

CANLANDIRMA SİNEMADA ÇİZGİ ROMAN ESTETİĞİ: “SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE” ÖRNEĞİ

COMIC BOOK AESTHETICS IN ANIMATION CINEMA: “SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE” EXAMPLE

Hüsnü Çağlar DOĞRU*

* Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi,
TÜRKİYE, e-mail: caglardogru@comu.edu.tr
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3690-9983>

Geliş Tarihi: 16 Temmuz 2020; Kabul Tarihi: 31 Temmuz 2020
Received: 16 July 2020; Accepted: 31 July 2020

ÖZET

İnsanın görüntü ile kendini anlatma isteği, mağara duvarlarından günümüze birçok değişim geçirmiş ve bu değişimlerin pek çoğuna teknoloji eşlik etmiştir. Değişim, disiplinler arası etkileşime de sebep olmuştur. Bu etkileşim toplumsal ya da teknolojik olduğu kadar, sanat dallarının birbiri arasında da gerçekleşmiştir. Sinemanın diğer sanat dalları ile olan ilişkisi biçim ve içerik bağlamda pek çok kez değerlendirilmiştir. 2018 yılında gösterime giren çizgi roman uyarlaması “Spider-Man: Into the Spider-Verse” filmi ana akım uzun metraj canlandırma filmler arasında kendine has görüllüğü ile öne çıkmaktadır. Çizgi Romanın anlatım diline ait referanslar filmin temel görsel estetiğini oluşturmaktadır. Bu referanslar, basılı materyalin doğası gereği kullanılan teknikler, matbaa makinelerinden kaynaklı baskı hataları ya da özgün anlatımının bir parçası olarak geliştirilen yansıma sesler, hareket hattı çizgileri gibi görsel yöntemlerin uyarlanması ile filmde yer almaktadırlar. Bu çalışma birçok farklı görsel sanat disiplininin teknik yöntemini kendi içerisinde harmanlamayı başaran canlandırma sinemanın, çizgi roman ile doğrudan bağlantısı olan görsel anlatımını ve filmdeki kullanım biçimini Genette’in metinsel-aşkınlık türleri bağlamında değerlendirmiştir.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma Film, Sinema, Çizgi Roman, Metinlerarasılık, Göstergelerarasılık, Metinsel-Aşkınlık.

ABSTRACT

The desire of the person to express himself with the image has undergone many changes from the cave walls to the present day and many of these changes have been accompanied by technology. Change also caused interdisciplinary interaction. This interaction occurred between social and technological as well as art branches. The relationship of cinema with other art branches has been evaluated many times in terms of form and content. The comic book adaptation “Spider-Man: Into the Spider-Verse”, which was released in 2018, stands out with its unique visuality among mainstream feature animation films. References to the narrative language of Comic Book constitute the basic visual

aesthetics of the film. These references are included in the film by the techniques used due to the nature of the printed material, the printing errors caused by the printing machines or the adaptation of visual methods such as reflection sounds, motion line lines developed as part of its original expression. This study evaluated the visual expression of the animated cinema, which was able to blend the technical method of many different visual art disciplines in itself, and its usage in the film in the context of Genette's Transtextuality types.

Keywords: Animation, Cinema, Comic Books, Intertextuality, Intersemiotic, Transtextuality.

1. GİRİŞ

Görüntü ve ses ile kendi dilini oluşturan anlatım biçimleri, öykülerinin aktarımını ön planda tutmuş olmalarına rağmen hiçbir zaman bununla yetinmemiş, söylemlerine estetik olarak da karşılık aramışlardır. Bu arayış kimi zaman hikayenin anlatımını güçlendirmiş, kimi zamansa biçimsel olarak, anlatılan meselenin çok ilerisinde bir ifade biçimine dönüşmüştür. Bu, insanın varlığını sürdürdüğü her dönemde yeni bir öykü ve yeni bir görüntü ile kendini ifade edebilmesine sebep olmuştur. Aracı olarak kullandığımız teknik ise ifade biçimimizi evrensel olarak anlaşılabilir kılan en güçlü parçalarından biridir. Her üretim kendisinden sonra gelenler için yeni bir bakış açısı, teknik bir çözüm ve ondan öncekileri kabul etme/reddetme isteğinin verdiği ilerleme içgüdüsünü getirmiştir.

Canlandırma sinema ve çizgi roman anlatımlarını ardışık çizilmiş kareler vasıtasıyla oluşturan iki yöntem olarak resimsel anlatı ile eş zamanlı olarak yolculuğa başlamışlardır. Fransa’da bulunan Chouvet mağarasındaki kronofotografik aslan hareketleri kolaylıkla bu anlatım yöntemlerine duyduğumuz ilginin bir kanıtı olarak tanımlanabilir. Canlandırma sinemaya dair bu istek uzunca bir süre öne çıkmamış olsa da sinemanın tarihine denk bir şekilde gelişen teknoloji ve yeni fikirler ile tekrar cazip bir üretim alanı haline gelmeye başlamıştır. Sinema, başlangıçtaki teknolojik büyüleyiciliğinin ardından, önceleri sadece gerçeği kaydederek, ardından geleneksel sanatların estetik ve düşünsel ifade biçimlerinden faydalanarak yola çıkmıştır. Ardından yeni iletişim olanaklarının getirisiyle, anlatımını sürekli güncellemiştir.

Will Eisner çizgi romanı, bir fikri veya hikâyeyi, yan yana dizilmiş resimlerin, görüntülerin ve kelimelerin düzenlenmesi ile anlatan bir sanat ve edebi form olarak “Ardışık Sanat” adıyla tanımlamıştır (EISNER, 2001). Ülo Pikkov’a göre ise animasyon, hareketsiz görüntülerin izleyicilerin zihninde bir hareket yanılması yaratacak şekilde sunulmasıdır (PIKKOV, 2010). Tanımı “çizgi” parantezinde kısıtladığımızda ardışık kare sayısı anlatımın sunumunu ve biçimini de değiştirmektedir. Çizgi roman, canlandırma sinemadan farklı olarak sayısal ardışık resim üstünlüğü kurmaz, kareler arasındaki bağlantıyı okuyucunun kendi hayal gücüne bırakır. Canlandırma film ise sayısal olarak fazla olan kare sayısı ile izleyicinin zihninde harekete dair bir yanılma oluşturur.

Canlandırma filmler diğer bütün sinematik formlar gibi birçok zaman edebiyatın içeriklerinden alıntılar yapmış ve bu anlatıları kendi mecrasının yöntemlerini kullanarak izleyiciye sunmuştur. Kendi mecraları içerisinde gerçekçi ya da gerçek-üstü, yazılı ya da görsel her tür ifade biçimi yeniden üretilebilir ya da yorumlanabilir. Bütün bu olanaklara sahip olmaları sebebi ile görsel olarak aktardıkları içerikler teknikleri dahilinde sınırsızdır. Canlandırma sinemanın ve çizgi romanın ortak paydada bulunduğu görsel ifade yöntemleri birbiri arasında da etkileşime sebep olmaktadır.

Çizgi roman da görsel ve edebi bir form olarak günümüz sinemasının önemli kaynaklarından birisidir. Özellikle 2000’li yıllardan sonra hızla gelişen ve büyük bir ekonomiye dönüşen süper kahraman ekosistemleri kendi içerisinde, çizgiroman, animasyon film, live action¹ film, bilgisayar oyunu, sosyal medya gibi iletişim araçları vasıtasıyla transmedya anlatı oluşturmaktadır. “Spiderman: Into the Spider-Verse” canlandırma filmi bu döngünün içerisinde Spiderman ile ilişkili öncelikle çizgi roman serisi bağlantılı bir hikaye üzerinden konumlanmaktadır. Film metinlerarası bağlamda serinin diğer filmleri ve çizgiromanları hikaye akışına bağlantılar içermektedir. Filmi özgün kılan ve ekosistemin diğer filmlerinden ayıran nokta yenilikçi görsel yapısıdır. Bu görsel yapı 1960’lı yılların “çizgi roman” teknikleri vasıtasıyla oluşmuştur.

“Spider-man: into the Spiderverse” canlandırma filmi, konusu itibarı ile var olan çizgi roman serisini referans almaktadır. Fakat sadece bu seriye özgü olmayan ve bütüncül olarak bir dönemin ya da tekniğin estetik bir referanslarını kendi mecrasında tekrar etmektedir. Film çizgi romana ait görsel estetiği kendi mecrası içerisinde yeniden oluşturmuştur. Bu bağlamda metinlerarası/göstergelerarası değerlendirmelere uygun bir nitelik kazanmaktadır.

Ferdinand de Saussure’un (1857-1913) dil bilimi üzerine yaptığı çalışmaların devamında Mihail Bakhtin (1895-1975), Julia Kristeva (1941-), Roland Barthes (1915-1980) gibi kuramcılar bu alanda eserler vermiş ve metinlerarasılık- göstergelerarasılık kavramları üzerine çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Bu dönemde yapısalcılığın da etkisiyle insana ve ürettiklerine dair bütün anlatı biçimleri incelenerek değerlendirilmiştir. Bu araştırmalar yazınsal metinlerin kendilerinden önce yazılmış diğer metinler ile ilişki kurduğuna dair bir savın ortaya konmasına sebep olmuştur. Kristeva, metnin başka bir metinle ve söylemle kurduğu ilişkiyi “metinlerarası” kavramı ile açıklamıştır.

Genette’de bu alanda çalışmış metinsel-aşkınlık (transtextuality) kavramı altında sistemli bir sınıflandırma oluşturmuştur. Genette, Metinlerarasılık (intertextuality), yanmetinsellik (paratextuality), yorumsal üstmetin (metatextuality), üstmetinsellik (architextuality), ana-metinsellik (Hypertextuality) başlıklarında beş tür ayırım önermiştir.

Çizgi roman ve canlandırma film alanlarında yapılan çalışmalar diğer alanlarda yapılan çalışmalara nazaran hala yeterli sayıda değildir. Bu çalışmada öncelikle, her iki disiplini de değerlendirirken daha kapsamlı ilerleyebilmek adına her iki alanın kendi gelişimlerine (Amerika özelinde) kısaca değinilmiştir. Devamında metinlerarasılık, göstergelerarasılık, metinsel-aşkınlık kuramları açıklanmıştır. Ardından film bu bilgiler ve kavramlar ışığında incelenmiştir.

2. ÇİZGİ ROMAN HAKKINDA

Ardışık Sanat” tanımlaması kapsamı içinde değerlendirdiğimizde geçmişi Mısır hiyerogliflerinden, William Hogarth’ın gravürlerine birçok tarihi referansa sahip olan çizgi roman uzun yıllar ya gerçek anlamda bir sanat yöntemi olarak görülmemiş (ve bu bağlamda değerlendirilmemiş) ya da sanat dalları arasında hiyerarşik olarak altlarda yer alan bir teknik olarak değerlendirilmiştir (BEATY, 2017).

Çizgi roman kültürünün tarihi buldukları coğrafyaya göre farklı geçmişlere sahiptir. ABD’deki geçmişi 19.yy’ın ikinci yarısına kadar uzanmaktadır (MCLOUD, 2018). Richard F. Outcault’un yarattığı dönemin tanınmış dergilerinde şerit karikatür olarak yer alan “The Yellow Kid” ,1897 tarihinde kitap olarak yayınlanmıştır (KOWALSKI, t.y.). Aynı dönemde buna benzer dergi ya da gazete şerit karikatürlerinin derlemelerinden oluşan pek çok kitap yayınlanmıştır. 1937 yılına gelindiğinde “Detective Comics” yayınevinin basmaya başladığı (bugün bilinen adıyla DC Comics) “Action Comics” serisi ile dönem, ABD için çizgi romanın

Altın Çağı olarak anılmaya başlamıştır. Bu, aynı zamanda kostümlü süper-kahramanların ortaya çıktığı ve popülerlik kazandığı yıllardır. 20.yüzyılın ikinci yarısına kadar süren bu dönemde süper kahramanların yer aldığı çizgi romanlar çok yüksek satış rakamları yakalamışlardır. II. Dünya Savaşı ile aynı döneme denk gelmesi propaganda aracı olarak kullanılmasını da kolaylaştırmıştır. Savaşın ardından çizgi roman satışlarında ciddi düşüşler yaşanmış, aynı dönem çizgi romana sansür uygulanması adına kamuoyu oluşmuştur ve bunun sonucunda çizgi roman yayınlarını düzenleyen bir kurallar listesi düzenlenmiştir (NYBERG, 1994).

Çizgi roman sinema dışında farklı sanat dallarının da merkezinde yer almıştır. Pop-Art'ın önemli sanatçılarından Roy Lichtenstein, Tony Abruzzo ve Russ Heath gibi çizgi roman sanatçılarından çalışmalarını tual üzerinde tekrar yorumlayarak yeni bir bağlama yerleştirmiştir. Gazete bayilerinde ya da kitapçılarda çok ucuza satılan çizgi romanların içerisinden seçilmiş panellerin (tekrar üretilerek) açık arttırmalarda milyonlarca dolara satılmış olması farklı tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Lichtenstein'in çizgi romanı, Pop-Art'ın temel kaynağını oluşturan popüler kültürün seri üretim hazır nesnelere ile aynı konuma taşınması tartışmanın temel konusunu oluşturmuştur (BEATY, 2017).

20.yy'ın ikinci yarısında çizgi roman tekrar popülerliğini kazanmıştır. Bu popülerliğin diğer sebebi Frank Miller, John Byrne gibi yeni nesil sanatçıların üretimlerinden kaynaklanmaktadır. Bu dönemde çizgi roman genel anlamda daha gerçekçi bir anlayışa doğru evrilmiştir. Doksanlı yıllar ile birlikte anti kahraman figürleri çizgi romanların popüler karakterleri haline gelmiştir. Bunun sonucu 2000 yılında vizyona giren X-Man serisi ile beyaz perdeye yansıyan uyarılama sayısı hızla artışa geçmiştir (KOWALSKI, t.y.)

Günümüz çizgi romanının yapım aşamaları, üretilen materyalin özelinde şekillense de birçok çizgi roman farklı görevleri olan kişiler tarafından oluşturulmaktadır. Senaryoya uygun bir şekilde çizer (Penciller) tarafından oluşturulmaya başlanır. Mürekkepleyici (Inker) tarafından kontur hatları oluşturulur. Renkçi (Colorist) tarafından renklendirilir ve yazıların, konuşma balonlarının ve yansıma sözcüklerin oluşturulması için yazı kaligrafı (Letterer) gönderilir.

3. CANLANDIRMA FİLM HAKKINDA

Canlandırma sinema da diğer sanat türlerinde olduğu gibi kendi içerisinde gerek sosyal gerekse teknolojik sebeplerle değişim geçirmiştir. Mağara resimlerinde yer alan ve ışık oyunları ile ortaya çıktığı varsayılan görsel ifade biçimindeki basitlik, çizgi film ve canlandırma sinema adına günümüzde dahi kendisine yer bulmaktadır. Yine de insanlık tarihine eş bu görsel anlatı biçimi mekanik olarak peş peşe gelen resimleri bir anlatım amacı olarak tekrar fark etmemiz ile yepyeni bakış açıları kazanmıştır.

19.yy ile birlikte Thaumatrope, Zoetrop, Praxinoscope gibi farklı denemeler ile birlikte ivme kazanan animasyon teknolojileri Charles-Émile Reynaud'un doğrudan şeffaf bir şerit üzerine çizdikten sonra perdeye yansıtarak sunduğu "Optik Tiyatro" isimli çizgi filmi ile bir üst noktaya taşınmıştır. 20.yy'ın ilk çeyreğinde Walt Disney ve Ub Iwerks'in birlikte ürettikleri ve ikonik karakter Mickey Mouse'un ilk defa izleyiciyle buluşmuştur. "Steamboat Willy" isimli çizgi film, ilgi çekici ve teknik olarak yenilikçi üretim tekniği ile sektörün hızla gelişmesine sebep olmuştur.

Tasarımını yaptıkları ve patentine de sahip oldukları çok katmanlı kamera (Multiplane Camera) sayesinde iki boyutlu animasyonlara, farklı hızlarda akan çizim katmanlarının yarattığı paralaks etkisinden faydalanarak derinlik ve boyut kazandırmışlardır. Özellikle kendi deneyimlerini aktardıkları ve günümüzde de birçok çizgi-filmde kullanılmaya devam eden

“Animasyonun 12 Prensibi” animasyonun kendi ifade biçimini oluşturmasında önemli bir kaynak olmuştur. Çizgi-Film endüstrisinin ivme kazanmasıyla başta Disney olmak üzere birçok farklı oluşum kendilerine has karakterler ile çizgi film üretimi gerçekleştirmişlerdir.

1930’lu yıllarda sinemalarda film başlarında ve aralarında haftalık olarak yayınlanan kısa dizi filmler popülerlik kazanmıştır. Çizgi roman uyarlaması süper kahraman Flash Gordon bu dönemde beyaz perdede yer bulmaya başlamıştır. Aynı dönemde sesli çizgi filmler popülerlik kazanmıştır. 40’lı yıllarda Kaptan Marvel, Batman, Superman gibi popüler kahramanların ilk uzun metrajlı filmleri çekilmeye başlanmış, 1941 yılında Supermen’in hikayelerini konu alan kısa çizgi filmler izleyiciyle buluşmuştur. Televizyonun yaygınlaşmasıyla sinemalarda gösterime giren filmlere ilgi azalmıştır (MİSİROĞLU, 2012).

20.yy’ın son çeyreğine gelindiğinde ise bilgisayar teknolojisinin hızla gelişmesiyle animasyon alanında da üretime dair süreçte üç boyutlu animasyon yeni bir yöntem olarak öne çıkmaya başlamıştır. Özellikle “Toy Story” (Lasseter, 1995) bu alanda bir milat sayılabilir. Pixar stüdyolarının bilgisayar destekli üç boyutlu dijital animasyon olarak ürettiği ilk uzun metrajlı film olan Toy Story bu alandaki teknik üretim sürecini çözümleyerek farklı teknolojilerin ve onların getirdiği teknik avantajların farkına varılmasında büyük etki sahibidir. Daha önce hiç deneyimlenmemiş bir üretim sürecini planlamak alışılmamış yöntemlerin dışında üretim gerçekleştirmek riskli olsa da atıkları adımın ardından gelen birçok animasyon stüdyosu ve bu stüdyoların ürettiği sayısız uzun metraj canlandırma film, Pixar’ı değişimi başlatan stüdyo olarak anılmasını sağlamıştır.

Çizgi roman uyarlaması süper kahraman filmlerine olan ilgi 2000’li yıllarda hızla artmaya başlamıştır. Özellikle Marvel ve DC Comics gibi büyük yayınevlerinin içeriklerinden birçok film üretilmiştir. Canlandırma sinema, tarihsel süreci de göz önünde bulundurulduğunda yeni teknolojilerden doğrudan etkileşime geçen, farklı üretim süreçlerini hızla kendisine adapte etmeye açık bir konuma sahiptir.

Günümüzde canlandırma sinema bir “tür” ya da “teknik” parantezin içerisinde değerlendirilemeyecek kadar kompleks bir yapıya sahiptir. Bunun temel sebebi üretim yöntemlerinin içerisine kattığı yeni teknik ve teknolojik gelişmeler ile farklı sanatsal ifade biçimleri yaratabiliyor oluşundan kaynaklanmaktadır. Elde edilen yüksek gelirler de bu alana yatırım yapılmasını kolaylaştırmıştır. Sinema, canlandırma sinema ve benzeri ardışık kareler vasıtasıyla anlatımını kuran tekniklere yapılan biçimsel eleştiriler ve kullanılan terimler, birden fazla terminolojiye ihtiyaç duyabilmektedir.

4. METİNLERARASILIK – GÖSTERGELERARASILIK

Çağdaş edebi ve kültürel teorilerin, Ferdinand de Saussure’un ölümünden sonra bir araya getirilen notlarından oluşturulan Genel Dilbilim Dersleri (1915) kitabı ile şekillenen modern dilbilimi temel aldığı düşünülmektedir (WOLLEN, 2018). Saussure, E. Durkheim’in dilin toplumsal bakış açısında incelenmesi fikrinden de yola çıkarak dilbilim teorisine sistemli bir terminoloji oluşturarak başlamıştır. Saussure şöyle demiştir: “Dil, kavramları belirten bir göstergeler dizgesidir. Onun için de yazıyla, sağır-dilsiz abecesiyle, simgesel nitelikli kutsal törenlerle, incelik belirtisi sayılan davranış biçimleriyle, askerlerin belirtkeleriyle, vb., vb. karşılaştırılabilir. Yalnız dil bu dizgelerin en önemlisidir.” Saussure göstergibilimi “göstergelerin toplum yaşamı içindeki yaşamını inceleyen bir bilim” olarak tanımlamıştır (SAUSSURE, 2001).

Postmodernizm ile birlikte konumlandırılan metinlerarasılık ve göstergelerarasılık kavramları Fransız Devrimi sonrası, sanatı dallara ve disiplinlere ayıran modernizme karşılık açık yapıta ve çok anlamlılık kavramları üzerine yönelir.

Erinç postmodernizmi şu şekilde tanımlamıştır; "Postmodernizm, modernizm'den sonra, fakat onun üzerine oluşturulan bir akımdır. Bu akım, yine tanımlı icabı, modernizm'i temel alır ve onu red etse bile, onun ayrılmaz bir eki olarak yapar bu reddi. O halde Postmodernizm, her şeyden önce, bir eklektik anlayış içinde, çoğulculuğu benimseyen "her şey olur" parolasıyla kendini ortaya koyan bir akımdır. "Ya öyle-ya böyle" değil, "hem öyle-hem böyle" düşüncesi onu çoğulcu, çok yönlü bir akım haline getirir." (ERİNÇ, 1994)

Farklı metinler arasındaki ilişkiyi belirlemeye çalışan, genellikle postmodern edebiyat kuramları ile ilişkilendirilen metinlerarasılık, kuramcı Julia Kristeva tarafından 1960'lı yıllarda ortaya konmuştur. Öncelikle yazın alanında ortaya çıkmıştır. (AKTULUM, 2014). Kristeva'nın teorisinin kökenleri Bakhtin'in "söyleşim/söyleşimcilik" kavramlarına dayanmaktadır. Bu teori temelde söylemlerin ve metinlerin, açık ya da kapalı alıntılar vasıtasıyla öncüllerini yinelediği/alıntıladığı sonu olmayan bir süreç olduğunu ileri sürmektedir. Bakhtin metinlerin insan ve zaman bağlamında tarihsel olarak incelenmesi gerektiği düşüncesindeyken, Kristeva metni yazara, yazarın erklerine ya da tarihe bağlantılar kurarak ele almaz. Kendisinden önceki metinler vasıtasıyla oluşturulan iç içe geçmişlik üzerinden değerlendirerek "çok sesli" özelliklerine işaret eder. Böylelikle metnin kendinden öncekiler ile kurduğu alıntı, anıştırma ve anımsamalara dayalı bağlantı metinlerarasılık kavramı ile ilişkilendirilir.

Kristeva aynı zamanda Barthes'in de öğrencisidir. Barthes'e göre metinlerarasılık; "...bitimsiz olan metnin dışında yaşamının olanaksızlığı"dır(BARTHES, 2007) Barthes "Yazarın Ölümü" ile birlikte metni "...içinde hiçbir özgün olmayan çeşitli yazıların birbiriyle hem uyum içinde olduğu hem de kavga ettiği, farklı boyutları olan bir alan...kültürün binlerce kaynağından çıkarılmış alıntılardan oluşan bir bütün " olarak tarif etmiştir.

Robert Stam metinlerarasılık kavramı ile ilgili olarak, metnin ilişki içerisinde olduğu her metnin kendi ilişkileri ile de bağlantılar oluşturduğundan bahseder. Janr teriminin dar kavramının kısıtlayıcılığına karşılık, sanatçıyı zaten var olan metinlerin orkestral yöneticisi olarak görür (STAM, 2014).

Metinler arası alıntılarının dışında farklı biçimler de birbirleri arasında alıntı ilişkileri kurmaktadır. Müzikten resme, yazından sinemaya, heykelden dansa, resimden sinemaya... yapılan alıntılar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Göstergelerarasılık kavramı farklı gösterge dizgelerinin birbiri ile olan ilişkilerini kapsar. Örneğin Godard, *Passion* (1982) filminde, Goya'nın ünlü "3 Mayıs Katliamı" resmini alıp sinemanın olanakları ile tekrar oluşturmayı tercih etmiştir. Aynı yönteme Peter Greenaway gibi yönetmenler de başvurmuştur. Bu alıntı biçimi sanatçıya ve kullandığı medyuma (araç) bağlı sanatsal özellikleri tekrarlamaz. Sinemanın olanakları vasıtasıyla yeniden oluşturur.

Göstergelerarasılık kavramından Aktulum şöyle bahseder: "...iki farklı gösterge dizgesi arasındaki (örneğin yazının resimle, resmin müzikle vb.) alışveriş işlemini, değişik gösterge dizgelerine ait yapıtlar arasındaki açık ya da kapalı ilişkileri belirtir"(AKTULUM, 2011). Sinema ve yazın arasındaki ilişki ise belki de en sık rastlanan çeşididir.

Gerard Genette (1930-2018) metinlerarasılık kavramı üzerine yapılan tartışmaları *Palimpsestes: Literature in the Second Degree* (1982) kitabıyla yeni bir noktaya taşır. Metinlerarasılık (intertextuality), yanmetinsellik (paratextuality), yorumsal üstmetin (metatextuality), üstmetinsellik (architextuality), ana-metinsellik (Hypertextuality) başlıkları altında beş türde sınıflandırma oluşturur ve bütün bu kavramları metinsel-aşkınlık (transtextuality) kavramı içerisinde birleştirir(AKTULUM, 2014).

Metinler arası ilişkiler üzerine yapılan bölümlemeler kesin sınırlar çizmezler. Birbirleri ile etkileşim halindedirler. Bu kavramlar film özelinde ilerleyen bölümlerde detaylandırılacaktır.

5. FİLM VE SPİDER-MAN HAKKINDA

Örümcek Adam ilk kez çizgi roman sayfalarında görülmeye başladığı 1962 yılından bu yana birçok mecrada izleyiciye ve takipçilerine sunulmuştur. Stan Lee ve Steve Ditko'nun yarattığı maskeli süper kahraman Spider-man'ın (Peter Parker'ın gizli kimliği) çizgi romanları Amerikalı yayınevi Marvel Pop Art Productions tarafından basılmaya başlanmıştır (WOLK, 2008). Çizgi roman tarihinin 1956-1970 yıllarını kapsayan ve “Gümüş Çağı” olarak adlandırılan dönemde yayınlanmaya başlayan Örümcek Adam serisi, bir uçak kazası sonrası ailesini kaybeden, *May* halası ve *Ben* amcası ile yaşamaya başlayan Peter Parker'ın radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılmasıyla başlayan maceraları üzerindedir. Günümüzde de popülerliğini sürdüren Örümcek Adam karakterinin hikâyeleri birçok çizgi film ve uzun metraj filmde işlenmiştir. Toplamda 14 uzun metraj film ve televizyon filmine, sayısız çizgi diziye, çizgi roman, roman, çocuk kitabına, bilgisayar ve konsol oyununa konu olan Örümcek Adam tüm dünyada tanınan bir karaktere dönüşmüştür. Spiderman-Into the Spider-Verse filmi merkezine Örümcek Adam karakterlerini konusunun merkezine yerleştiren ilk uzun metrajlı animasyondur. 2018 yılında gösterime girmiştir (PERSICHETTI vd., 2018) Marvel Sinematik Evreni dışarısında Sony tarafından yapılmış olmasına rağmen öykü Marvel çizgi romanları ve diğer Spider-Man filmleri ile bağlantılı olarak yapılandırılmıştır.

Filme konu olan hikâyenin baş karakteri Marvel'ın 2011 yılında yayınladığı çizgi roman serisi “Ultimate Spider-Man” sonrası yayınladığı “Ultimate Fallout” serisinin dördüncü sayısında bahsedilen ve Örümcek Adam'ın ölümü sonrası yerine geçen paralel bir evrenin Örümcek Adam'ı Afro-Amerikan *Miles Morales* üzerinden ilerlemektedir. Karakter, yazar Brian Michael Bendis ve çizer Sara Pichelli tarafından yaratılmıştır (HICKMAN vd., 2011). Film Marvel'ın bütün alternatif evrenlerinde yaşayan Örümcek adamların hikâye etrafında bir araya getirilmesi ile gelişen olayları anlatmaktadır.

On üç yaşındaki Morales Brooklyn, New York'da yaşamaktadır. Okul ve aile yaşamı arasında kendi sorunları ile boğuşan karakter, anne ve babasıyla yaşadığı evinden, kazandığı bir sınav sonucu özel bir okulun yurduna taşınmıştır. Polis olan babası, Morales'in kendisini çok yakın hissettiği ve geçmişi karanlık amcasıyla görüşmesini istememektedir. Amcası ile grafiti yapmak için gittiği bir metro tüneline laboratuvarında geliştirilmiş radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılan Morales'in hayata tamamen değişecektir. Kendisinde olan değişiklikleri anlamak için tekrar gittiği metro tüneline, Örümcek-Adam'ı ezeli düşmanı Kingpin'in birden fazla evreni bir araya getiren bir boyut kapısını (çarpıştırıcı) çalıştırmasını engellemeye çalışırken bulur. Çarpıştırıcının sebep olduğu patlamada Örümcek-Adam'ın öldüğü haberinin yayılmasıyla, Morales “Örümcek-Adam” olmayı yine çizgi romanlar üzerinden öğrenmeye çalışacaktır. Morales patlama sırasında kendi evrenine gelen bütün örümcek kahramanların da yardımıyla Kingpin'in tekrar çalıştırmayı planladığı cihazı durdurmaya çalışacaktır.

Filmde yer alan, diğer evrenlere ait örümcek kahramanlar, filmin çizgi roman ile kurduğu bağlantının bir diğer güçlü örneğidir. Seçilen kahramanlar farklı estetik değerlere sahip çizgi roman stillerinin birer temsilcisi olarak seçilmişlerdir. Orijinal Örümcek Adam'ın dışında filmde, Uzakdoğu çizgi roman karakterlerinden esinlenerek yaratılmış 3145 yılı New York'undan gelen “Peni Parker” ve robotu “SP//dr”, 1933 yılından gelen ve adı gibi siyah-beyaz bir karakter olan özel dedektif “Spider-Man Noir”, klasik “Looney-Tunes” karakterlerinin andıran domuz kahraman “Spider-Ham”, bir başka evrenin kahramanı olan ve hayatı başarısızlıklarla geçmiş “Spider-Man / Peter B. Parker” ve “Spider-Gwen” yer almaktadır. Bu kahramanlar filmde kendi evrenlerindeki görsel stillerini sürdürmektedirler.

6. SİNEMATİK EVREN

Çizgi roman, canlandırma film, sosyal medya, bilgisayar oyunları, televizyon gibi iletişim araçları vasıtasıyla oluşturulan süper kahraman evrenleri ve bu evrene ait hikayeler transmedya kavramı içerisinde varlık bulmaktadırlar. *Transmedya Hikaye Anlatıcılığı* kavramı ilk defa Henry Jenkins’in *Cesur Yeni Medya Kitabında* yer almıştır (JENKINS, 2019).

Jenkins şöyle açıklar:” ...her biri bütünüyle farklı ve değerli katkıda bulunan değerli metinlerle çeşitli medya platformlarında ortaya çıkar. Transmedya hikaye anlatıcılığının ideal biçiminde her bir yayıncı en iyi yaptığı şeyi yapar; böylece bir hikaye bir filmde tanıtılır, televizyon, roman ve çizgi romanlarla genişletilir; dünyası oyun oynayarak keşfedilebilir veya eğlence parkı cazibesi olarak deneyimlenebilir.” (JENKINS, 2019)

“Sinematik Evren” kavramını tanımlamak için daha kapsamlı olan “Paylaşım Evren” kavramını tanımlamak gerekmektedir. Farklı sanatçı ve yazarlar tarafından geliştirilen ve kendi içerisindeki hikayesiyle diğer içeriklerle ilişki içerisinde ya da bağımsız olarak var olan fakat buldukları dünyanın ortak gelişimine uyum sağlayan yaratıcı içerikler aynı paylaşım evreni içerisinde yer almaktadırlar (*Shared Universe*, 2020). Sinematik Evren tanımı ise öncelikle Marvel Comics şirketinin “Marvel Cinematic Universe” adıyla 2008 yılında markalaştırdığı bir pazarlama stratejisi olarak öne çıkmıştır. Ardından sektörü elinde tutan diğer şirketler tarafından farklı isimlerde kendi ekosistemlerini tanımlamak amacı ile kullanılmışlardır.

İzleyici verileri karşılaştırıldığında özellikle 2010-2020 yılları arasında süper kahraman filmlerinin ve buldukları ekosistemin sektörü domine ettiği görülmektedir (*Domestic Yearly Box Office IMDB*, 2020). Liam Burke, bu artış ile ilgili olarak özellikle 11 Eylül sonrası, izleyicilerin ihtiyaç duyduğu nostalji, kaçış, isteklerin yerine getirilmesi gibi dileklerin süper kahramanlar ve karşılarına düşman olarak yerleştirilen teröristler sayesinde sağlandığından bahsetmektedir (BURKE, 2015).

Genel anlamda sinematik evrenler çizgi romanların üretim mantığında da olduğu gibi kendi ekosistemleri ve altında gelişen hikayelere sahip çizgi roman kahramanları vasıtasıyla oluşturulmuşlardır. Bu kapsamda çizgi roman kahramanlarına ait özel gelişen hikayeler ve kahramanların ortak olarak yer aldıkları hikayeler vasıtasıyla kapsamlı bir ekosistem oluşturulmaktadır.

Filmin başlangıcında, Örümcek Adam kendisini tanıtır. Bu bölümde kendi çizgi romanlarından, kendi adına üretilmiş mısır gevreklerinden, sosyal mecralarda paylaşılan yılbaşı şarkılarından bahsetmektedir. Bu durum hem filmin evreni içerisinde hem de izleyicinin gerçeğinde karşılığı olan bir söylemdir. Böylelikle kendi transmedya anlatı evrenini film içerisinde tekrar sunmaktadır. Bunu sağlayabilmek için Spiderman’ın diğer filmlerinde yer alan bazı sahneler canlandırma filmin teknikleri ile tekrar oluşturularak filmde kullanılmıştır.

Aynı karakterlerin yer aldığı fakat yeni bir öykü ile sunulan filmler “sürdürüm” olarak adlandırılır (AKTULUM, 2018). Spider-man filmleri de aynı durum içerisinde değerlendirilebilir. Spiderman’i oynayan aktör ya da filmin diğer oyuncularını değiştirmiş olsalarda genel olarak “Spider-man” karakterinin devamlılığı sürmektedir. Diğer yandan “into the Spider-Verse” filminde bildiğimiz anlamdaki karakterinin ölümü ile gerçekleşen olaylar yer almaktadır. Yine de orijinal Peter Parker’ın diğer evrendeki replikası “Peter B. Parker” yan karaktere dönüştürülerek filmde yer almaya devam etmektedir. Maskenin altındaki kahraman değişmiştir.

Filmde alıntılar açık ve kapalı olarak yer almaktadır. Her ikisinde algılanma durumu izleyicinin kültürel birikimi ile ilişkilidir. Bu durumda kapalı alıntı izleyicinin filmi tümüyle anlaşılmasını engelleyecek bağlantılar içerir (AKTULUM, 2018). Bu noktada izleyici kitlesinin

filme olan bağlılığını arttırabilmek adına birçok "easter egg" de kullanılmaktadır. Easter egg, çoğunlukla film, bilgisayar oyunu içerisine, insanları bulmaya çalışacakları ve bulduklarında keyif almaları için yerleştirilen, etkileşimi arttıran, gizli sürprizler ve ekstralar olarak tanımlanmaktadır. Stan Lee ile ilgili referans da bunlardan birisidir. Spiderman ile ilişkili filmlerin tamamında karakterin yaratıcısı Stan Lee filmde yer almaktadır. Filmin içerisinde karakterin ilk dönüşümünü yaşadığı dönemde, süper kahraman kostümünü Miles Moralesle satan kişi olarak var olmaktadır.

Metinlerarasılık ve göstergelerarasılık kavramları çok yönlü bir akışı da temsil etmektedir. Bu noktada sinema aktarım yöntemleri bakımından diğer bütün disiplinlerden daha geçirgen bir konuma sahiptir. Sinematik Evren tanımı aynı zamanda birbirinden alıntılar yaparak ya da birbirleri hakkında soru işaretleri yaratarak döngünün devamlılığını sağlayan, temelde ekonomik, özelde çizgi romandan, sinemaya, bilgisayar oyunlarından mobil uygulamalara, yaratılmış bütüncül bir hikaye evreni olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu ekosistemde sinema bütün metin ve görüntü verisini birleştirir, büyüteç etkisi yaratır ve güçlendirir, diğer mecralarda tekrar yaratılmasını, ekonomiye dönüşmesini ve tekrar kendisine dönmesini sağlar. Metinlerarasılık kavramının alıntılama ile olan ilişkisine benzer bir şekilde, bu ekosistem, içerisinde ekonomik kavramlar vasıtasıyla sıkıştırılmış mikro bir referanslar ağı yaratmıştır. Böylece izleyicinin/takipçinin hikayeyi tamamlamak için bir mecradan diğerine geçişi sağlar.

7. GENETTE'İN METİNSEL-AŞKINLIK TÜRLERİ BAĞLAMINDA FİLM

Genette tarafından tanımlanan ve Metinsel-aşkınlık kavramı içerisinde değerlendirilen metinlerarasılık (intertextuality) ilişkisi o güne kadar yapılan tanımlardan farklı bir noktaya işaret etmektedir. Genette somut bir ilişkiyi işaret etmektedir. Tümceler ile kısıtlanmış bu somut durum metin dışı (yazı içermeyen resim, söz içermeyen müzik) sanatları kapsamamaktadır (AKTULUM, 2011). Şöyle tanımlamıştır : "...bir cümle, parça veya genellikle şiirsel bir metnin kısa bir bölümü olarak gözlemlenen semantik-semiyotik mikro yapılar"(GENETTE, 1997) Filmin özelinde filmin adıyla ve senaryosuyla referans verdiği bütün metinler bu kapsam altında değerlendirilebilmektedir. Film adını aynı isimli çizgi roman serisinden almaktadır.

Yanmetinsellik (paratextuality), Genette'in ikinci tür ilişkisidir. Yapıtın kendi mecrası dışında kalan ikincil dereceden bütün metinleri kapsar. Tanıtım amacıyla yapılan çalışmalar, yazılar ve başlıklar, afişlerde ve içeriğinde yer alan eleştirmen sözleri ya da filmin kendi içerisinde yer alan filme ait yorumu yönlendiren yol göstericilerdir. Örneğin filmin resmi tanıtım afişinde yer alan logo diğer bütün Spider-Man serilerine birer referans olarak hangi ekosistem içerisinde yer aldığını göstermektedir. Günümüzde filmler birçok afiş, görsel ve kısa tanıtım videoları ile dolaşıma sokulmaktadır. Bütün bu içeriklerde yayınlanacak mecra da göz önünde bulundurularak filmin farklı yönleri ön plana çıkarılmaktadır. Bu noktada filmin basın bülteninde sunulan afiş yeni bir Örümcek Adama ve ona eşlik eden karakterlere referans vermektedir.

Önsözler de "yanmetinsellik" bağlamında değerlendirilmektedir. "Spider-man: into the Spiderverse" filminin başlaması ile birlikte siyah ekran üzerinde izleyiciye sunulan ilk şey İkinci Dünya Savaşı sonrasında çizgi roman kapaklarında kullanılmaya başlayan "Approved by Comics Code Authority" logosudur. Amerikan Çizgi Roman Dergi Birliği'nin çizgi romanları yayınlanmadan önce denetleyip onayladığına dair, pul şeklindeki bu logo, 1950'li yıllarda çizgi romanların kapaklarında kullanılmaya başlanmıştır. 1930'lu yıllarda başlayan ve çizgi romanların gençlerin ve çocukların üzerinde olumsuz etkileri olduğu düşüncesi üzerine süregelen tartışmalar, 2.Dünya Savaşı sonrası Amerikalı psikiyatrist Dr.Fredric Wertham'ın bu konuda yayınladığı çalışmalarının da etkisiyle hız kazanmıştır. Devlet kurumlarının da

dikkatini çekmeyi başaran bu çalışmaların ve yaratılan kamuoyunun sonucunda Amerikan Çizgi Roman Dergisi Derneği kurulmuştur. Dernek tarafından oluşturulan bu ön inceleme/sansür sisteminin, dağıtımçıların da desteğini alması sonucunda birçok çizgi roman dergisi bu kodu kullanmak ve ilkelerine uymak durumunda kalmıştır (NYBERG, 1994). 2011 yılına kadar varlığını sürdürmeye devam eden 41 maddelik bu kurallar listesi ile suçluları övmek, özendirmek, suçu detaylı tasvir etmek, resmî kurumları olumsuz gösteren içerikler oluşturmak, aşırı şiddet içeren sahneler sunmak ve benzeri detaylar, kapak, çizim ve metin içeriklerinde kesin bir biçimde engellenmek istenmiştir.

Yakın zamanda kullanımdan kalkan bu logonun filmin açılışında yer alması iki anlamda değerlendirilebilir. Birincisi “çizgi film” olarak geniş bir yaş aralığına sahip olmanın getirdiği, içeriği garanti eden anlamı, ikincisi ise görsel anlatımını referans aldığı 60’lı yılların çizgi roman tarzına doğrudan bir referans vermek istemeleri. Her iki anlamda filmin açılışı ve çizgi romanın kapağı olarak yeniden oluşturulmuştur.

“Yorumsal Üstmetin” (metatextuality) Genette’in tanımladığı üçüncü tür ilişkidir. Metin ile ilgili kendisinde daha önce üretilmiş diğer metinlere yapılan alıntı yapma şartı olmadan yapılan yorumları içerir. Bu durum ilişki türünü, göstergelerarasılık bağlamında değerlendirme yapmaya yönlendirir. Metatext aynı zamanda yapı sökümdür. Filmde, çizgi roman ile yorumsal üstmetin bağlamında kurulan ilişkiler karakterlerin ve tekniklerin yorumlanarak aktarılması şeklinde oluşmuştur.

Film görsel anlatısını 1960’lı yılların çizgi romanlarına ait biçimler vasıtasıyla oluşturmuştur. Çizgi romanlar anlatılarını, öncelikle görüntü, ardından metin ve grafik yardımıyla genel olarak sayfanın, sonra da eğer varsa panellerin kadrajında oluşturmaktadırlar. Film çizgi romana özel bu biçimlerden faydalanarak görsel anlatısını oluşturmuştur.

Paneller çizgi roman için sadece oluşturulmuş kadrajlar olarak düşünülmemelidir. Çizgi roman için paneller birden fazla anlam içerebilirler. Bunlardan bir tanesi zaman kavramıdır (MCCLOUD, 2018). Çizgi romana benzer bir biçimde, arka arkaya gelen ve dikkat çekilmek istenen sahnelerde kadrajın içerisine yerleştirilen çizgi roman panelleri vasıtası ile “zaman” anlatımı genişlemiş ve filmde geçen olayın önemi vurgulanmıştır.

Kontur çizgileri çizerin özgün estetik anlayışının en önemli biçimi olarak sanatsal üretimin merkezinde yer almaktadır. Öyle ki diğer sanat dallarında olduğu gibi sanatçıya has yöntemler tanınabilir birer imzaya dönüşmüştür. Filmde kullanılan çizgiler ise daha çok anonim bir anlayışla oluşturulmuş, sanatçısına bağlantı kurulamayan niteliktedir. Çizgi romanlar kontur çizgilerinden pek çok farklı amaç için faydalanmaktadırlar. Filmin tamamında özellikle kontur olarak kullanılan çizgisel değerler filmi çizgi romana daha da yakınlaştırmıştır. Filmde karakterlerin üzerinde, özellikle de yüzlerinde, ayrı bir katman olarak belirgin bir şekilde kullanılmışlardır. Bu kullanım yüz mimiklerindeki ifadeyi güçlendirmiş ve daha tanımlanabilir şekilde aktarmaya olanak vermiştir. Ayrıca filmde perspektifi güçlendiren ve mekanları tanımlayan çizgiler olarak varlık bulmaktadırlar. Işık, gölge ve renk ile yaratılmış olan tanımların üzerine tonal değerlerinden kolaylıkla ayrılan çizgi konturlar eklenmiştir.

Özellikle ön plana çıkan diğer ilişki bir baskı tekniği olan Halftone ve Ben-Day noktalarının filmde kullanımınıdır. Ticari üretim için sıklıkla başvurulan bu teknikte çeşitli büyüklüklerde ve yakınlıkta olan noktaların/çizgilerin beyinde farklı gri tonlarının varlığına dair algı yanılsaması yaratması mantığı üzerine kuruludur. Gravür kökenli geleneksel baskı tekniklerinin ihtiyacı karşılayamamasından kaynaklı geliştirilen dört renkli (CMYK) ofset baskı, yarı tonlu noktalar kullanarak ve farklı renkleri üst üste bindirerek tonlar arası geçiş izlenimi yaratan görüntüler ve geniş bir renk paleti oluşturabilmektedir. Ben-Day noktaları ise ismini illüstratör Benjamin Henry Day Jr.’dan almaktadır. Half-tone yönteminden farklı olarak

bu teknikte noktalar tek bir ebatta kullanılırlar. Böylece üst üste gelen, farklı renkler ve farklı aralıklarda bulunan noktalar vasıtası görüntü oluşturulmaktadır. Ben-Day tekniği sıklıkla kullanılmaya başladığı dönemde çizgi-roman ile özdeşleşmiştir. Başlangıçta teknik bir çözüm olan bu teknik, ilerleyen dönemlerde sanatsal bir ifade biçimine dönüşmüştür. Özellikle Roy Lichtenstein’in Pop-Art kapsamında değerlendirilen resimleri buna önemli bir örnektir.

Kadrajın içerisinde sıklıkla karşılaştığımız konuşma/düşünce balonları ve yazılı ses efektleri filmin birçok yerinde kullanılmıştır. Çizgi romanların doğası gereği sesleri yoktur. Yansıma sözcükler (Onomatopoeic Words) objelerin, aletlerin, insanların, hayvanların çıkardığı refleks ya da etkileşimle oluşan ve yazılan seslerdir (AY, 2017). Çizgi romanlar yansıma sesleri yazılı halde kullanarak onları birer görsel anlatım biçimine dönüştürmüşlerdir. Aktardıkları durumun niteliğine göre form olarak kendi estetik değerleri ile birlikte görsel/grafik olarak yer alırlar. Tipografi ile doğrudan bağlantılı bu anlatım yöntemi, yazılı sesler vasıtasıyla anlam oluşturmakta kullanılabilirler. Yansıma ses efektleri her zaman gerçekte var olan seslerin yerine geçmezler.

Ses olarak filmde sunulmamış olmaları, yazı ile ifade edilmeleri karakterlerin diğer karakter, obje ve olay ile olan ilişkisini vurgulanan birer öge olarak yeniden düşünmemize olanak tanımıştır. Benzer bir durum düşünce balonları için de geçerlidir. Karakterlerin iç sesleri, konuşma olarak filmde yer almıştır fakat vurgulanmak istenen sözcükler görüntünün içerisinde tipografiye dayalı estetik bir öge olarak yazı ve kutularda kullanılmıştır. Bu sayede filmin evreninde yeni bir katman olarak yazı öne çıkarmaktadır.

Sanat tarihinde birçok kez sabit bir karenin içerisinde zamanın nasıl ele alınabileceğine dair denemelerde bulunulmuştur. Tek bir kompozisyonda geleceği ya da geçmişi görmek veyahut bir hareketi üst üste pozlanmış gibi resmetmek çözüme yönelik farklı denemelerdir. 20.yy’ın başlarında Giacomo Balla gibi Fütürist sanatçıların da eserlerinde yaptığı gibi, hareket eden çizgilerin izlediği yolu tanımlamak ve hareketin yapıldığı süreyi gözle görünür kılmak, görüntüye dinamizm katmak için kullanılmaktadır. Çizgi roman da benzer teknikler geliştirmiştir. Sıklıkla tercih edilen yöntemlerden birisi de *hareket hattı* tekniğidir. (MCCLOUD, 2018). Film hareket bulanıklığının yerine, çizgi romanın sabit kare içerisinde zamanı ifade etmek için kullandığı, hareket hattını çizgisel bir değer olarak ifadeyi güçlendirmek amacıyla kullanmıştır.

Filmde yer alan bir diğer matbaa kökenli görsel ise temelde bir hatadan kaynaklanmaktadır. Basılı materyallerde temel renklerin dışındaki renkler ana renk katmanlarının üst üste gelmesiyle oluşturulmaktadır. Baskı sırasında kalıpları olması gereken yerlerden kayarak gerçekleştirdiği bu hata bir çeşit renk kayması durumu yaratmaktadır. Günümüzde gelişen baskı teknikleri ile bu tip hatalar ile fazla karşılaşmamış olsak da bir dönemin çizgi roman baskılarında da sıklıkla karşılaşılan teknik bir sorundur.

Film bu problemi bir görsel ifade aracına dönüştürmüştür. Özellikle kamera ve lens hareketlerinde kullanılan yöntem ile netlik dışında kalan alanlar CMYK renklerinin oluşturduğu paralaks etkisiyle gösterilmiştir. Bu sayede optik bir kamera hareketinin yanılması, iki boyutlu bir baskı hatasını kullanarak yeniden oluşturulmuştur. Netlik bozulması aynı zamanda karakterlerin duygu durum değişikliklerinde de bulanıklık etkisi yaratmak için tercih edildiği görülmektedir. Filmde hareket bulanıklığı (motion blur) kullanılmamış olması filmin her karesinin net bir çizgi roman sayfası gibi gözükmesini sağlamıştır. Motion Blur’un yaratacağı etkiyi sağlamak ve ihtiyac duyulabilecek aksiyonu yüksek sahnelerde bu etkiyi yaratmak için de aynı hatadan yararlanılmış, hareket yönünde kaymalar ile bu etki yaratmakta kullanılmıştır. (*Into The Spider-Verse’s Production Designer Shares Secrets (Artists Alley) / SYFY WIRE*, 2019)

Filmde yer alan karakterler de “metatextuality” bağlamında ilişki içerisindedirler. Miles Morales Marvel’in daha önce yayınladığı çizgi roman sayılarında filmde görünen fiziki özelliklerinden farklı bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu farklılık hikayenin çizgiroman tarafında devam eden versiyonunda da bulunmaktadır. Filmde yer alan yan karakter “Peter B. Parker” da böyle bir ilişki içerisinde yer almaktadır. Orijinal “süper” kahraman “Peter Parker” ın başka bir evrenden gelen ve fiziksel olarak da benzeri olan karakter aynı zamanda bir anti-kahraman olarak yorumudur. B. Parker orijinalinin aksine kendi evreninde başarısız olmuş, aşk ilişkisini sürdürememiş, “süper kahraman” olmayı becerememiş bir kahramandır. Bu anlamda süper kahraman yorumu olan anti-kahraman olarak filmde yer almaktadır.

Aynı durum diğer karakter için de geçerlidir. Bütün diğer örümcek karakterlerin bir araya geldiği sahnede her bir karakterin hikayesi paralel bir kurguyla filmin açılış sahnesine benzer bir şekilde anlatılmaya başlanır. Filmdeki örümcek adamların her biri, bir türe ya da estetik biçime referans vermektedir.

Karakterin altyapısı açıkça “film noir” türü üzerine oturtulan “Spiderman Noir” bunlardan birisidir. Karakter bütün film boyunca tamamen siyah beyaz ve yüksek kontrastlı bir görüntüden oluşmaktadır. Adından da anlaşılacağı üzere Hollywood ile özdeşleşmiş “Film-Noir” türünün özelliklerine gönderme yapan bir karakterdir. Karakterin görüntüsünün yanı sıra diyalogları da bu türe uygun olarak yazılmıştır.

"Peni Parker" ve robotu "SP//dr" çizgi roman kökenli karakterlerdir. Fakat çizgi romandan farklı olarak film için yeniden tasarlanmışlardır. Filmdeki biçimleri ile Anime karakterlerin estetik özelliklerini kazanmıştır. "Spider-Ham", 1930-1969 yılları arasında Warner Bros.'un televizyon için yaptığı "Looney Tunes" çizgi film serisinden esinlenerek tasarlanmış bir süper kahramandır. Çizgi romandan filme aktarılan diğer süper kahraman ise Spider-Gwen'dir. Karakterlerin hepsi hem kendi içerisinde süper kahraman hem de bilindik anlamdaki "süper kahraman" karakterlerinin hicivleri olarak oluşturulmuşlardır.

Üstmetinsellik (architextuality) ilişkisi metnin tür ilişkisini belirler. Okur, tecrübe ettiği diğer metinleri referans olarak metnin hangi türe dahil olduğunu belirler. Bu ilişki filmi süper kahraman filmlerinin arasında değerlendirmemize yarayan tanımlamaları ortaya koyar.

Ana-metinsellik (Hypertextuality), Genette'in tür ilişkileri kapsamında temel bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Göstergeler arası ilişki bu tür altında kurulur. Ana Metinsellik ile; "...bir "B" metni (hypertext: ana-metin) ile daha önceki bir metin "A" (hypotext: gönderge metin) ile birleştiren herhangi bir ilişki" kastedilmektedir (GENETTE, 1997). Hypertext ve hypotext arasında gerçekleşen öykünme ve dönüşümü, kolaylıkla algılanabilir olduğu durumlar ile sınırlar. Bu dönüşümü, pastiş (öykünme), parodi (yansılama) ve travesty (alaycı dönüştürüm) başlıklarında sınıflandırır. (AKTULUM, 2014).

Öykünme (Pastiş) bir filmin “tür, belli bir yazınsal ya da sanatsal okul, değişik sanatsal biçimler ve biçimler” vasıtasıyla diğer film ya da filmler ile kurduğu ilişki olarak tanımlanmaktadır (AKTULUM, 2011). Film açık bir şekilde Çizgi romanda yer alan “Spider-verse” serilerine gönderme yapmaktadır. Çizgi roman sadece edebi bir metin içermez aynı zamanda görsel olarak da anlatısını oluşturur. Bu bağlamda genel anlamda “Spider-Man” karakterinin edebi ve biçimsel yapısı ile canlandırma filmdeki yapısı net bir biçimde ilişkilendirilmiştir. Bu ilişki sadece çizgi romanla değil aynı zamanda karakter ile ilgili bütün üretimler ile bağlantılar içermektedir.

8. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Film, popüler kültürün güçlü bir parçası olan çizgi romandan yola çıkarak yine popüler kültür için üretilmiştir. Kötülerin kaybettiği iyilerin kahramanlıklarının tekrar onaylandığı, kazananın tarafında olmanın getirdiği hazzın pekiştirildiği bir anlatımı kendi içerisinde tekrar etmiştir. Bu noktada Lichtenstein’a hak vermek gerekir. Fakat diğer bir açıdan bakılırsa canlandırma film adına gerek teknik yetkinliği ile gerekse akıllıca planlanmış yapısıyla ardından gelecek filmler için güçlü etkiler bırakacağı açıktır. Alıntılar ile örülü yapısı bir araya getirdiği parçalar ile metinlerarasılık, göstergelerarasılık ve Genette’in metinsel-aşkınlık kavramları için açık ve net bir örnek teşkil etmektedir. 1960’lı yılların çizgi romanlarının biçimsel alıntılarını tekrar oluşturan, kültürel mozaik içerisindeki karakterlerin bir arada maceraya çıktığı ve devam filmi, yeni çizgi roman serileri, bilgisayar oyunları, instagram paylaşımları için kendi üretimlerinin yeni kaynağı olarak “Spider-Man: into the Spider-Verse” tekrar tekrar üretilecek ve bize geri dönecektir.

KAYNAKÇA

- AKTULUM, K. (2011). *Metinlerarasılık / Göstergelerarasılık*. Kanguru Yayınları.
- AKTULUM, K. (2014). *Metinlerarası İlişkiler*. Kanguru Yayınları.
- AKTULUM, K. (2018). *Sinema ve Metinlerarasılık: Filmlerarası Etkileşimler ve Aktarımlar*. Çizgi Kitabevi.
- AY, D. A. (2017). Ses Sembolizmi ve Ses-Anlam Uyumunun Farklı Bir Sınıflandırma Denemesi. *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 57(57), 17-27. <https://doi.org/10.26561/iutded.369143>
- BARTHES, R. (2007). *Yazı Üzerine Çeşitlemeler Metnin Hazzı* (2. bs). Yapı Kredi Yayınları.
- BEATY, B. (2017). *Sanat Karsısında Çizgi Roman*. Yapı Kredi Yayınları.
- BURKE, L. (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Univ. Press of Mississippi.
- Domestic Yearly Box Office IMDB*. (2020, Temmuz 3). Box Office Mojo by IMDB. https://www.boxofficemojo.com/year/?ref_=bo_nb_sl_secondarytab
- EISNER, W. (2001). *Comics and Sequential Art by Will Eisner*. Poorhouse Press.
- ERİNÇ, S. M. (1994). Postmodernizm'in Tanımı. *Anadolu Sanat*, 2. <https://hdl.handle.net/11421/1059>
- GENETTE, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree* (C. Newman & C. Doubinsky, Çev.; 8th ed. edition). University of Nebraska Press.
- HICKMAN, J., SPENCER, N., & BENDIS, B. M. (2011). *Ultimate Fallout (2011) #4 | Comic Issues / Marvel. Marvel Entertainment*. https://www.marvel.com/comics/issue/39962/ultimate_fallout_2011_4
- Into The Spider-Verse's Production Designer Shares Secrets (Artists Alley) | SYFY WIRE*. (2019). [https://www.youtube.com/watch?v=TGXEh-YEj40]. <https://www.youtube.com/watch?v=TGXEh-YEj40>
- JENKINS, H. (2019). *Cesur Yeni Medya* (3. bs). İletişim Yayınları. <https://www.iletisim.com.tr/kitap/cesur-yeni-medya/9330>
- KOWALSKI, J. (t.y.). *Comics: Comic Books—Illustration History—Norman Rockwell Museum*. Comic Books History. Geliş tarihi 23 Haziran 2020, gönderen <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books>
- MCCLLOUD, S. (2018). *Çizgi Romanı Anlamak*. Sırtlan Kitap.
- MİSİROĞLU, G. (2012). *The Superhero Book: The Ultimate Encyclopedia of Comic-Book Icons and Hollywood Heroes* (2 edition). Visible Ink Press.
- NYBERG, A. K. (1994). *Seal of Approval: The Origins and History of the Comics Code*. Univ. Press of Mississippi.
- PERSICHETTI, B., RAMSEY, P., & ROTHMAN, R. (2018, Aralık 12). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Animation, Action, Adventure, Family, Sci-Fi]. Sony Pictures Entertainment (SPE), Columbia Pictures, Marvel Entertainment.
- PIKKOV, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts.

- SAUSSURE, F. D. (2001). *Genel Dilbilim Dersleri* (1. bs). Multilingual Yabancı Dil Yayınları.
- Shared universe*. (2020, Haziran 12). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Shared_universe&oldid=962079964
- STAM, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*. Ayrıntı Yayınları.
- WOLK, D. (2008). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean* (Reprint edition). Da Capo Press.
- WOLLEN, P. (2018). *Sinemada Göstergeler ve Anlam* (3. bs). Metis Yayınları.

NOTLAR

¹ Live Action: Animasyon veya bilgisayar tarafından oluřturulan efektlerin aksine gerek insanları veya hayvanları ieren film.