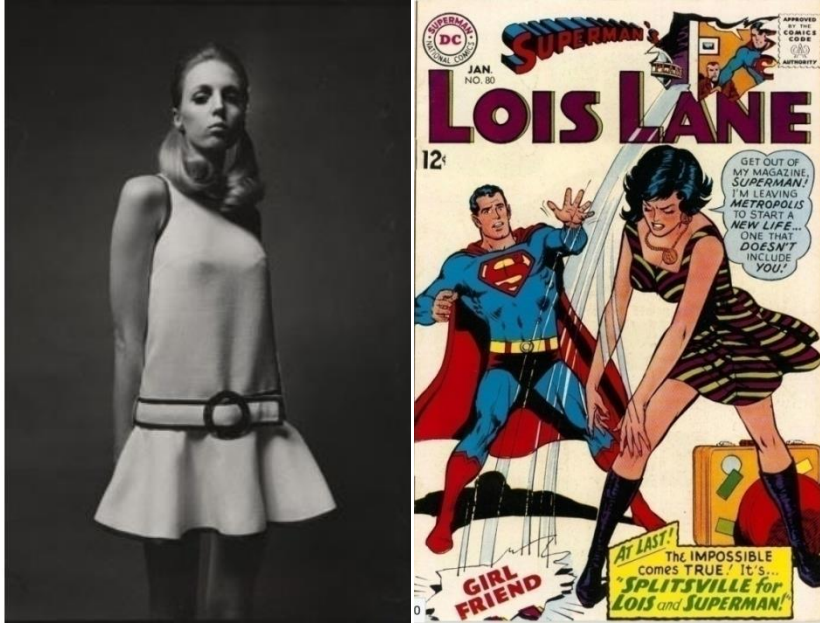


Görsel 96: A)1940's *Superman's Christmas Adventure* #1 içi kare<sup>68</sup> B) Clark Kent sayı 129 iç karesi 1959 (*DC Comics* 2013 *Superman* 75 th;95) C) *Action Comics* no 445(Bates 1975 )

1. Dünya Savaşı'nın sonrasında toplum konusunda bir takım bireyselleşme hakkında bilgiler, çizgi roman tarihi altında bahsedilmiştir. Bu bahsi geçen bireyselleşme üzerinden moda akımı olarak ortaya çıkan 'yeni yetme' adı altında bir kavram çıktığı

<sup>68</sup> The Greatest Christmas Stories Ever Told! 15.12.2014 <http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/12/01/the-greatest-christmas-stories-ever-told-24/>

savunulmaktadır. Bu akımın temelinde asıl olan iş kıyafetlerinden kopmuş özgür bireylerin iş kıyafetlerinden çıkıp kot pantolona yönelmesidir ( Kaknüs Yayınları , 2013: 314). Bu bakış açısından yola çıkıldığı zaman 1940'dan 1959'a geçiş yapan Görsel 96a'dan çıkan ve Görsel 96b'deki Clark Kent kostümleri ele alınabilir. Daha öncesinde çizgi roman tarihindeki moda bölümünde 1940 'ların bahsedildiği gibi resmi iş kıyafetli yama cepli ceketli keskin hatlı şapkaları olan clark Kent yerini üniversite kazaklı kot pantolonlu bir Clark Kent çizilmiştir. 1960 'lar moda kadınlarda Lanvin tasarımı ve Andre Courreges tasarımı plastik gözlükler. 1960'ların takı ve aksesuarları: "1960 'larda ileri yaştaki kadınlar değerli ve yarı değerli yapılan mücevherler kullanmaya devam ederken, genç kadınlar plastik ya da perspeksten yapılan mücevher aksesuarları tercih ediyordu. parlak renkler ve iri geomterik şekiller şık tarzı tamamlıyordu.' diye açıklanır (Kaknüs Yayınları, 2013: 361). Tıpkı bu açıklamadaki gibi, Görsel 96c'de görülen *Louis Lane* takıları böyledir. 1964-1979 arasını pantolonlu kadınlar diye sınıflandırılmaları ise 1960'ların ortalarından sonra unisex tasarımlardan etkilenen kadın modasının yansıması olarak ortaya çıkan pantolonlu kadınlarda değerlendirilince *Louis Lane* Dönemin moda modellerinin bir yansıması gibi çizilmiştir (Kaknüs Yayınları, 2013: 372). Bir diğer dönem kadını *Louis Lane* ise 1975 *Action Comics*'in 445 inci kapağıdır.



Görsel 97: A)1972 John Bates tasarımı kıyafet <sup>69</sup>B) ActiSuperman's Girl Friend, *Louis Lane* 80. sayı kapağı(Dorfman 1968)

<sup>69</sup> John Bates 15.12.2014 <<http://forums.thefashionspot.com/f116/1938-john-bates-aka-jean-varon-63537.html>>



1970'lerde insanların günlük hayatlarında hem şık olma istekleri hemde rahat kostümleri arayışları ile ortaya çıkan tek parça ya da iki parçadan oluşan askısız dökümlü elbise kostümlerinin bir çizgisi vardı. Tıpkı 1972 John Bates tasarımı kostümün kesimi 1968 *Louis Lane* kostümünde görülmektedir. Bates bel bölgesini belirginleştirmek için kemer kullanımına yönelmişken *Louis Lane* kostümü de daha öncekilere göre bel bölgesi belirgin kıs ve sallantını mini etek bitimli bir kostüme dönmüştür (Görsel 97).



Görsel 98: A)1987 clark kent *Superman* 11(DC Comics 2013 *Superman* 75 th;247) Görsel B) 1983 kadın kıyafetleri(Kaknüs Yayınları 2013 *Moda*;397) Görsel C) *Miami Vice* Season one Dvd cover parçası <sup>70</sup>

Görsel 98a'da ise karşımıza hem Clark Kent'in hem de *Louis Lane*' in 1987 yılına ait bir çizimi görülmektedir. *Louis Lane* ile başlanırsa görsel 98b'de gözükten kadın moda tasarımcısı Oscar De La Renta'nın 1983 yılında ofis tarzı kadın ciddiyetinin kadın kıyafetlere karşı yorumlayışına benzemektedir. Yumuşak ama güçlü duruşlu kısa saçlar, ceket içine uygun gömlek ve diz üstü etek ile bir dönemin kadın modasının yansıması

<sup>70</sup> 15.12.2014 <<http://ecx.images-amazon.com/images/I/512GQ253P3L.jpg>>



görülmektedir. Aynı görselin Clark Kent'i ise moda tasarımcısı Giorgio Armani'nin biograsifinde bahsi geçen 1980'lerde *Miami Vice* dizisi oyuncusuna giydirdiği takım ile benzerliği gözükmetedir<sup>71</sup>. Görsel 98c'de *Miami Vice* adlı dizinin birinci sezon kapağına ait bir parçada gözüken Don Johnson'ın beaz takımı, takım içine düz tek renk Tshirtü Geriye savrulmuş saçları ile Clark Kent'in dönemi yansıttığı görülebilmektedir.

### 3.2.5. Superman Tarihinde Grafik Tasarım

*Superman*'ın tarihindeki Grafik tasarımı incelemesi *Superman*'ın 'S' amblemi artık bir pop art simgesi olmuştur.

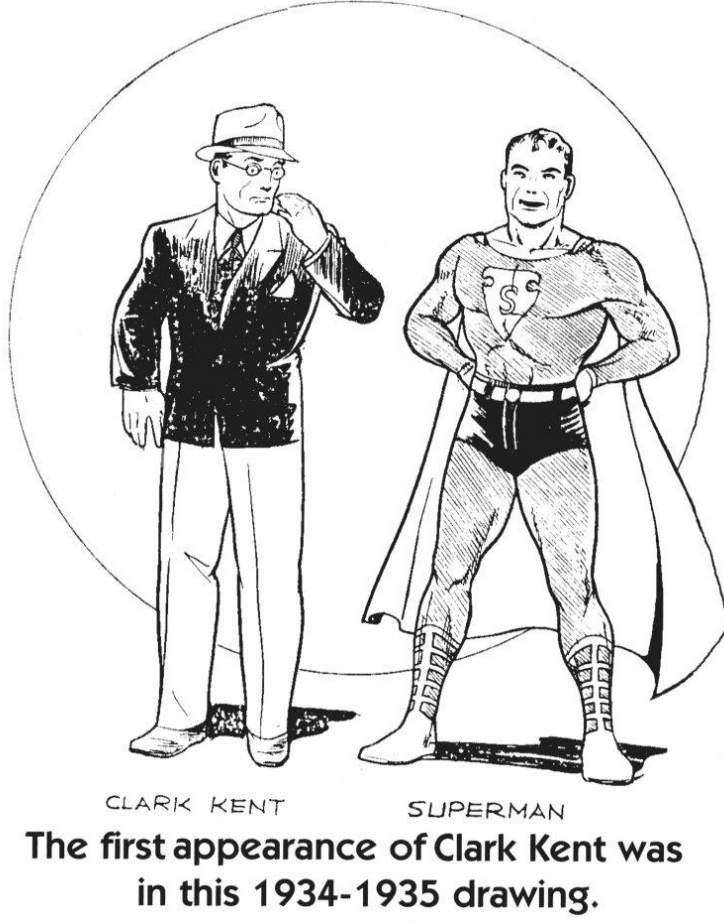
Bilindiği gibi, *Action Comics* çizgi romanının bir numaralı sayısı süper kahramaların doğuşunu başlatmıştır. Bu sayıyla Süper kahraman efsanesi ve aynı zamanda superkahraman ikonografî geleneği başlamıştır.

*Superman*, tarihin ilk ve en başarılı süper-kahramanı, göğsünde sembolüyle ortaya çıktıktan sonra hemen hemen her süper kahraman, *Batman*, *Flash*, Yeşil Fener, vb. ve DC' dışındaki *Atlas / Marvel*'a ait olan *Kaptan Amerika*, *Whizzer*, *Destroyer*, *Blue Diamond*, *Union Jack* ile *Miss America*, *Fantastic Four*, *Spider-Man*, *Daredevil*, göğüslerinde logoları ile görünmüştür. Bu sebepten *Superman*, süper kahraman kurgusunu başlattığı kadar süper kahraman sembolünüde dünyaya katan kahramandır. Bir bakıma buna süper kahraman imajının oluşumu diyebiliriz. *Superman* logosu günümüzde bir popüler kültür ikonu olmasını kahramana kattığı kolay tanımlanabilirliğe borçludur. 1930'ların başında çizgi romanın yaratıcıları karakterin diğerlerinden kolay ayrılmasının aynı bir şirket logotype'ı gibi tanımlamakta ve dolayısıyla satışlara etki edebileceğini keşfetmesiyle beraber sarı kırmızı ve siyah gibi kontrast ve birbirini öne çıkaran renkler kullanılmaktadır. Bir itfayeci veya polis arması üzerine karakterin isminin kapital serifli(bazı fontlarda karakterlerin sahip olduğu çıkıntılar) baş harfi konarak başlayan tasarım, zaman içinde pek çok ufak değişikliğe uğramış olmasına rağmen ana formunu korumuştur. Bu kapital formun çıkışı dışında renklerin seçiminin sebepleri ve kaynakları moda tasarımı altında söylenmiştir. Bu formu Jerry siegel itfayeci armasından çıkardığı üzere Bryan G Philbin, *'The Story of The 'S' Symbol* adlı makalesinde bahsetmiştir.<sup>72</sup>

<sup>71</sup> Giorgio Armani Biography 15.12.2014 <<http://www.biography.com/people/giorgio-armani-9188652#synopsis>>

<sup>72</sup> The Story Of The 'S' 15.12.2014 <<http://www.Metropolis-plus.com/Superman/>>

Bilinen ilk Süperman çizimlerinden birisi görsel 99' dadır.



Görsel 99: *Superman* ve Clark Kent en ilkel halleriyle <sup>73</sup>

Jerry Siegel ve Joe Shuster *Superman* basılmadan yıllar önce yaptıkları bu çizimde şu anki amblemden epey farklı bir amblem görülmektedir. *Superman* logosunun *Batman* logosundan farklı olarak, çizere veya zamana göre değil, hikayeye göre de değişim göstermesidir. Bunun büyük örneklerinden biri 2003 yılında yazılan *Superman*'i bebekken dünyaya getiren aracın Amerika'daki bir çiftlik yerine Ukrayna'ya düştüğü ve *Superman*'ın bir komünist Rus olarak yetiştirildiği “*Superman: Red Son*” hikayesindeki logonun tanıdığımız arma içine S harfi yerine bir orak çekiç yerleştirilmesidir. Görsel 100a'da *Red Son* hikayesindeki *Superman* görülmektedir. Farklı bir örnek de Görsel 100b'de Alex Ross tarafından çizilen Kingdom Come serisinde görülen fütüristik amblemdir. Bu seride

<sup>73</sup> Boy, Its Vintage! First Time For Clark Kent 15.12.2014 <<http://abbracadabbling.blogspot.com.tr/2010/05/boy-its-vintage-first-time-for-clark.html>>

amblem alışılmışın dışında daha sadeleştirilmiştir. Çizgisel olarak tıpkı gelecek dönem çizgileri gibi sade ve yalın hatlar kullanılmıştır Sembol zamanla ve çizgi romanın gerçek hayata uygulaması denemeleriyle bugün alışa geldiğimiz Christopher Reeve filmleri ve Lois & Clark, Superboy, Smallville gibi dizilerde gördüğümüz ikonik haline gelmiştir(Görsel 100c). Modern filmler ise Görsel 100d’de görüldüğü üzere ambleme daha koyu renkler ve rölyefler eklemiş, Süpermen zırhının bir parçası olan bu sembole 2013 yılına ait *Man of Steel* filminde *Superman*’ın kendi ağzından yeni kriptonca’da “umut” anlamı katmış ve kendi ailesi olan El ailesinin işareti olduğundan bahsedilmiştir.



Görsel 100: A) *Superman Red son* (Miller 2003 ) *Superman* semboller sırası ile B) *Kingdom come* 1996 C) *Smallville* 2001 D) *Man of steel* 2013 <sup>74</sup>

<sup>74</sup> The History Of The *Superman* Logo 1938-2014 15.12.2014 <[http://static.comicvine.com/uploads/original/5/54353/3289636-Superman+++symbols\\_color\\_21x-lrg.jpg](http://static.comicvine.com/uploads/original/5/54353/3289636-Superman+++symbols_color_21x-lrg.jpg)>

## 4. BÖLÜM

### DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

“*Superman* Çizgi Romanlarındaki Tasarım Unsurlarının Tarihi İçindeki (1938-2014) Değişimleri” başlığında üretilen tez çalışması, süper kahraman çizgi romanlarının siyasal, toplumsal ve kültürel olaylarla kurduğu yakın ilişkiye ek olarak, tasarım kültürü ile olan ilişkisine de odaklanır. Mimarlık ve Tasarım tarihine dışarıdan, süper kahraman çizgi romanlarının dünyasından, bakmamızı sağlayan bu yaklaşımla, mimarlık ve tasarımı disiplinine özgü bilgiler genişler ve yeni anlamlar/bakış açıları kazanırlar. Başka türlü söylersek, tasarım ve mimarlık tarihi ile direkt ilişkisi olmayan bir alanın tasarım ve mimarlık için söyleyebileceği şeyler bizlere yeni okumalar yapmamıza olanak tanır. Ve, görsel ve yazınsal sanatların kesişimi bir temsil biçimi olan süper kahraman çizgi romanları, bizlere tasarım ve mimarlık tarihine ilişkin hem biçimsel hem de içerik anlamda zengin bir kaynakça sunar.

Tez, *Superman* örneğini detaylı bir şekilde incelemeyen ve kahramanın tasarım kültürü ile olan ilişkisine bakmadan önce, genel olarak çizgi roman dünyasına süper kahraman yoğunluklu olarak bakmıştır. Modern bir üretim olan çizgi romanların tarih içerisindeki gelişimine odaklandıkça çizgi romanların dönemin **siyasal, toplumsal ve kültürel** olaylarından direkt ve dolaylı olarak ciddi anlamda etkilediği görülmüştür. Çizgi roman tarihinde 1930’ların sonlarında ortaya çıkan süper kahraman olgusu temsilin siyasal, toplumsal ve kültürel gerçeklikle kurduğu ilişkiyi daha da kuvvetlendirmiştir. Her biri birer ‘kentsoylu’ olan bu süper kahramanlar, diğer çizgi roman türlerinden daha fazla gündelik hayatla ilişki kurar ve değişen zaman-mekanın koşullarına kendini adapte eder.

Süper Kahramanların 1939 yılından bugüne hikayeleri oldukça değişken ve uzun solukludur. 1930’ların sonlarında 2. Dünya Savaşı’nın başladığı yılla birlikte ilk süper kahraman olan *Superman*’in çizgi roman tarihine girdiği görülür. Bu yıllarda, dünya üzerinde çok yoğun bir şekilde varlığını hissettiren savaşın etkisi çizgi romanlara da yansımıştır. Savaş boyunca vatanseverlik ve milliyetçilik duygularının artması, 1940’larda *Superman*’in savaşın kötü aktörlerini alt ettiğini gösteren kapak sayfalarına girişi, yine 1941 yılında vatandaşlara ülkelere bağlılığını güçlendirmek için *Captain America* adlı karakterin ortaya çıktığı ve savaş sırasında vatandaşlık duygusunu güçlendiren yayınlar



yapıldığı görülmektedir. Bu yayınlar toplumda milliyetçi duyguları yüceltmekle birlikte, Amerikan propagandası yüklü senaryolar da genç kuşağı askerliğe çağırılmaktadır.

1950'lerdeki siyasal ortam, ikinci dünya savaşının sonunda dünyanın iki kutuplu bir dünyaya bölünmesi ve Amerika ile SSCB arasında yaşanan Soğuk Savaş'a tanıklık eder. İki ülke arasında fiziksel herhangi bir müdahale olmamasına rağmen teknolojik anlamda, özellikle de uzay teknolojisi bağlamında, ciddi bir rekabet söz konusudur. *Mystery In Space* gibi çizgi romanlar bizlere bu 'uzay çağının' estetiğini sunan önemli üretimlerdir. 1950'lerin dünyasında öne çıkan diğer bir olgu da savaş sonrasındaki özgürlük hareketleridir. Bu süreçte, çizgi roman dünyasında uzay temalı üretilere ek olarak ikinci dünya savaşına eleştirel bakan yayınlara ve özellikle de özgürlüklere yer veren üretilere rastlanır. Bu bağlamda, çizgi roman dünyasında 1950'lerde, dönemin feminist hareketlerinin bir sonucu olarak, kadın kahramanların ortaya çıktığı görülür. Kadın hareketinin etkisiyle ortaya çıkan *Girl* çizgi romanı ve *Superman*'in güçlerine sahip *Louis Lane*, *Supergirl*, *Wonder woman* gibi karakterler bu yaklaşımın en önemli örnekleridir.

1960'lı yıllarda 1950'lerdeki bireyselliği ve özgürlüğü yüceltten toplumsal hareketler daha da ivme kazanır. Bu yıllarda cinsiyet özgürlüğünü konu alan üretilere ırkçılık karşıtı hareketleri konu alan çizgi romanlar üretilmeye başlar. Martin Luther King'in toplumun 'ötekileştirilen'lerini kucakladığı *'I Have A Dream'* konuşması, X-Men gibi ırkçılık karşıtı süper kahramanlarda da yer bulur. Bu dönemde kadın hareketi ve ırkçılık karşıtı hareketler gibi sınıfsal özgürlüklere ek olarak bireysel özgürlüklerinde fazlasıyla hissedildiği bir dönemdir. Çizgi romanlarda kadın temasının yükselmesi ya da ırkçılık karşıtı yayınların yapılması gibi 1960'lar çizgi roman dünyasında bireyselleşmenin de ortaya çıktığı bir zamandır. Buna en iyi örnek *Superman*'in süper kahraman kimliğinin yanında diğer kimliği olan *Clark Kent* kırılğan özel hayatının çizgi romanda daha fazla konu edilmesidir.

1970'ler, çizgi romandaki bireyselleşme sürecinin daha da yoğunlaştığı ve erotik, uyuşturucu temalı çizgi romanların daha fazla üretildiği bir dönemdir. 1980'lerle birlikte çizgi roman yaklaşımı her alanda eleştirel bir yön kazanır. *Watchmen*, *V for Vendetta* gibi sistem eleştirisi yapan çizgi romanlar bu dönemin üretimleridir. Bu dönemde ortaya çıkan karakterler soğuk savaşın da bitmesinin etkisiyle belirli bir ülkenin 'vatandaşı' olmaktansa

global bir karakter kazanırlar. 1990’larda bilimin sınırlarının gelişmesi ve Dolly adlı koyun üzerinden ilk canlı klonlamanın yapılması, çizgi roman tarihinde *Superman* klonu *Superboy* ortaya çıkmasıyla yansıma bulur.

Sonuç olarak, çizgi roman tarihi özellikle de süper kahraman çizgi romanların tarihi çizildiği dönemin toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel ve teknolojik olaylarından fazlasıyla etkilenirler. Bu kapsamda, üretilen çizgi romanlarda bu olaylar kadar tasarım unsurlarının da yer alıp almadığı tezin ana sorularından biri olmuştur. Mimarlık ve tasarım tarihi için önemli olan kırılma noktalarının süper kahraman çizgi romanlarına yansıyor yansımadağı, yansiyorsa nasıl karşımıza çıktığı tezin temellendiği ana yaklaşımlardan biridir.

**Bu kapsamda, çizgi roman tarihinde şehir ve mimari tasarımın temsiline baktığımızda; 1938** yılından 2010'a kadar çizgi roman çizimlerinde mekan içinde olay işleyişinin ve mekanın temsilinde gelişim gözlemlenmektedir. Hikayeler derinlik kazandıkça arka plandaki kurgular, çizgi romanın bant üzerindeki kısa anlatılardan çıkıp daha güçlü kurguları olan uzun kitaplara dönüşmesi olduğu söylenebilir. **1940**'lı yıllarla birlikte şehir ve mimarinin temsiliyetine baktığımızda, farklı ifade biçimlerinin çizgi romanlara yansıdığı görülmektedir. İfade şeklindeki bu değişimle birlikte üç farklı şehir kurgusundan bahsetmek mümkündür; ilk olarak tamamen kurgu olan gerçek dışı şehirler, diğeri gerçekte var olan şehirlerin çizgi romana aktarımı ve son olarak da gerçekte var olan şehirlerin temsili adına var olmayan kurgu şehirlere yönelinmiştir. *Whiz Comics'in 1949* tarihli kapağı sadece gerçek ile çizginin birleşmesi değil, gerçek mekanların çizgi roman evrenine girişini de başlatmaktadır. Ayrıca bu dönemle birlikte basit ve prizmatik kütle formlarda da çizilerek bırakılabilen çizgi roman binaları ve şehirleri, daha detaylı çizilerek gerçek hayata yakın bir ifade kazanmıştır. **1950**'li yıllarda iki ana ayrımın birleşiminden doğan kurgu şehirlerin ve tamamen kurgu olan şehirlerin yansıması Detective Comics'te görülür. Hem gerçekte var olan şehirlerin temsili, hem de gelecek uzay yapılarının gösterildiği şehir kurguları ifade etmektedir. **1960**'larda mimari ve şehir, günümüz ile gelecek arasında ilişki kurmaya çalışırken bunu temsil şekli, aynı kapakta hem şehirler, hem zamansal, hem de gerçeklik arası bir yolla yapılmaktadır. **1970**'lerde gelecek şehri tamamen çizgi bir kurguda sunulmaktadır. *The Flash* kapağında evrenin şehir ve mekanlar arası geçişleri bir arada bulunmaktadır. **1980**'lerden günümüze kadar olan süreçte şehir

temsili daha yaşamsal detaylara sahiptir. Şehirlerin belediye planlarına kadar okunabildiği örnekler, mimari ifadenin daha detay kazanması ve çizgi roman karelerinde daha detaylı temsili gibi örnekler, bu bağlamda en güçlü ifadesinin Batman'in *Gotham City* tasvirlerinde bulur.

**Superman tarihinde şehir ve mimari tasarımının** temsiline baktığımızda; benzer bir yaklaşımla detaylı şehir tasvirleri ile karşılaşılır. Çizgi romanlarda genel olarak üç farklı ifade biçimi kazanan yaklaşım, *Superman* çizgi romanlarında da devam ederek, özellikle *Superman*'in yaşadığı şehir olan *Metropolis* şehri ile kuvvetli bir ilişkisi vardır. Farklı ülkelerin kent simgesi yapılarını farklı dönemlerde *Superman* çizgi romanlarına arka plan oluşturur.

**Çizgi roman tarihinde iç mekan ve mekan tasarımlarına** baktığımızda **1940**'larda tasarım ve mimaride önemli olan 'şeffaflık', 'esneklik' gibi kavramların çizgi roman tarihine tercümesini okuruz. 'Şeffaf yaşam içinde bulunma hali' dönemin mimari anlayışına tanıklık ederek, modern mimarlık üretimlerini çizgi roman üzerinde sorguladır. *Detective Comics*'in *The Man Who Lived In A Glass House* adlı sayısında modern mimari ve mekan anlayışının çizgi roman üzerindeki temsilini deneyimleriz. **1960**'larla birlikte organik tasarım anlayışının çizgi roman tarihine girişine tanıklık ederiz. 60'ların eğimli hatlara sahip organik çizgileri iç mekan ve mobilya örneklerine yansır.

**Superman tarihinde iç mekan ve mekan tasarımlarına** baktığımızda **1950**'lerde dönemin siyasal yapısının bu alanları etkilemesiyle uzay çağı estetiğinin izleri çizgi romana sızır. Tamamen yerden bağımsız, bağlamsız ve modüler bir ünitelerin yeni bir tür ev tipolojisini belirlediği yaklaşımlar dönemin mimari üslubunu yakalayan karelerde temsil edilirken, *Clark Kent*'in üst kimliği olan *Superman*'e dönüşmek için kullandığı mekansal bir tanım yapılan telefon kulübeleri de tarihsel süreç içindeki değişimlere tanıklık eder.

Bunların yanı sıra süper kahraman odaklı hikayeler de karakterler genellikle kent soylu olmalarından dolayı mekanlar daha çok iç mekandan uzak kalıp, şehir ve sokak kurgularına yönelmişlerdir. Bu yönelimden kaynaklı olarak yansıtılan mekanlarda iç mekan tasarımları, mimari ve şehir alanına göre daha zayıf kalmıştır.

**Çizgi roman tarihinde endüstriyel tasarım etkilerine** baktığımızda, bu alanın çizgi roman tarihi ile olan ilişkisini en iyi kuran endüstriyel üretimin araç olduğu görülür. Benzer bir düşünceyle, *Batman*'ın aracı '*Batmobile*' ile endüstriyel tasarım etkilerini tarihsel olarak okumak da mümkündür. *Batmobile: The Complete History* adlı kitap, *Batmobile*'nin çizgi roman tarihine girişini **1941** yılına sabitlerken, değişen ve gelişen konsept ve teknoloji yaklaşımlarını ve temsiliyetindeki ifadenin gerçeğe yakınlığını çizgi roman tarihinin genel olarak ifadesindeki değişimle eş tutarak bu araç üzerinden sürer. **1950**'lerle birlikte Soğuk Savaş'ın etkileri, tasarım tarihini de etkileyerek savunma sanayi üretimleri çizgi romanda daha sık görülmeye başlar. Endüstriyel tasarım etkilerini günümüze kadarki süreçte sadece araçlar üzerinden kuvvetli olmasa da, dönemsel olarak kullanılan çeşitli üzerinden okumak da mümkündür. Kitle iletişim araçlarının daha sık temsil edildiği bu dönem, özellikle telefonun teknolojiye bağlı olarak değişim süreci ele alınabilir.

Batman çizgi romanlarında endüstriyel alandaki gelişim genel olarak Batman'in aracı *Batmobile* üzerinden incelenmeye alınmıştır. *Insight Edition History of Batmobile* kitabında bu prensipten yola çıkılarak yayınlanan bir kitaptır. Bu tezde gösterilen örnekler ile yalnız *Batmobile* ile değil, Batman çizgi romanlarında resmedilen diğer araçlar üzerinden de mümkün olduğu tespit edilmiştir.

**Superman tarihinde endüstriyel tasarım etkilerine** baktığımızda, **1930**'larda Art Deco akımının bir çeşit yorumu olarak görülebilecek *Streamline* akımının yansımaları otomobil tasarımlarında öne çıkan yaklaşım olarak görülürken benzer olarak savunma sanayi üretimleri olan araçların tasarım çizgilerindeki değişim de benzer bir yaklaşımla okunabilir.

Çizgi roman tarihindeki endüstriyel tasarım etkilerinin incelenişi ele alınırken bahsedilen gündelik hayat araçlarının belge olarak kullanılıp okunması prensibi *Superman* çizgi romanlarında da mümkün olduğu tespit edilmiştir.

**Çizgi roman tarihinde moda tasarım etkilerine** baktığımızda çizgi roman evrenlerinde karakterlerin kostüm tasarımları sadece teknolojiye ve popüler olan kültürel aktivitelere göre yön almakla kalmayarak, çok farklı örneklerle tanıklık eder. Moda tasarım alanında olan değişim ve oluşumları incelemek için çizgi roman tarihine iki ayrı şekilde bakmak gerekebilir. Bir yerde karakterler kostüm diye adlandırılan kendilerine has üniforma tarzı



kıyafetleriyle dönemin moda akımından etkilenmenin ötesinde teknolojik ve bilimsel olaylarından etkilenirken, bir yandan da kostümler tamamen dönemin giyiminin tasarım alanında yöneldiği kısımlara; gündelik hayattaki kullanımlara göre belirlendiği görülür. **1960**'lı yıllarla birlikte özellikle insana ve bireye dönüş ile birlikte ortaya çıkan bir diğer süper kahraman olan *Superman*, dönemsel hareketler ile temasını çizgi roman içinde sürekli devam ettirmiş ve değişimler geçirmiştir. Bir başka okuma şekli de, Ironman adlı süper kahramanın tarihsel süreçte zırh tasarımlarına bakmak olabilir. Karakterin hem dönemsel olarak teknolojik, hem de tasarımsal olarak değişimleri gözlenebilir. Moda kültürü üzerinden kadın kostümleri ve kıyafetlerine bakmak da fazlasıyla bilgi verecektir. **1970**'lerde kadınların tarih içinde toplumsal ve kültürel olarak konumları kostüm ve kıyafetlere yansırken, *Wonder Women* karakterinin bu değişimlerden etkilenirken tasarımların daha parçalı olur ve değişim tasarım kültürlerine uyum sağlayarak, **1980**'lerle birlikte değişimini 'formda olma durumu' üzerinden çizgisini daha sektörün etkilerine uyum sağlar hale çeker.

**Superman tarihinde moda tasarım etkilerine** baktığımızda, *Superman* hikayelerinde iki kişilikli bir yaşam sürdüğü için, *Superman* kıyafetlerini incelerken bu kişilik bölünmesi üzerinden ayırım yapmak mümkündür. Bir yanda süper güçleri olan dünya dışı teknolojiyle dikilmiş kostümüyle *Superman* incelemeye alınmayacak kadar tek kostüme bağlılık gösterirken, diğer taraftan tamamen 'normal' olması gereken gizli kimlik ile *Clark Kent*'in sürekli değişen gündelik kıyafetleri vardır. *Clark Kent* ile birlikte onun ayrılmaz bir parçası haline gelen iş arkadaşı Louis Lane'in sivil kıyafetleri üzerinden dönem hareketleri okuması yapmak mümkündür.

**Çizgi roman tarihinde grafik tasarım etkilerine** baktığımızda, çizgi roman tarihindeki grafik tasarımın değişimini en iyi Batman'in logosu üzerinden okumak mümkündür. **1940**'dan itibaren Batman logosu bir çok kere değiştiği görülür. Batman logosu, popüler kültür ikonu haline gelmekle birlikte; logonun tarihsel olarak değişimleri gözlemlendiği zaman ortaya çıkan sonuçlar logonun her zaman karakterin ana fikrini yansıtmak amaçlı kullanıldığı ve her dönemin kendine ait bir logosu olduğu görülür.

**Superman tarihinde tarihinde grafik tasarım etkilerine** baktığımızda çizgi roman değerlendirmesinde yapılan Batman logosu üzerinden yapılacak tarihsel bir okumayı, *Superman*'in kıyafetinde göğsü üzerinde taşıdığı 'S' sembolü ile yapmak mümkündür.

Sonuç olarak, tasarım kültürüne çizgi roman tabanlı bir okumanın yapıldığı bu çalışmada dönemlerin siyasal, toplumsal ve kültürel yapıları tasarım ve mimarlık tarihiyle eş zamanlı olarak okumak mümkündür. Bu okumalar da her disiplinin üretimlerini aynı yoğunlukta etkilemediği görülmüştür. Mimari ve şehir alanında yaşanan gelişmelerin izi çizgi romanlarda eş zamanlı olarak okunabilmektedir. Özellikle *Superman*'in kent soylu bir kahraman olup şehir ve mimari ile olan ilişkisinin daha fazla olduğu, iç mekan örneklerinin daha zayıf kaldığı görülmektedir. Diğer bir sonuç ise, endüstriyel tasarımın da güçlü ve tarihsel okumalar yapabilecek kadar üretime sahip olduğu tespit edilmiştir. Moda alanında karakterler üzerinden dönemsel değişimlerin takibi mümkündür. Grafik tasarım etkilerinin karakterlerin logo tasarımları üzerinden genel bir yargı oluşturmak için daha grafik alanında geniş bir çalışmaya elverişli olduğu görülmüştür.

Bu tezin gösterdiği çıkarımlar doğrultusunda çizgi roman tarihi ile *Superman* özelinde yapılan tasarım unsurlarının tarih içindeki değişimleri, ileriki çalışmalar için öneriler sunmaktadır. Gelecekte bu çalışmanın önerdiği yöntem, hem dünya hem de Türkiye bağlamı olmak üzere çizgi ve foto romanları üzerinden yapılacak bir tasarım kültürü okumasına dair önemin altını çizmektedir.

## KAYNAKÇA

Çizgi roman Kaynakları:

- Abnett D. 2004; Superman 201. DC Comics
- Adam R. ve Kay P. 1961; Susan of st Bridges
- Augustyn B. 2013; Gotham By Gaslight. DC Comics
- Bates C., Swan C. 1967; Superman Volume 1 201. DC Comics
- Bates C. 1973; Action Comics 421. DC Comics
- Bates C. 1975; Action Comics 445. DC Comics
- Beck C.C. ve Binder O. 1946 Captain Marvel Adventures 66. DC Comics
- Beck C. C. ve Costanza P. 1949 Whiz 107. DC Comics
- Beck C. C. ve Costanza P. 1949 Whiz 108. DC Comics
- Beck C. C. ve Costanza P. 1949; Whiz 112. DC Comics
- Bernejo L. 2011; Batman: Noel. DC Comics
- Binder O. 1958; Action Comics 242. DC Comics
- Binder O. 1958; Superman 123. DC Comics
- Binder o. ve Broome J. 1957; Tales of Unexpected 15
- Boltinoff H. 1960; Superman's Girlfriend Louis Lane 16. DC Comics
- Brown E. L. 1999; Batman: No Man's Land. DC Comics
- Broome J. ve Infantino C. 1965; Flash 153. DC Comics
- Brubaker E. 2014; Batman: Gülen Adam.JBC Yayıncılık
- Casey J. 2002; Adventures Of Superman 598. DC Comics
- Cornell P. 2001; Action Comics no: 900 The Black Ring: Finale of Doomsday. DC Comics
- David P. A. ve Greenberger R. 2010; The Spiderman Vault. MARVEL Comics
- Dorfman L. 1968; Superman's Girlfriend, Louis Lane 80. DC Comics
- Dorfman L. 1967; Action Comics 345. DC Comics
- Dorfman L. 1967; Action Comics 355. DC Comics
- Dorfman L. 1969; Superman 221. DC Comics
- Elliswort W. ve Baily B. 1940; More Fun Comics57
- Elliswort W. ve Baily B. 1940; More Fun Comics60
- Ellis W. 1997; Transmetropolitan 1
- Ellis W. 2006; Iron Man Extremis.Marvel Comics
- Englehart S. 1978; Detective Comics s 475 The Laughing Fish. DC Comics

Finger B. 1955; Action Comics 210. DC Comics

Finger B. 1960; Batman 131. DC Comics

Grayson D. ve Bolland B. 2002; Batman: Gotham Knights 24. DC Comics

Hamilton E. 1949; Action Comics 138. DC Comics

Hamilton E. 1949; Superman 57. DC Comics

Hamilton E. 1963; Action Comics 300. DC Comics

Hamilton E. ve Moldoff S. 1957; Detective Comics s 241. DC Comics

Infantino C. ve Glacola F. 1951; Mystery In Space 1. DC Comics

Jurgens D. 1997; Superman 124. DC Comics

Jurgens d. 1998; superboy and risk double shot 1. DC Comics

Jurgens d. 1998; Superman 136 . DC Comics

Kane B. 1953; Detective Comics s 192. DC Comics

Kane G. 1959; Showcase 22. DC Comics

Kanigher R. 1951; Wonder Woman 45. DC Comics

Kanigher R. 1962; Showcase 40. DC Comics

Kanigher R. 1965; Wonder Woman 155. DC Comics

Kanigher R. 1970; Superman's Girlfriend Louis Lane 106. DC Comics

Kanigher R. ve Adams N. 1971; Flash 203. DC Comics

Kanigher R. ve Novick I. 1953; Wonder Woman 62. DC Comics

Kanigher R. ve Novick I. 1957; Wonder Woman 90. DC Comics

Kirby J. 1963 ; Uncanny X-men 1. Marvel Comics

Kirby S. 1941 Captain America Comics 1. Marvel Comics

Lee S. 1962; Tales Of Suspense 39. Marvel Comics

Lee S. 1962; Tales Of Suspense 40. Marvel Comics

Lee S. 1963; Tales Of Suspense 48. Marvel Comics

Lee S. 1964; Spiderman. Marvel Comics

Lee S. ve Romita J. 1967; Amazing Spiderman 50. Marvel Comics

Leonardi R. 1992; Spiderman 2099. Marvel Comics

Maggin E. S. ve Oksner B. 1976; Superman 296. DC Comics

Millar M. 2003; Red son. DC Comics

Miller F. 1997; Batman Year One. DC Comics

Moore A. 1988; Batman Killing Joke. DC Comics

Moore A. 1989; V For Vendetta. Vertigo Comics



O'Neill D. ve Addams N. 1978; Superman vs. Muahmmed Ali. DC Comics  
O'Neil D. 1968; Wonder Woman no 178. DC Comics  
O'neil D. 1985; Iron Man 200. Marvel Comics  
Outcault R. F. 1885; The Yellow Kid  
Parker J. 2009; Spiderman 1602. Marvel Comics  
Pastino A. 1951; Action Comics 156. DC Comics  
Peterson S. 2000; Batman: Gotham City Secret Files and Origins. DC Comics  
Ray F. 1941; Superman no 14. DC Comics  
Samachson J. 1946; Action Comics 92. DC Comics  
Schwartz A. 1945; Superman 36. DC Comics  
Schwartz A. 1947; Superman 45. DC Comics  
Schwartz A. 1948; Superman 51. DC Comics  
Schultz M. 2002; Superman: The Man Of Steel 120. DC Comics  
Sensation Comics 1942  
Shooter J. ve Bryne J. 1981; X-men 141 Day of The future Past. Marvel Comics  
Siegel J. 2000; Tales of The Bizarro World. DC Comics  
Siegel J. 1947; Superman 17. DC Comics  
Siegel J. 1962; Action Comics 285. DC Comics  
Siegel J. ve Burnley J. 1942; World Finest Comics 7. DC Comics  
Siegel J. ve Shuster J. 1938; Action Comics 1. DC Comics  
Stern R. 1993; action Comics 685. DC Comics  
Swan C. 1960; Superman 138. DC Comics  
Synder s. 2011; Batman Gates Of Gotham. DC Comics  
Synder S. 2014; Batman Baykuşlar Divanı. JBC Yayıncılık  
Waugh C. 1991 The Comics(Studies in Popular Culture )

Kitap kaynakları:

Bolan B. 2000; Çizgi Roman Sanatı. Engin Yayıncılık  
Borden D. ve Elzanowski J., Lawrenz C., Miller D., Smith A, Taylor J. 2010; Ntv Yayınları Başvuru kitapları  
Smith, Elizabeth (Author), Gossel, Peter (Editor), Shulman, Julius (Photographer); Case Study Houses(Taschen 25th Anniversary Special Editions. Taschen  
Daniels L. 2004; Wonder Woman: The Complete History. Taschen

DC Comics 2013; DC Comics Superman 75 th years Louis Lane:A celebration of 75 Th Years

DC Comics 2013; DC Comics Superman 75 th years Superman:A Celebration of 75 Th Years

DC Comics 2014; DC Comics Batman 75 Th Years Batman:A Celebration Of 75 th years

DC Comics 2014; DC Comics Batman 75 Th Years Joker :A Celebration Of 75 th years. Taschen

DK Publishing 2013; Car: The Definitive Visual History Of The Automobile. DK Publishing

Fiell p. ve Fiell C. 2013; 1000 Chairs

Frampton, K. 2007(4.baskı). Modern Architecture: A Critical History(World of Art). London: Thames & Hudson

Kaknüs Yayınları 2013; Moda: Geçmişten Günümüze Giyim Kuşam Ve Stil Rehberi. Kaknüs Yayınları

Lee s. ve Quesada J. 2008 The Marvel Chronicle: A year by year history. DK ADULT

Levitz P. 2010 75th years of DC Comics

Levitz P. 2013; The Golden Age of DC COMİCS. Taschen

Levitz P. 2013; The Silver Age of DC COMİCS. Taschen

Lynch D., Marschall K., Ballard R.D. 1995 Titanic: an İllustrated History

Maxtone-Graham J. 2007; Normandie: France's Legendary Art Deco Ocean Liner

Roth L. M. 2000; Mimarlığın Öyküsü Öğeleri, Tarihi ve Anlamı

Ross S. 2007; Comics Timeline The History of The funnies in America

Sabin R. 1996; Comics, comix & graphic novels A history of comic art

Shepelev A. 2007; Horten Ho 229 Spirit of Thuringia

Petty j. 2006; A brief History of Comics Books

Vaz M. C. 2012; Batmobile; The Complete History.Insight Edition

Teitelbaum M. ve Beatty S. 2008; The DC Comics Encyclopedia, Updated And Expanded Edition

The World's Finest Comic Book Writers & Artists Tell Stories to Remember 2002

Younis S. 2014 Superman And the Phone Booth

Stamp J 2013 'The Architecture of Superman: A Brief History of The Daily Planet'

Torchinsky J.2013; What Car Is Superman Trashing On The Action Comics No. 1 Cover?

Video Kaynakları ve Günlük Gazete kaynakları:

1970 Ask The Man programı

2003 BBC Belgeselleri; Designing The Decades

2 Ekim 2011 Tarih Konuşmaları

2013 Zaman gazetesi 20 Ocak tarihli yayın.

TMMOB İçmimarlar Odası Resmi Yayın Organı İÇMİMAR 2013 Nisan Mayıs

All-Star Superman 2011

Justice Leaguage: war 2014

İnternet kaynakları:

-Comic Timeline 15.10.2014 < <http://www.comicsintheclassroom.ca/timeline.htm> >

- Newsarama A Brief Superman History of Superman 15.12.2014

<<http://i.newsarama.com/images/i/000/105/348/i02/Superman-timeline-130417b-02.jpg?1368113773> >

- 150 Super Hero Films 15.12.2014< <http://www.imdb.com/list/ls051507615/> >

- İdead Superman Wood And Compositiön Jointed Doll 09.10.2014<

<http://collectingSuperman.com/?p=2926>>

- 13.10.2014 15.23 <<http://collectingSuperman.com/wordpress/wp-content/uploads/2013/07/idealSupermanad-John-Plain-1942.jpg>>

- 11.12.2014<<http://www.posterspoint.com/laminas/cine/c/CINE-091.jpg>>

- 15.12.2014<<http://www.superherostuff.com>>

- Comic Timeline 15.10.2014 <<http://www.comicsintheclassroom.ca/timeline.htm>>

- 02.07.2014<<http://alankistler.com/wp-content/uploads/2012/11/Yellow-Kid-Advertisement.jpg>>

- 29.06.2014

<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/Katzenjammer1901.jpg> >

- 05.07.2014< <http://marswillsendnomore.files.wordpress.com/2011/12/1907-01-13.jpg> >

- 05.07.2014 <<http://comicsobserver.com/tag/walt-wallet/> >

- 09.08.2014

<[http://2.bp.blogspot.com/\\_lLwjG\\_dyb2I/TIPFItjiOFI/AAAAAAAAANU/DcRFJ79ABdc/s1600/Hal+Foster+.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_lLwjG_dyb2I/TIPFItjiOFI/AAAAAAAAANU/DcRFJ79ABdc/s1600/Hal+Foster+.jpg) 14: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/647122/womens-movement>>

- 24.11.2014 13:44 <<http://peerlesspower.blogspot.com.tr/2013/08/its-not-easy-being-donald-blake.html>>
- 24.11.2014 On this day Bbc <<http://news.bbc.co.uk/onthisday>>
- Magneto biography 16.12.2014 <<http://comicbookdb.com/character.php?ID=68>>
- 15.12.2014 <[http://www.pixelcreation.fr/fileadmin/img/sas\\_image/galerie/design/archi-bd-01/08-DE-CRECY.jpg](http://www.pixelcreation.fr/fileadmin/img/sas_image/galerie/design/archi-bd-01/08-DE-CRECY.jpg)>
- 01.07.2014 02.15 <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2217113/Times-Square-Amazing-images-capture-Crossroads-World-1904-modern-days.html> >
- 22.11.2014 12:28 <<http://arte-case.com/wp-content/uploads/2013/05/dsc0021.jpg> >
- 15.12.2014 <<http://newyorkvacationclub.com/wp-content/gallery/guggenheim-museum/guggenheim-inside.jpg>>
- Batmobile 1941 15.12.2014 <<http://www.batmobilehistory.com/1941prebat-batmobile.php>>
- 23.11.2014 15.07  
<<http://www.simoncars.co.uk/ford/slides/Ford%20Zephyr%20MkII%201956%20front.jpg>  
>
- Aircraft Carrier Operations, 15 september - 25 november - Carrier Helicopter Operations  
15.12.2014 <<http://www.history.navy.mil/photos/events/kowar/50-unof/un-2h.html>>
- 15.12.2014 <<http://www.history.navy.mil/photos/images/g420000/g420949.jpg>>
- On This Day BBC 15.12.2014 <<http://news.bbc.co.uk/onthisday>>
- 15.12.2014 <<http://astronauticsnow.com/sputnik/satellites.bmp>>
- Telephone Timeline 13.12.2014 <<http://bgr.com/2013/12/13/telephone-timeline-a-brief-history-of-the-phone/> >
- Modern classic Slr Series Cameras Nikon Fm2(n)- index page 15.12.2014  
<<http://www.mir.com.my/rb/photography/hardwares/classics/nikonfmseries/fm2/>>
- 15.12.2014  
<<http://www.mir.com.my/rb/photography/hardwares/classics/nikonfmseries/fm2/NikonFM2nAdorama.JPG/>>
- Grafflex Peacemaker 15.12.2014 <<http://photo.net/equipment/large-format/speed-graphic>>
- Why Spiderman is Popular 15.12.2014  
<<http://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=101230>>



- 15.12.2014<<http://www.chasingamazingblog.com/wp-content/uploads/2011/04/ASM252banner-590x200.jpg>>
- 15.12.2014 <<http://www.comicvine.com/images/1300-1120759>>
- 15.12.2014 <<https://pleasurephoto.files.wordpress.com/2012/02/raquel-welch-in-a-pierre-cardin-outfit.jpg>>
- Marilyn Monroe's Floaty white halternecki Dorothy's gingham frock, and Baywatch's red swimsuits: sinemas most iconic outfits 15.12.2014  
<<http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2532546/Marilyn-Monroes-floaty-white-halterneck-Dorothys-gingham-frock-Baywatchs-red-swimsuits-Cinemas-iconic-outfits.html>>
- Infographic: The Evolution of The Batman logo, From 1940 to toda  
<<http://www.fastcodesign.com/1671493/infographic-the-evolution-of-the-Batman-logo-from-1940-to-today>>
- "Who Was Rosie The Riveter " 16.12.2014 < <http://history.howstuffworks.com/historical-figures/rosie-riveter.htm>>
- Who was Rosie The Riveter ? 15.12.2014 <<http://history.howstuffworks.com/historical-figures/rosie-riveter.htm>>
- 14.12.2014 < <http://travelneu.com/o/Hanshan-Temple-o66.jpg>>
- Hanshan Temple Legend 15.12.2014  
<<http://www.chinapage.com/poem/hanshan/hanshantemplelegend.html>>
- Fictional City of Metropolis 15.12.2014 <<http://www.Supermansupersite.com/Metropolis2.html>>
- 15.12.2014  
>[http://en.wikipedia.org/wiki/Old\\_Toronto\\_Star\\_Building#mediaviewer/File:TorontoStar3.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Old_Toronto_Star_Building#mediaviewer/File:TorontoStar3.jpg)>
- The Arciecture of Superman: A Brief History of The Daily Planet 15.12.2014  
<<http://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-architecture-of-Superman-a-brief-history-of-the-daily-planet-22037/?no-ist>>
- The Futuro House: Space Age UFO Archiecture Comes Home 15.12.2014  
<http://weburbanist.com/2010/01/10/the-futuro-house-space-age-architecture-comes-home/>
- 15.12.2014 <[http://img.weburbanist.com/wp-content/uploads/2010/01/Futuro\\_main1.jpg](http://img.weburbanist.com/wp-content/uploads/2010/01/Futuro_main1.jpg)>

- Blackberry Classic 15.12.2014 <<http://us.blackberry.com/smartphones/blackberry-classic/pre-order.html>>
- Superman And Phonebooth 14.12.2015  
<<http://www.Supermanhomepage.com/other/other.php?topic=phonebooth>>
- 15.12.2014 <[http://www.m400.ru/lj/louwman\\_museum/257.jpg](http://www.m400.ru/lj/louwman_museum/257.jpg)>
- 15.10.2014 <<http://www.motorstown.com/newsImages/renault-viva-grand-sport-1.jpg>>
- The Streamline Era 15.12.2014 <<<http://www.industrialdesignhistory.com/node/1022>>>
- 15.12.2014 <<http://i0.wp.com/www.nigelblackwell.com/wp/wp-content/uploads/2011/08/1961-Ford-Gyron-Show-Car-1.jpg>>
- 15.12.2014  
<[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Bundesarchiv\\_Bild\\_101I-343-0694-21,\\_Belgien-Frankreich,\\_Flugzeug\\_Heinkel\\_He\\_111.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Bundesarchiv_Bild_101I-343-0694-21,_Belgien-Frankreich,_Flugzeug_Heinkel_He_111.jpg)>
- 15.10.2014< <http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/4e/f0/f1/4ef0f11f0f264eff55576062592c075a.jpg>>
- 15.10.2014 <<http://www.bush-planes.com/bush-helicopters.html>>
- 15.12.2014 <<http://www.bell47.net/Family/NC1H.gif>>
- 17.12.2014  
<[http://4.bp.blogspot.com/\\_35dqSV1o6n0/SPIXl0w8iRI/AAAAAAAAA8A/3OFMjzP4rA0/s400/16+Normandie.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_35dqSV1o6n0/SPIXl0w8iRI/AAAAAAAAA8A/3OFMjzP4rA0/s400/16+Normandie.jpg)>
- The Greatest Christmas Stories Ever Told! 15.12.2014  
<http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/12/01/the-greatest-christmas-stories-ever-told-24/>
- John Bates 15.12.2014 <<http://forums.thefashionspot.com/f116/1938-john-bates-aka-jean-varon-63537.html>>
- 15.12.2014 <<http://ecx.images-amazon.com/images/I/512GQ253P3L.jpg>>
- Giorgio Armani Biography 15.12.2014 <<http://www.biography.com/people/giorgio-armani-9188652#synopsis>>
- The Story Of The 'S' 15.12.2014 <<http://www.Metropolis plus.com/Superman/>>
- Boy, Its Vintage! First Time For Clark Kent 15.12.2014  
<<http://abbracadabbling.blogspot.com.tr/2010/05/boy-its-vintage-first-time-for-clark.html>>
- The History Of The Superman Logo 1938-2014 15.12.2014  
<[http://static.comicvine.com/uploads/original/5/54353/3289636-Superman+-+symbols\\_color\\_21x-lrg.jpg](http://static.comicvine.com/uploads/original/5/54353/3289636-Superman+-+symbols_color_21x-lrg.jpg)>



## **EKLER**



		1930'lar	1940'lar	1950'ler		1960'lar	1970'ler	1980'ler	1990'lar	2000'ler Sonrası
Olaylar	Siyasal	2.Dünya Savaşı başlangıcı	2. Dünya Savaşı	Savaş sonrası aşırı milliyetçilikten çıkış	Soğuk savaş			Küreselleşme		
	Toplumsal	Amerikan Propagandası		Kadın hareketi		Bireysellik İrkçilik Karşıtı hareketler	Cinsel Özgürlük İrkçilik			11 Eylül Saldırısı
	Kültürel	İlk Süper kahraman olan Superman'in doğuşu		Kadın temalı yayınlar	Uzay teknolojisi	Martin Luther King- "I Have A Dream" Konuşması	Uyuşturucu		Klonlama	
Çizgi Roman										
		Vatansverlik Kaptan Amerika	Kadın hareketinin etkisiyle ortaya çıkan Girl Çizgi Romanı	Uzay teknolojisinin getirdiği hikayeler	İrkçilik karşıtı X-Men	Cinsel Özgürlük ve Uyuşturucu temalı Zap Çizgi Romanı	Küreselleşen dünya pazarının markalardaki etkisi ve Nikon marka makinanın çizgi romana yansması	Spiderman klonu Scarlet Spider	11 Eylül saldırısı konulu Spiderman Çizgi romanı	
Superman										
		Superman'ın ortaya çıkışı	Savaş liderleri ve Superman	Superman'ın güçlerine sahip Louis Lane	Uzay teknolojisinin çizgi romanlarındaki yeri	Bireysellik temalı Superman'ın alt kimliği Clark Kent	İrkçilik konulu Superman Çizgi romanı	Büyüyen pazar payıyla sinemada yer alan Superman	Superman klonu Superboy	11 Eylül saldırısı konulu Superman Çizgi romanı

EK1: Çizgi Roman ve Superman Tarihinde Siyasal, Toplumsal ve Kültürel Olaylar



	1930'lar	1940'lar	1950'ler	1960'lar	1970'ler	1980'ler	1990'lar	2000'ler Sonrası
Tasarım	Streamline	Modernizm	Uzay Çağı Estetiği	Organik Tasarım	Me Decade	Modüler Tasarım	Akışkan (Aerodinamik) Tasarım	Teknolojik Tasarım
								
	1936 yılına ait Renault Viva Gran Sport ön kasasından teker hareketlerine kadar devamlılık sağlayan çizgi aerodinamik açıdan daha az dirençle karşılaşmak adına dalga gibi tek ve kıvrımlı bir hat olarak devam etmektedir.	Yapı, diğer mimari yapıların aksine tamamen saydam duvarlara sahip olup iç mekan ile dış mekan ilişkisinin mimaride yeni bir bakışıdır.	Tamamen yerden bağımsız, bağlamsız ve modüler bir ünite olan Futuro ile, 60'ların özgürlükçü ve harekete hazır yaklaşımları da okunabilmektedir.	Guggenheim Müzesi'nin iç mekanda sahip olduğu eğrisel mimari, dönemin organik tasarım anlayışını yansıtmaktadır.	1970'lerde insanların günlük hayatlarında hem şık olma istekleri hemde rahat kostümleri arayışları ile ortaya çıkan tek parça yada iki parçadan oluşan askızsız dökümlü elbise kostümlerinin bir çizgisi vardı.			Çağımızın akıllı telefonlarından BlackBerry.
Çizgi roman								
		Görselin balon içindeki metinde ifade ettiği üzere, kahramanlar, şeffaflık ilişkisinden dolayı tehlikeye daha da açık hale gelmektedir.		Bir mağara olan mekanı modern donanımlı olarak tanımlayıp mağarayı yaşam mekanı olarak değiştiren 'Adalet Takımı' görselinde dönemselsel modern zaman iç mekan kurgulanışı olarak okunabilmektedir.		1980'li yıllarda silver centruion zirhi ile tamamen çanta modüler tasarımının güçlenmesiyle tam bir çanta haline gelebilen bir noktaya taşınmıştır.		
								
	1938 yılına ait Action Comics çizgi romanında 1936 yılına ait Renault Viva Gran Sport ön kasasından teker hareketlerine kadar yansımıştır. Bu araç o dönemin gündelik hayatta sokaklarda karşılaşılabilecek tipik bir aracı sayılır		1960'lar sonunda insanın uzaya çıkışı, uzay ile ilişkisi ve o döneme kadar işlenen her konu içindeki tasarımlar, uzay tasarımları, Superman'ın uzaya çıkış sayılarında okunabilir.	1972 John Bates tasarımı kostümün kesimi 1968 Lois Lane kostümünde görülür. Bates bel bölgesini belirginleştirmek için kemer kullanımına yönelmişken Lois Lane kostümü de daha öncelilere göre bel bölgesi belirgin kıs ve sallantılı mini etek bitimli bir kostüme dönmüştür		1997 yılında salon tipi arabadan Crossover and offroaders denilen daha büyük arabaların trafikteki popülerliğinden artışla değişikliğe gidilmiştir.	2011 yılında vatandaşlıktan ayrıldığı hikayede kendisiyle görüşmeye gelen diplomatın cep telefonu yuvarlak köşeleri, kare ekranı ve metal iskeletiyle mevcut olan BlackBerry adlı cep telefonu görülmektedir.	

EK2: Çizgi Roman ve Superman Tarihinde Tasarım Unsurları