

SÜPER KAHRAMANLARIN YAŞAMA MEKANLARI: BATMAN EVLERİNİN DÖNÜŞÜMÜ

■ Huriye GÜRDALLI

Doç. Dr.,

Yakın Doğu Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

e-posta: huriye.gurdalli@neu.edu.tr

ORCID: 0000-0002-4078-9769

■ Süleyman ERDİVAN

e-posta: suleymanerdivan@gmail.com

<https://doi.org/10.32955/neuissar202212571>

ÖZ

Süper kahramanların her birinin farklı güçleri ve farklı amaçları, dolayısıyla farklı karakterleri vardır. Toplumsal, kültürel ve siyasal olaylardan etkilenerek yaratılan süper kahramanlar; 1938'den günümüze dek çizgi romanlar, filmler, oyunlar ve oyuncaklar aracılığıyla hayatımızın bir parçası olmuştur. Süper kahramanlar sosyal ortamlarında süper güçlerini ve kimliklerini gizledikleri için, genellikle yaşama ve çalışma alanlarının farklı yerlerde konumlandığı söylenebilir. Hem yaşama hem de çalışma alanları karakterlerini yansıtabilecek şekilde kurgulanmıştır. Bu makalenin amacı genelde süper kahramanların ve özelde Batman'ın karakter özelliklerinin yaşama mekanlarındaki temsilini analiz etmektir. İlk olarak 1943'te çekilen 'The Batman' filminden bugüne gelen sürede sadece film endüstrisinde kullanılan teknoloji değişmemiş, Batman'ın karakteri, karakterin bir parçası haline gelen kostümleri ve yaşama mekanları da dönüşüm geçirmiştir. Gotham Şehri'nden (Gotham City) başlayarak Batman karakteri ile ilişkilendirilen kentsel ve mimari mekanların gelişimi güçlü şekilde Batman filmlerinde yer bulmaktadır. Batman mağarası aracılığıyla da iç mekan tasarımı karakter özelliklerini yansıtan önemli bir araç olmuştur. Batman'ın Wayne Malikanesi'nden (Wayne Manor) son filmdeki Bruce Wayne (Batman) için yeniden tasarlanan Batman Cam Evi'ne giden süreçte, yaşama mekanının tasarımındaki değişim Batman'ın yaratıldığı sosyo-kültürel bağlamda ele alınmıştır. Makalenin temel malzemesini oluşturan film analizleri yazılı kaynaklarla desteklenmiştir. Bu makale günümüz tüketim dünyasında sıradan insanın hor görülen hayatına bir alternatif olarak sunulan süper kahramanların varlıklarını gelecekte de sürdüreceğini ön görmekte ve çalışma süper kahramanların yaşama mekanlarının sorgu ve var olan arasındaki izini sürmek isteyenlere ışık tutmayı amaçlamaktadır.

Anahtar kelimeler: Süper kahramanlar, Batman, Yaşama Mekanı, Kimlik

THE LIVING PLACES OF SUPERIOR HEROES: THE TRANSFORMATION OF BATMAN HOUSES

ABSTRACT

Each of the superheroes has different powers and different purposes, and therefore different characters. The superheroes created by social, cultural and political events have become part of our lives from 1938 onwards in the form of comics, films, games and toys. As superheroes hide their superpowers and their identities in their social environment, it can be said that living and working areas are often located in different places. Living and working areas are designed to reflect their character. The purpose of this article is to analyze how the character traits of superheroes in general and Batman in particular are reflected in the living spaces. From the film 'The Batman' first shot in 1943, not only the technology used in the film industry changed, but also changed the costumes and living spaces that became part of Batman's character has changed too. The development of the urban and architectural spaces associated with the Batman character, starting from Gotham city (Gotham city), is strong in Batman films. Through the Batman cave, interior design has become an important tool that reflects character traits. The redesign of the Batman Glass House for Bruce Wayne (Batman), the change in the design of the living space was handled in a socio-cultural context as all the superheroes can be traced along the socio-cultural environment within which they were created. The analysis of the films that make up the main resource for the paper has been supported by academic analysis. It is foreseen that superheroes will survive in the future as an alternative to the contemptuous life of ordinary people and the study aims to shed light on those who want to trace the relation of fictitious space and real space.

Keywords: Superheroes, Batman, Living Spaces, Identity

GİRİŞ

Süper kahramanların ilk çıktıkları günden bugüne, etkisini hiç azaltmadan sürdürmesinde Amerika oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Günümüzde Süper Kahramanlarla ilgili çizgi romanları ve filmleri en başarılı şekilde tasarlayan ve yönetenin de Amerika olduğu söylenebilir. Süper kahramanın İngilizce karşılığı olan ‘Super-Hero’ kelimesinin telif hakkı Amerika’nın en büyük iki çizgi roman üretici firması olan Marvel ve Detective Comics (DC) tarafından ortaklaşa alınmıştır. Bu yüzden Marvel ve DC dışında üretilen çizgi roman kahramanları kesinlikle Super-Hero olarak adlandırılmazlar. Onun yerine ‘Ultra’, ‘Meta-Human’ gibi değişik tabirlerle adlandırılırlar (Pekmen, 2010). Sıradan insanların yapamadıklarını yapma gücüne sahip olan karakterler ‘Süper Kahramanlar’ olarak nitelendirilmekte ve genellikle gücünü toplumun faydasına olacak şekilde kullanan kişiler olarak kullanıcılara ya da tüketicilere sunulmaktadır. İlk çıkan süper kahramanların Shade (1931) ve Phantom (Kızıl Maske) (1936) olduğu bilinse de bir ikon haline gelişle de yaygın olarak bilinen ilk süper kahraman karakteri 1938 yılında Amerika’da yayınlanan Superman’dir. 1929-1940 yılları arasında, genel olarak ekonominin kötülediği, işsizliğin arttığı ve ‘Büyük Depresyon’ diye anılan zaman diliminde Amerika, bu global çöküşten en fazla etkilenen ülkelerin başında gelmiştir (Reynolds, 1994). O dönem Hoover’dan başkanlığı devralan Roosevelt yaptığı revizyonlarla bu çöküş döneminde halka umut olmağa çalışmaktaydı. Umutsuzluğa direnmek için Amerikalıların kilise dışında bir şeye inanmaları, yeni bir umuda, kurtarıcıya tutunmaları gerekmektedir. İlk süper kahramanlar işte tam da bu dönemde ortaya çıkmıştır. 1938 yılında Amerikalılar, en azından hayal dünyalarında başarılar elde etmelerine vesile olan bir karaktere Superman’ esahiptiler. (Seçmen, 2014) Reynolds, Superman’in çizgi roman tarihindeki öncü rolünü vurgularken, kahraman ile toplumun sosyo-kültürel ve politik ilişkisine ve halkla kurduğu ilişkiye şu şekilde değinmektedir: Superman ve süper kahramanlar Büyük Buhran’ın sonunda ve Avrupa tarihindeki en büyük savaşın eşliğinde çıkageldiler. Milyonlarca Amerikalı işsizlik ve yoksulluğu yaşamış, ve daha fazlası kendini ekonomik devamlılık ve ekonomik büyümeye inandırmıştı. Böylesi bir zamanda yeni bir tür popüler kahraman ortaya çıkmıştı: toplumun karmaşasından bir adım geri durabilen ancak yine de onuruyla hareket edebilen, dünyayı algılamak istediği şekliyle algılayıp yine de kazanan, kendine güvenen, bireysel bir kahraman. Bu kahramanlar hem yalnız, hem de ‘sosyal kahramanlar’dı (Reynolds, 1994). Superman ilk başlarda dolandırıcılar, yankesiciler, banka hırsızları yani halk düşmanlarıyla mücadele eden ve hem fakiri hem de zengini koruyan ideal bir Amerikalıyı temsil eden bir ikon olarak kabul edilmiştir.

İki Yahudi göçmen olan Superman’in yaratıcıları, Amerikan toplumunun kendileri gibi ‘öteki’ olanı nasıl kabul etmesini hayal etmişlerse Superman’i de öyle yaratmışlardı. Uzaydan gelen fakat iyi bir işi ve eşi olan Superman’i halk benimsemiş, kabul etmiştir. 1939 yılında Hitler henüz Polonya’ya girmemiş, savaş henüz gerçek yüzünü göstermemişken, hem bilinmeyenin barındırdığı endişenin hem de teknolojik-askeri ilerlemenin simgesi olan Superman, geniş bir etki alanına sahip bir çizgi roman karakteri olmuştu. Öyle ki sektör hızla benzer çizgi roman tasarımlarına başlamıştı (Stork, 2002:26). Superman’den bir yıl sonra, 1940’ta çıkan Batman karakteri süper güçleri olmayan bir süper kahraman olarak farklılaşmaktaydı. Bu yüzden piyasaya ilk çıktığında bir süper kahraman olarak kabul görüp görmeyeceği konusunda tartışmalar çıkmıştır. Etiketlerin önemli olduğu 1940lı yıllarda Batman, süper gücü olmayan diğer kahramanlar gibi bir süre ‘Gizemli Adamlar’, ‘Kostümlü Suç Avcıları’ veya ‘Pelerinli Savaşçı’ olarak adlandırılmış, zaman içinde Süper Kahraman olarak kabul görmüştür (Pekmen, 2010). Superman’in düşmanlarıyla dövüşebilen ve başarılı olan Batman, Superman ile yaratılmağa çalışılan ‘kötülerle savaşmak için süper olmanız gerekmez, her Amerikalı bunu yapabilir’ fikrini sağlamlaştırıyordu. (Seçmen, 2014) Geceleri Gotham Şehri’nin (Gotham City) gökdelenleri arasından peleriniyle süzülen Batman yarasadan ilham alınarak kurgulanmıştı (Karabıyık, 2012). Batman iyileri kötülerden koruyan bir karakter olarak tasarlandığından ona karşısında duran karakterler kötü olarak algılanıyordu.

İlk Süper Kahramanlar 20li ve 30lu yaşlardaki genç beyaz erkeklerden oluşmaktaydı. Bu Süper Kahramanların temsil ettiği güçlü erkek karakterler, zamanın liberallerinin üretmeyi başaramadığı toplumsal, sosyo-politik ve ekonomik olumlamanın yaratılmasına olanak vermektedir. Rekabet halindeki bireylerden oluşan ‘serbest pazar’ üzerine kurulu Amerikan ekonomisi, karşı karşıya kalınan sorunlara karşı üretilen çözümlerin yalnızca idealize edilen yöntemler olarak ve kontrollü şekilde ortaya sürülmesine izin vermektedir (Ryan ve Kellner, 1997). 1940-41 yıllarında beyaz kadınların da Süper Kahramanların arasına katıldığı görülür. En bilinen kadın Süper Kahraman, 1942 yılında Wonder Woman’dır. Ard arda DC Comics firmasından çıkan Superman, Batman ve Wonder Woman, Süper Kahramanlar evreninde ‘Büyük Üçlü’ olarak tanınmaktadırlar (Pekmen, 2010). 1960’lı yıllarda zenci, Asyalı vs. farklı ırklardan, 1990’lı yıllarda ise eşcinsel, engelli, farklı dine mensup, işsiz Süper Kahramanlar da piyasaya çıkartılmıştır (Seçmen, 2014). İkinci Dünya Savaşı yıllarında Amerika’da çizgi romanlardaki Süper Kahramanların savaşın etkisi altına girdiği görülür. Uygun fiyatlarıyla her kesimin ulaşabileceği bir eğlence kaynağı olan çizgi romanlar, savaş propagandasının en etkili araçlarından biri olarak da kullanılmışlardır. Superman İkinci Dünya Savaşı’nın çıkmasından bir yıl önce yaratılmış olsa da, savaş yıllarında üretilen çizgi romanlarda mavi-kırmızı kostümüyle Amerikan kültürünün ve propagandasının en önemli sembollerinden biri haline gelmiştir. İkinci Dünya Savaşı’yla birlikte 1941’de, Amerikan halkına moral olması için ortaya çıkarılan bir başka Süper Kahraman da Captain America (Kaptan Amerika) olmuştur. Bu yıllarda hırsız ve dolandırıcılardan Nazilere dönüştürülen kötü karakterlerle mücadele eden Süper Kahramanlar çok popüler olmuş ve bu durum 1950’li yıllara dek sürmüştür (Wallace, Brevort ve Darling, 2006). Böylece yaratılan kahramanlarla kötülerle mücadele edilebildiğine dair umut aşılanmaktaydı.

			gelişim için zenginliği kullanır
3	Captain America	1941	Devlet tarafından görevlendirilmek
4	Wonder Woman	1942	Bilinmeyen bir dünyadan geliyor olmak
5	Fantastik Dörtlü	1961	Uzayda yol alırken maruz kalınan kozmik radyasyon ışınlarının karakterleri dönüştürmesi
6	Spider Man	1962	Radyoaktif bir hayvan tarafından ısırılarak süper kahramana dönüşmek
7	Hulk	1962	Karakterin vücudunda meydana gelen değişiklikler hücrelerde bir mutasyona sebebiyet vermiştir
8	Thor	1962	Aileden geçen genetik özelliklerin günü gelince karakteri dönüştürmesi
9	X-Men	1963	Aileden geçen genetik özelliklerin günü gelince karakteri dönüştürmesi
10	Iron Man	1963	Zengin ve köklü bir ailenin mensubu olmak Karakter yeteneklerini ve savaş araçlarını geliştirmek için zenginliğini kullanır
11	Blade	1973	Aileden geçen genetik özelliklerin günü gelince karakteri dönüştürmesi
12	Elektra	1981	Zengin ve köklü bir ailenin mensubu olmak Karakter yeteneklerini ve savaş araçlarını geliştirmek için zenginliğini kullanır

Görsel 22

	Süper-Kahraman	Çıkış Yılı	Nasıl Ortaya Çıktığı / Nasıl Ortaya Çıktığı
1	Superman	1938	Bilinmeyen bir dünyadan geliyor olmak
2	Batman	1939	Zengin ve köklü bir ailenin mensubu olmak Karakter yeteneklerini ve savaş araçlarını geliştirmek için zenginliğini kullanır
3	Captain America	1941	Devlet tarafından görevlendirilmek
4	Wonder Woman	1942	Bilinmeyen bir dünyadan geliyor olmak
5	Fantastik Dörtlü	1961	Uzayda yol alırken maruz kalınan kozmik radyasyon ışınlarının karakterleri dönüştürmesi
6	Spider Man	1962	Radyoaktif bir hayvan tarafından ısırılarak süper kahramana dönüşmek
7	Hulk	1962	Karakterin vücudunda meydana gelen değişiklikler hücrelerde bir mutasyona sebebiyet vermiştir
8	Thor	1962	Aileden geçen genetik özelliklerin günü gelince karakteri dönüştürmesi
9	X-Men	1963	Aileden geçen genetik özelliklerin günü gelince karakteri dönüştürmesi
10	Iron Man	1963	Zengin ve köklü bir ailenin mensubu olmak Karakter yeteneklerini ve savaş araçlarını geliştirmek için zenginliğini kullanır
11	Blade	1973	Aileden geçen genetik özelliklerin günü gelince karakteri dönüştürmesi
12	Elektra	1981	Zengin ve köklü bir ailenin mensubu olmak Karakter yeteneklerini ve savaş araçlarını geliştirmek için zenginliğini kullanır

Tablo 1. Popüler Süper-Kahramanların çıkış yılları ve sebepleri

Süper kahramanların 1938'den bugüne, çizgi romanlar, filmler, oyunlar aracılığıyla popülerliğini koruduğu anlaşılmaktadır. 80 yıllık süreçte Süper-Kahramanların ülkelerin politik, ekonomik ve toplumsal bağlamıyla çok doğrudan ilişkili olacak şekilde üretildikleri, zaman zaman resmi ideolojiye göre şekillendirildikleri de görülmektedir. 2000'li yıllara gelindiğinde de Superman'ın (Süpermen) dünyanın en tanınan 'insan'larından biri olarak gösterilmesi (Coville, 2010) Süper Kahramanların etkisinin günümüzde de devam ettiğini göstermektedir.

Süper kahramanların farklı güçleri ve farklılaşan amaçları olduğu göz önüne alındığında yaşama ve çalışma alanlarının da bu farkları yansıtacak doğrultuda şekillendirildiği söylenebilir. Süper kahramanlar gündelik yaşam içinde süper güçlerini ve kimliklerini gizledikleri için genellikle çalışma alanları ve yaşama alanlarının farklı bölümlerde konumlandığı söylenebilir. Ancak bazı Süper Kahramanların sıradan insanlar gibi doğal ortamlarda ve herhangi bir özelliği olmayan standart evlerde yaşadıkları görülmektedir; bu evlerde çalışma ve yaşama alanları iç içedir. Evin içerisinde yaşama ve çalışma alanlarının tamamen farklılaştığı süper kahraman evlerine ise Iron Man Evi ve Batman Evi örnek verilebilir. Bu evlerde karakterin gizlenme, çalışma, hazırlanma gibi ihtiyaç duyduğu gereksinimler de mekansal karşılığını bulmaktadır. Iron Man ve Batman'ın

evlerinde çalışma alanları evin özel bir bölümünde yer alır; çok daha donanımlı ve gizlidir. Bu çalışma alanlarının içerisinde mini ofisler, kendi kıyafetlerini tasarlayabildikleri ve silahlarını üretebildikleri ayrı bölümler, özel deneylerin yapıldığı laboratuvarlar, özel araçlarını konumlandıkları yerler bulunmaktadır. Her bir kahramanın karakter özellikleri kostümleri ve kullandıkları araç-gereçler kadar yaşama ve çalışma mekanları aracılığıyla da temsil edilmektedir. Süper Kahraman imgesinin resmi ideolojiyle ilişkisi, sisteme karşı olup olmadığı, ırkçılık, cinsiyet gibi konularda mesajlar barındırıp barındırmadığı gibi sosyal, politik ve kültürel ortamla karakterin özelliklerinin özdeşleştirilmeğe çalışması 1940'lı yıllara dayanmaktadır. Dönemin ve karakterinin sosyal, politik ve kültürel temsiliyetinin ve dönüşümün göstergelerinin mekan aracılığıyla okunması ise çok daha yakın bir dönemde yapılmışa başlanmıştır.



Görsel 1. 2013'te Man of Steel filmi için Yorkville'de inşa edilen Superman Evi, URL-1

BATMAN'IN (YARASA ADAM) DOĞUŞU VE KARAKTER ÖZELLİKLERİ

Bir süper kahramanın yaratılmasında karakter özelliklerinin belirlenmesi ve bu yolla karaktere bir imaj oluşturulması önemlidir. Süper kahraman hem her bireyin sahip olmadığı özel güçlere hem de gündelik hayat içerisinde dikkat çekmeyecek bir kişiliğe sahip olacaktır. Her süper kahramanın karakter özelliklerini yansıtacak bir kostümünün, aksesuarlarının ve araçlarının olduğu görülmektedir. Batman (Yarasa Adam) ilk olarak Mayıs 1939'da DC'nin 27. sayısında görülen bir çizgi roman süper kahramanı olarak ortaya çıkmış, kısa sürede sevilip kabul gördüğünden 1940 yılından itibaren bağımsız bir çizgi roman serisine dönüşmüştür. Bruce Wayne adını taşıyan Batman karakteri yazar Bill Finger ve çizer Bob Kane'in ortak çalışmasıyla hayat bulmuştur (Goulart, 2004). Diğer süper kahramanlarda olduğu gibi Batman karakteri Bruce Wayne'in kim olduğu ve nereden geldiğinin de açıklanması gerekiyordu; Bruce Wayne çocukken annesi Martha Wayne ve babası Dr. Thomas Wayne'in katledilmesine şahit olmuş ve suçlularla savaşmaya ve adaleti sağlamaya yemin etmiştir. Kendisine ailesinden kalan yüklü miras, şato ve şirket sayesinde Bruce Wayne çalışmadan yaşayabilen, aynı zamanda karizmatik ses tonu ve sert duruşuyla kadınların ilgisini çeken bir karakter olarak sunulmuştur. Uzun yıllar dövüş eğitimi alarak kendini çok iyi bir dövüşçü olarak yetiştirmiş, zekası, dedektiflik yeteneği, kullandığı tüm teknolojik araçları, kostümleri ve aksesuarları üreten Wayne Enterprise şirketi ve kişisel serveti ile destekleyerek savaşını sürdürmüştür (Scott, 2008). Güçlü yarasa kanatlarıyla uçabilen ve olağanüstü beceriye sahip bir süper kahraman

olarak hayal edilmeye başlanmışsa da yaratıcıları Kane ve Finger kısa bir süre sonra Batman'ı o dönem için tasarlanabilecek teknolojik donanıma sahip, akrobatik hareketleriyle kötülerin karşısında duran bir insan-kahramana dönüştürmüşlerdi. Batman genellikle geceleri bir yarasa gibi gizemli bir şekilde yaklaşarak suçlularla savaşmaktaydı. 30'ların pelerinli kahramanı Zorro gibi, Batman'ın yarasa kostümü de adaleti simgeleyecek ve adalet düşmanlarını korkutmaya yetecekti (Atayman, 2004). Batman'ın insanüstü özelliklerinin yaratıcıları tarafından azaltılması, onun süper kahraman olup olmadığı konusunda tartışmalara yol açmıştı. Süper bir güce sahip olmayan ama süper kahraman olarak tanınan Batman'ın geceleri Gotham Şehri'nin (Gotham City) yüksek binaları arasında planörü andıran peleriniyle süzülerek 'iyileri kötülerden' koruduğu ana fikrinden yola çıkılarak iyiyi temsil eden Bruce Wayne karakterinin karşısındaki herkesin kötü olarak algılandığı söylenebilir (Karabıyık, 2012). Gotham'da suçu temsil eden unsurlar, Batman Begins'de (2005) mafya, The Dark Knight'ta (2008) Joker ve Harvey Dent, The Dark Knight Rises'da ise Bane'dir.

Kriminal bilimler, adli tıp, bilgisayar, kimya, biyoloji, mühendislik dallarında eğitimi olan Bruce Wayne İspanyolca, Fransızca, Rusça, Japonca, Çince ve Arapça bilmektedir. Aile mirası olarak sahip olduğu maddi imkanları kullanarak hem yeteneklerini geliştirmekte, hem bu imkanlarla düşmanlarla savaşında kullanacağı yeni silahlar geliştirmekte hem de zenginliğini etkileyici bir görünüme kavuşmak için kullanmaktadır (Seçmen, 2014). Yaşadığı toplum içindeki ayrıcalıklı konumu ve ailesinden devraldığı servetle Batman'ı kapitalist bir süper kahraman olarak algılamak olasıdır. Bruce Wayne olarak toplumun orta ve düşük gelirli kesimlerine rağmen zenginleşmekte ancak bu kesimleri zorbalardan ve kötülüklerden korumak, muhtaç insanlara yardım etmek ve adaleti sağlayan Batman olabilmek için maddi imkanlarını sonuna kadar kullanmaktadır (Kaygısız ve Duran, 2016). Çizgi romanlar dışında Batman, kitaplarda, gazete serilerinde, radyoda, televizyonda ve sinema filmlerinde yer almıştır. İlk olarak 1943 yılında, 'The Batman' adıyla sinemaya uyarlanan Batman'ın, 1960'lı yıllarda televizyon dizisinde boy göstermesiyle karakter daha bilinir ve daha popüler olmuştur. 1943'teki ilk filminden sonra 1949'da 'Batman ve Robin' ve 1966'da 'Batman' devam filmleri çekilmiş ancak karakterin dünyasını yansıtmaması açısından bir kült film olarak kabul edilen, 1989'da yönetmenliğini Tim Burton'un yaptığı 'Batman' filmi olmuştur. Tim Burton yönetmenliğinde çekilen ikinci Batman filmi 'Batman Dönüyor' 1991'de vizyona girmiştir. 1995 ve 1997'de yönetmen Joel Schumacher'in çektiği 'Batman Daima' ve 'Batman ve Robin' sinemaseverlerin Batman serisinin zayıf halkaları olarak nitelendirdikleri filmler olmuştur. Yönetmen Christopher Nolan'ın Batman üçlemesi olarak sunulan Batman Başlıyor (2005), Kara Şövalye (2008) ve Kara Şövalye Yükseliyor (2012) filmlerinde karakterin temsilîyetinde çizgi romanlara daha fazla sadık kalınmış, daha sert ve agresif bir yapıya bürünmüş ve üçleme serinin en önemli filmleri olarak kabul edilmişlerdir (Seçmen, 2014). 2016 yılında ise Zack Snyder'in yönetmenliğinde Batman v. Superman Adaletin Şafağı filmi çekilmiştir.



Görsel 2. 1943ten Günümüze Ekrandaki Batman'ın Dönüşümü, URL-2

Batman'ın oyun dünyasında da bir çok uygulaması bulunmaktadır. 1986'dan itibaren üretilen video oyunlarının en başarılıları Batman: Arkham serisidir. 2016'da ise Batman: Telltale serisi bir macera oyunu olarak üretilmiştir. Batman karakteri, çizgi roman ve filmlerde kullandığı kostüm, ekipman ve araçlarla bütünleşmiştir. Ekipmanlarda ortak olarak görülen koyu renkli oluşları ve üzerlerinde kanatlarını açmış yarasa motifinin kullanılmasıdır. Siyah renkli arabasının arkasında uçaklarını çağrıştıran kanatlar da yarasa kanadı tarzındadır. En sık kullandığı ekipmanlardan Batarang da kostümlerinin göğsünde kullanılan kanatları açık yarasa modeline sahiptir. Batman teknolojik olarak en gelişmiş ekipmana sahiptir; Batmobil gibi havada ve karada seyahat edebildiği bir araca sahiptir. (Bill, 1991) Yarasa sinyali de Batman hikayelerinde kullanılan en bilinen öğelerden biridir. Batman ihtiyaç duyduğu anlarda Gotham Şehri polisi, gökyüzüne ortasında yarasa sembolü olan bir ışık tutmaktadır.



Görsel 3. Batman (1989) Filmindeki Yarasa Sinyali (Bat-Signal), URL-3

Batman çizgi roman ve filmlerinde karakterin temsiliyetinde baş rolün karakterin görünüşünde, dolayısıyla da karakterin kostümünde olduğu söylenebilir. Batman kostümünün en karakteristik iki ögesi kostümün göğsündeki yarasa sembolü ve kemeridir. Batman kostümlerinde kullanılan yarasa simgesi ve kostümün rengi, dönemlere ve karakterin

yaşadığı maceralara göre değişiklik gösterdiği görülmektedir. Batman değişen olaylara göre farklı renkte kostümler giyebilmektedir. Batman'ın sürekli olarak beline takılı olan kemere çeşitli nesnelere, ve ihtiyaç duyduğunda taşıyabileceği gazlar veya kimyasallar asılmaktadır (Seyhan, 2017). Kostümü, aksesuarları, arabası, ekipmanları gibi Batman'ın yaşadığı ve mücadele alanı olan mekanlar da karakterin imajının temsil edilmesinde önemli baş rolü paylaşmaktadır.

BATMAN MEKANLARI: GOTHAM ŞEHİRİ (GOTHAM CITY)

Batman'ın yaşadığı ve anne-babasının öldürülmesinden sonra suçluları bulmaya ve onlarla mücadele etmeye and içtiği şehir olan Gotham Şehri (Gotham City) DC tarafından yaratılmış kurgusal bir metropol şehridir. Okuyucular ve izleyiciler Batman çizgi romanları ve filmleri aracılığıyla gerçekte var olmayan bir şehirle tanışmışlardır. Ancak kurgu Gotham Şehri kentsel ve mimari olarak Batman karakteriyle o kadar iyi şekilde ilişkilendirilmiştir ki Gotham film ve çizgi romanlarda Bruce Wayne karakteriyle baş rolü paylaşan, karakterini destekleyen hatta neredeyse O'nu var eden bir kentsel mekan olmuştur. New York City, Şikago, Boston ve Pittsburgh şehirlerinin birleşmesiyle oluşan bu kolaj şehir Amerika'nın kuzeydoğu körfezinde yer almaktadır. Batman'ın anne-babası da eskiden lüks bir mahalle olan Park Row'da öldürülmüştür. Fütüristik Metropolis'in Superman'i temsil etmesi gibi Gotham Şehri de Batman'ın karakteristik özelliklerini taşımaktadır. Şehirde yolsuzluk, adaletsizlik ve suç oranı oldukça yüksektir. Gotham şehri de mekansal olarak karanlık atmosferi, yeşil alanları olmayan tamamen betonarme yüksek binaların bir araya gelmesiyle oluşmuştur (Bill, 1991). Binaların mimarisi Art Deco'dan Modern Mimari'ye dek farklı dönemlere ait tarzlardan oluşmakta, süper kahraman hangi dönemde mücadele etmekte ise o dönemin mimarisi ön plana çıkmaktadır.



Görsel 4. Gotham Şehri (Gotham City), URL-4

BATCAVE (YARASA MAĞARASI)

Batman mağarası (Batcave) karanlığı, gizemi, ürkütücülüğü, yarasaların mağarada gezinmesi ve teknolojik donanımıyla Batman karakterini yansıtmaktadır. Batman evinin altında yer alan Yarasa Mağarası'na farklı yerlerden ulaşılabilir. Batman mağarayı kendisine ait olan her şeyi sakladığı gizli karargahı ve kumanda merkezi olarak kullanmaktadır. Batman mağarada bulunan ileri teknolojiye sahip bilgisayarı ile Gotham Şehri'nde ve dünyada olup bitenleri izleyebilmekte, bilgi edinebilmektedir. Mağarada aynı zamanda laboratuvarlar, mekanik atölyeler, spor salonu, park yeri, rıhtım ve hangar alanları ve büyük bir kütüphane bulunmaktadır. Bir insanı içeri veya dışarı kilitleyebilen hareket sensörleri, alarmlar, çelik ve kurşun mekanik kapılarla kontrol edilen mağara üst düzey bir güvenliğe sahiptir. Batman'ın en meşhur aracı olan Batmobil, motosikletler, özel uçağı Batwing, tek kişilik jet ve su taşıtı gibi araçlar da bu mağarada bulunmaktadır (Scott, 2008). Dedektiflik yapan Batman yıllarca üzerinde çalıştığı davalardan toplanan önemli bilgileri ve notları da mağarada depolamaktaydı. 2005'te çekilen 'Batman Başlıyor' filminde mağaranın yeraltı tren yolunun bir parçası olduğu söylenmektedir. Batman evleri serinin son filmlerine gelene dek sadece dıştan gösterilir ve bu dış görüntü için gerçekte var olan binaların görüntüleri kullanılırken Yarasa Mağarası'nda (Batcave) iç mekan tasarımı önem kazanmış, kullanılan renk, doku, malzeme ve biçimle karakterin özellikleri yansıtmaya çalışılmıştır. Gotham Şehri ve Batman Evlerinin mimarisi gibi Batman karakterinin dönüşüm süreci mağaranın ve burada kullanılan mobilyaların tasarımına yansıtılmıştır.



Görsel 5. Batman Başlıyor Filminin Afişinde Yer Alan Yarasa Mağarası (Batcave), URL-5

BATMAN EVLERİ








Makalede süper güçleri olmayan bir süper kahraman olarak nitelendirilen Batman'ın karakter özelliklerinin yaşama mekanlarına ve Batman Evi'ne nasıl yansıtıldığı analiz edilmiştir. Bu analizde filmin ilgili karelerinde, seçilen tasarım elemanlarının karakter ve hikayesiyle ilişkili olarak temsil ettiği sembolik anlam okunmağa çalışılmıştır.

Batman evlerine tarihsel süreçte bakıldığında (1966'dan bu yana) biri dışında tüm filmlerde gerçekte var olan binaların kullanıldığı görülmektedir. 2016 yılında yönetmen Zack Snyder

yönetiminde çekilen son film olan Batman v Superman Adaletin Şafağı filminde ise o zamana kadar filmlerde Wayne Malikanesi olarak geçen Batman evinin yanarak kullanılmaz hale gelmesinden sonra modernizmin ustalarından Mies van der Rohe'nin Farnsworth Evi'nden esinlenilerek göl kenarında bir Cam Ev inşa edilmiştir. 1943'ten 2017 yılına dek geçen süreçte filmlerde Batman karakterini sekiz farklı aktör canlandırmış, kostümler moda tasarımındaki ve teknolojiadaki gelişmelere paralel olarak değişmiştir.

Wayne Malikanesi (Wayne Manor) Bruce Wayne'e anne-babasından kalan mirasın en önemli parçalarından biridir. Hikayeye göre malikane yüzyıllar önce bir aile büyüğü tarafından inşa edilmiştir. Bruce Wayne ergenlik dönemine geldiğinde suçlularla mücadeleye girişir ve malikanenin altındaki mağaraları bir operasyon merkezine dönüştürmüştür.

1966'dan bu yana üretilen sinema filmlerinde Bruce Wayne'in ihtişamlı malikanesini temsil etmek için Birleşik Krallık'ta ve Amerika'da sekiz gerçek mekan kullanılmıştır. Batman karakterine uyum sağlaması açısından iç mekanda karanlık, koyu renkler, ışık seviyesinin en düşük seviyede olması gibi unsurlar göz önünde bulundurulmuştur. Bu evler sırasıyla aşağıdaki gibidir:

	Film	Binanın Adı	Yapım Yılı	Mimari Üslubu	Bulunduğu Yer
	Batman, 1966	ilk Batman Evi	1928	Tudor	California, ABD
	Batman, 1989	Knebworth Evi	1480da inşa edilmiş, 1810 ve 1840ta ekler almış.	Geç Gotik Tudor Gotik Viktoryen Gotik	Hertfordshire, İngiltere
	Batman Dönüyor, 1992	Batman Evi	Stüdyoda üretilmiş.	-	Hollywood, Los Angeles, ABD
	Batman Duuma, 1995	Webb Enstitüsü	1889 da inşa edilmiş, 1940ta değiştirilmiştir.	Romaneik	New York, ABD
	Batman ve Robin, 1997	Greystone Park Konağı	1928	Tudor	California, ABD
	Batman Başlıyor, 2005	Manmore Kuleleri	1854	Gerçek bir Tudor malikane dejiyime uğramıştır. Jacobethan	Buckinghamshire, İngiltere
	Kara Şövalye Yükseliyor, 2012	Wollaton Salonsu	1854	Tudor Gotik	Nottingham, İngiltere

Tablo 2. 1966-2012 Yıllarında Sinema Sektöründe Kullanılan Batman Evleri

Batman v. Superman Adaletin Şafağı filminde Wayne Malikanesi bir yangın sonucu önemli ölçüde zarar görmüş ve Bruce Wayne ve yasal koruyucusu Alfred Cam Ev'e (Glass House) taşınmışlardır. Superman'le savaşımdan önce Bruce Wayne, Alfred'le birlikte malikaneyi ziyaret eder ve malikaneyi bu durumda gördüğü için çok üzülür. Superman'in yeniden hayata dönmesinden sonra Bruce, Diana ve Alfred malikaneyi tamir edip Adalet Birliği'nin operasyonları için bir merkez olarak olarak kullanmak için planlarla ziyaret ederler. Planlarda, yeni üyeleri ile birlikte birliğin toplantı yapabileceği büyük bir masa tasarlanmıştır (http://dcom-icseextendeduniverse.wikia.com/wiki/Wayne_Manor). Bu da gelecekte çekilecek bölümlerde Wayne Malikanesi'nin yeniden canlandırılacağı hakkında ipucu vermektedir.

2017'deki son filme gelene dek Batman filmlerinde kullanılan Batman Evlerine bakıldığında, 1992'deki Batman Dönüyor filminde stüdyoda üretilen ev dışındaki tüm evlerin gerçekte var olan binalar olduğu görülmektedir. 1490-1940 yılları arasında inşa edilen veya dönüştürülen bu binaların Tudor, Neo Klasik ve en çok da Gotik üslubuna sahip olduğu ve bu mimari üslupların Wayne Malikanesinin karakterini oluşturduğu anlaşılmaktadır. 2016 yılına gelindiğinde ise Batman karakterindeki dönüşüm, yeniye açık olmayı temsil etmek üzere tamamen farklı bir mimari dil ile yansıtılmağa çalışılacaktır.

BATMAN EVİNİN YENİDEN TASARLANMASI: WAYNE MALİKANESİ'NDEN CAM EV'E

2016 yılında Zack Snyder'in yönetmenliğinde çekilen Batman v. Superman Adaletin Şafağı (Batman v Superman: Dawn of Justice) filminde bu değişmiştir. Filmin başında Wayne Malikanesi bir yangın sonucunda kullanılamaz şekilde harap olmuş ve Bruce Wayne'in yeni bir eve taşınması gerekmiştir. Önceki Batman evinden çok farklı bir tarza sahip olan Cam Ev göl kenarına konumlandırılan yazlık bir ev olarak tasarlanmıştır. 2016'deki filmde gerçekleştirilen mekansal değişimin Batman'ın karakterinde de görülen değişimleri sembolize ettiği söylenebilir. Filmde Batman'ın kostümleri çağımız tasarımlarına daha uygun hale getirilmiştir. Daha önce bir ekibi olmayan ve suçlarla bireysel olarak savaşan Batman bu filmde dünyayı kötülüklerden kurtarmak için Wonder Woman, Cyborg, The Flash, Aquaman gibi karakterlerden yardım isteyerek bir birlik oluşturma yönüne gitmiştir. Batman'ın değişmeyen karakter özellikleri vahşilik, esrarengilik ve gizemliliği yansıtmak üzere koyu renk mobilyalar kullanılmağa devam etmişse de sıfırdan inşa edilen Cam Ev'de dekoratör Cal Loucks evi Batman'ın ruhunun derinliklerindeki arayışı, ruhunun iyileşmesini ve barış ihtiyacını düşünerek tasarlamıştır (Benson, 2016). Doğanın ortasında konumlandırılan evin içindeyken her yönden göl görülebilmekte, karakterler bu şeffaf mekanda doğanın içinde yaşıyormuş gibi hissetmektedir. Bruce Wayne Batman v Superman Adaletin Şafağı filminde süper gücünün 'zenginlik' olduğunu belirtmiştir. Modernist bir mimari üslupla inşa edilmiş, klasik mobilyalarla döşenmiş bu çağdaş ve modernizmin ikonik evlerine referans veren bu evle de Bruce Wayne'in zenginliğinin temsiliyeti amaçlanmıştır. Kömür, pas, altın ve gri renklerin kullanılmasıyla Batman'ın gizemli, karanlık, lükse düşkün ve erkeksi özelliklerine uyum sağlaması amaçlanmıştır. İç mekanda taş izlenimi veren fayanslar ahşap panellerle birlikte kullanılmıştır.



Görsel 6. Batman v Superman Adaletin Şafağı Filminde terkedilen Wayne Malikanesi (Wayne Manor), URL-6

Bruce Wayne'in Cam Ev'i neredeyse Mies van der Rohe tarafından tasarlanan Farnsworth Evi'nin kopyası gibidir. Tek farkı iç ve dış mekan elemanlarında siyah rengin ağırlık kazanması, girişe bir garajın ve bir dizi kolonla oluşturulan mekanın eklenmesidir. Bruce Wayne'in Cam Ev'i tercih etmesi şüphesiz gerisinde bir düşünce vardır. Bu tercih Bruce Wayne ve Bat (Yarasa) kişilikleri arasında gidip gelen karakterin Bat (Yarasa) yönünün ağırlık kazanmakta olduğunu ipuçlarını barındırmaktadır. Tuğla, taş ve devasalık demek olan Wayne Malikanesi'nden cam, çelik ve kompaktlığı temsil eden Cam Ev'e geçiş gizlenecekler ve korkulacaklar konusunda karakterin bir yüzleşme yaşamağa hazır olduğunu göstermektedir (Melrose, 2018). Cam duvarlar bir taraftan Yarasa yönünün adeta doğanın içinde yaşamasına imkan vermekte bir taraftan da geçirgen duvarlar görenlere burada gizlenecek hiçbir şey olmayacağı hissini vermektedir. Anne babasının Wayne Malikanesi'nde öldürülmesi ve mezarlarının malikanenin bahçesinde bulunmasının da Bruce Wayne'in oradan ayrılmak istemesinde etken olabileceğini düşündürmektedir. Malikanenin tam zıddı yapıdaki bir yaşama mekanını seçmesi Bruce Wayne'in yeni bir başlangıca hazır olduğunu göstermektedir.



Görsel 7. Batman v Superman Adaletin Şafağı Filminde Göl Kenarına İnşa edilen Modernist Batman Cam Evi, URL-7



Görsel 8. Modern Mimarinin İkonik Binalarından Farnsworth Evi (1945-1951), URL-8

Wayne Malikanesinde olduğu gibi Cam Ev'in de Batcave (Yarasa Mağarası) ile bağlantısı bulunmaktadır. Hatta ev mağaranın üzerine inşa edilmiştir. Evin içerisindeki siyah koridordan asansörle mağaranın koridoruna inilmektedir. Mağarada son teknolojiyi barındıran laboratuvar, silahların bulunduğu bölüm, Batmobil ve kıyafetlerin tasarlandığı bölümler bulunmaktadır. Mağaranın tasarımında daha çok siyah renk kullanılmıştır (Benson, 2016). Siyah renkle Batman'ın gizemli yönünü sürdürürken yaşama mekanında cam kullanımının artmasıyla karakterin dönüşümü vurgulanmağa çalışılmıştır.



Görsel 9. Batman Cam Evi'nin Yarasa Mağarası'na (Batcave) İnilen Karanlık Koridoru, URL-9



Görsel 10. Batman Cam Evi'nden İnilen Yarasa Mağarası (Batcave), URL-10



Görsel 11. Batman'ın Yarasa Mağarası'ndaki Yüksek Teknoloji Mekanları, URL-11

Bu yeni evin altındaki yeni mağaranın ana fikri her şeyin askıya alınarak havada asılı gibi durmasıdır. Nesnelerin havada durması yarasanın uçan bir yaratık olmasıyla da ilişkilendirilmiştir. Böylece Batman, bir yarasa gibi karanlık, gizemli, koyu renkli ve havada asılı duran mobilyalarla döşenmiş bir mağarada, kostümünde sembol olarak kullandığı yarasa gibi süzulebilmektedir. Mağaranın tasarımındaki bu geçirgenlik ve verilmeye çalışılan süzülme hissi de karakterin Bruce Wayne'in Bat (yarasa) özelliğinin karakterinde ağırlık kazandığı algısını güçlendirmektedir.

SONUÇ

Süper kahramanlar 1930'lu yıllardan günümüze dek popülerliğini korumuş ve gazete serilerinde, çizgi roman dergilerinde, sinema sektöründe, bilgisayar ve video oyunlarında ve oyuncularda yaşatılmıştır. Tüketimin önemli bir nesnesi haline de gelen süper kahramanların ürünlerinin popülerliğini kaybetmemesi için zaman zaman değişim ve dönüşümlere uğradığı izlenebilmektedir. Süper kahramanın karakter değişimine paralel olarak, mekanın karakteri de dönüşmektedir. Süper kahramanların kurgulanmasında mekan, süper kahramanın karakterini temsil etmekte önemli bir araç olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Bir insanın evi kişiliğinin ve kişisel zevklerinin fiziksel yansımasıdır. Yönetmen Zack Snyder Batman'ın da buna bir istisna oluşturmadığını göstermektedir. Batman v Superman Adaletin Şafağı'nda (Batman v Superman: Dawn of Justice, 2016) Snyder'in filmi tutkuyla yönettiği ve Süper Kahramanların içsel dünyasına izleyiciyi yakınlaştırmasıyla farklı bir yol izlediği anlaşılmaktadır. Film katmanlı değerlendirmelere imkan vermekte ve kullandığı sembollerle Batman ve Superman'ı ulaşılmaz kahramanlar olmaktan çok izleyicinin rol modelleri olmaya yaklaştırmaktadır. Zack Snyder anne-babasının evini (Wayne Malikanesi) terk eden Bruce Wayne'in Bat (Yarasa) yönünün Bruce'u geride bıraktığına izleyiciyi inandırırken Adalet Birliği'nin (Justice League, 2017) sonunda Bruce Wayne'nin Wayne Malikanesi'ne yeniden dönüp burasını Adalet Birliği'nin genel merkezi olarak kullanacağını göstermesiyle Bruce Wayne'nin kişiliğindeki değişimlere tanıklık ederken mekanın sembolik kullanımının başrolü paylaşacağına işaret etmektedir. Bruce Wayne'in Batman karakterine dönüşmesindeki temel hikayenin anne-babasının öldürülmesi ve onların intikamının hayatının merkezine oturmasının olduğu düşünüldüğünde bu mekânsal değişimin karakterin içsel dönüşümüne dair derin bir sembolizm barındırdığı söylenebilir.

Batman kostümü üzerinden moda tasarımındaki döneme ait akımların, kullanılan Batman logolarından grafik tasarımı alanındaki gelişmelerin ve teknolojik yeniliklere bağlı endüstriyel tasarım alanındaki gelişmelerin izini sürmek mümkündür. Batman Evleri de inşa edildikleri ve kullanıldıkları dönem bilgisini mimari elemanlar aracılığıyla okuyucuya ve izleyiciye sunmaktadır.

Savaşların devam ettiği ve şehirlerde suç oranının arttığı günümüzde insanlar suçlularla mücadele edebilecek bir kurtarıcıya, iyilerin kazanacağına olan umudun devam etmesine, dolayısıyla da süper kahramanlara duyduğu ihtiyaç ve inancın devam edeceği söylenebilir. En azından bu kurgu karakterler aracılığıyla adaletin ve hukuğun sağlanacağına toplumlar ihtiyaç duymaktadır. İnsan üstü güçleri olan ve olmayan süper kahramanlar var olmaya devam ettikçe karakterlerini yansıtan kentsel ve mimari mekanlar da kurgulanmağa devam edecektir. Makalede Batmanın karakterini yansıtılması için geri planda kostüm tasarımı, obje tasarımı, grafik tasarım gibi mekan tasarımının da izleri sürülebilmektedir. Genelde süper kahramanların toplumsal, kültürel ve siyasal bağlamla ilişkisinin ve özelde Batman'ın yaşama mekanlarının dönüşümünün analiz edildiği bu makalede, mekanın Batman karakterinin oluşumunda ve dönüşümünü yansıtmada çok önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Bu süreci okumak çizgi romanları okuma ve filmleri izlemede önemli bir farkındalık sağlamaktadır. Aynı zamanda tüm Süper Kahramanların ve Batman'ın önümüzdeki yıllarda gerçekleştirilecek çizgi roman ve filmlerinde toplumsal, siyasal değişimlere ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak nereye yol alabileceğini hayal edebilmenin kapılarını açmaktadır.

KAYNAKLAR

Atayman, V. (2004), Postmodern Kurtarıcılar. İstanbul: Donkişot Yayınları.

Benson, P. (2016), Batman's Taste in Modernist Furniture Revealed in Batman v Superman. <https://filmandfurniture.com/2016/07/batman-modernist-furniture-batman-v-superman-part-2/> (erişim tarihi: 12.03.2017)

Bill, B. (1991), Batman: Commodity as Myth. The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media. London: Routledge.

Goulart, R. (2004), Comic Book Encyclopedia: The Ultimate Guide to Characters, Graphic Novels, Writers, and Artists in the Comic Book Universe. New York: Harper Collins Publishers.

<http://technotoday.com.tr/batman-arkham-city-geliyor>, (erişim tarihi: 12.03.2018)

<https://filmandfurniture.com/film/batman-v-superman-dawn-justice/>, (erişim tarihi: 12.03.2018)

<https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps-tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/>, (erişim tarihi: 22.03.2020)

<http://henrycavill.org/en/blog/articles/item/890-man-of-steel-filming-location#prettyPhoto>

<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=793761>, (erişim tarihi: 21.03.2020)

<https://www.dccomics.com/characters/batman>, (erişim tarihi: 21.03.2020)

<https://www.dccomics.com/characters/gothamcity>, (erişim tarihi: 11.02.2021)

http://www.ign.com/wikis/man-of-steel/Fortress_of_Solitude, (erişim tarihi: 11.02.2021)

<http://www.kayiprihtim.org/portal/2016/03/24/1943-ten-gunumuze-batmanin-ekranlardaki-evrimi/#more-54181>, (erişim tarihi: 16.02.2020)

Karabıyık, S. (2012), Resmi İdeolojiye Göre Saf Değiştiren Süper Kahramanlar. Yeni Şafak Gazetesi Web Sayfası. Erişim tarihi: 22.07.2021 <https://www.yenisafak.com/yazarlar/?t=22.07.2012&y=SemaKarabiyik>

Kaygısız, Ü, Duran, Y. (2016), Popüler Kültür Süper Kahramanı Batman: Sistem Karşıtı Mı? Adalet Sağlayıcı Mı? Akademik Bakış Dergisi, Sayı 55, s.371-383.

Melrose, K. (2018), Why Wayne Manor Is Abandoned in Batman v Superman. <https://www.cbr.com/batman-v-superman-wayne-manor/> (erişim tarihi: 08.04.2021)

Pekmen, T. (2010), Süper Kahraman Nedir? Bir Giriş Yazısı. <https://www.kayipdunya.com/tunc-pekmen/super-kahraman-nedir-bir-giris-yazisi>. (erişim tarihi: 03.04.2021)

Reynolds, R. (1994), Super Heroes: A Modern Mythology. Jackson: University Press of Mississippi.

Ryan, M. ve Kellner, D. (1997), Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası. Çev. Elif Özsayar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Scott, B. (2008), Batman. The DC Comics Encyclopedia. London: Doring Kindersley, 40-44.

Seçmen, E. A. (2014), Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve Indiana Jones Filmleri Örneği. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı Anabilim Dalı: Yüksek Lisans Tezi.

Stark, L. (2002), Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, Conan: Fantastik Edebiyatlar Sinemalar Diyarında. Virgül Dergisi, Sayı 49, s.26.

URL-1 <http://henrycavill.org/en/blog/articles/item/890-man-of-steel-filming-location#pretty-Photo> (erişim tarihi: 06.04.2021)

URL-2 <http://www.kayiprihtim.org/portal/2016/03/24/1943-ten-gunumuze-batmanin-ekranlardaki-evrimi/#more-54181> (erişim tarihi: 08.03.2021)

URL-3 <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=793761> (erişim tarihi: 08.04.2021)

URL-4 http://batman.wikia.com/wiki/Gotham_City (erişim tarihi: 02.02.2021)

URL-5 <http://www.batman-online.com/gallery/5294/batcave-poster-for-batman-begins> (erişim tarihi: 03.04.2021)

URL-6 <https://www.cbr.com/batman-v-superman-wayne-manor/> (erişim tarihi: 08.04.2021)

URL-7 <https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps-tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/> (erişim tarihi: 03.04.2021)

URL-8 <https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps-tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/> (erişim tarihi: 08.01.2021)

URL-9 <https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps-tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/> (erişim tarihi: 08.01.2021)

URL-10 <https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps-tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/> (erişim tarihi: 08.01.2021)

URL-11 <https://filmandfurniture.com/2016/03/batmans-taste-in-modernist-furniture-revealed-in-google-maps-tour-of-bruce-waynes-house-from-batman-v-superman/> (erişim tarihi: 08.01.2021)

Wallace, D, Brevort T ve Darling A J. (2006), The Marvel Encyclopedia: The Definitive Guide to the Characters of the Marvel Universe. DK Publishing, UK.