



2000 Yılı Sonrası Türk Bilim Kurgu Filmlerindeki Kostümlerin Göstergibilimsel Analizi: “Gora”- “Arog”- “Arif V 216” Filmleri Örneği*

Semiotic Analysis of Costumes in Turkish Science Fiction Movies After 2000: Example of Gora- Arog- Arif V 216 Movies

Selda Güzel,^a Suna Durdu Zor^b

^a Doç.Dr., Selçuk Üniversitesi, Konya, Türkiye.
sguzel@selcuk.edu.tr
ORCID: 0000-0002-9406-064X

^b Öğr.Gör, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Niğde, Türkiye
sdurdu@ohu.edu.tr
ORCID: 0000-0002-7849-3218

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Başvuru tarihi: 22.10.2021

Düzeltilme tarihi: 29.12.2021

Kabul tarihi: 30.12.2021

Anahtar Kelimeler:

Kostüm,

Sinema,

Metinlerarasılık,

Giysilerarasılık,

Göstergibilim.

ÖZ

Postmodernizmin yaygınlaşmasıyla birlikte her sanat dalının birbirinden etkilendiği, birbirini yinelediği bilinmektedir. Bu bağlamda kültür- sinema- kostüm arasında bağımlılık ilişkisi olduğu düşünülmektedir. Sinema kostümlerinde yer alan kodlar, içinde bulunulan toplumun kültürel yapısından, ideolojisinden, tarihinden, cinsiyetçiliğinden, dininden, ahlakından vs. etkilenmektedir. Bu değerler sistemi içinde mesajlar vermektedir. Tüm sanat dalları gibi, sinema da içinde doğduğu toplumsal koşulların, kültürün, değer yargılarının izlerini taşımaktadır. Çalışma 2000 yılı sonrası Türk bilim kurgu filmlerindeki: Gora- Arog- Arif V 216 filmlerindeki ana karakterlerinin kostümlerini kapsamaktadır. Çalışmanın amacı; Gora, Arog ve Arif V 216 filmleri başkarakterlerinin kostümleri ile iletilmek istenen anlamları metinlerarasılık ve giysilerarasılık bağlamında göstergibilimsel olarak analiz etmektir. Çalışmanın amacı doğrultusunda, filmlerdeki kostümlerin taşıdıkları anlamlar göstergibilimsel analiz yöntemiyle incelenmiş, açıklanmış ve yorumlanmıştır. Giysilerin taşıdıkları anlamlar araştırılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan Gora Arog ve Arif V216 filmlerinden kasti olarak belirlenen örneklem grubunda 23 kostümün analizi yapılmıştır. Giysilerarası analizde içerik incelemesinde; filmlerde kullanılan ana karakterlerin giysilerinin renk, kesim, biçim ve süsleme özellikleri açısından seçilen giysilerin içerik analizleri yapılmıştır. Yapılan analizler doğrultusunda filme konu olan giysilerle, filmde gönderme yapılan diğer giysiler karşılaştırmalı olarak renk, kesim, biçim ve süsleme özellikleri açısından analiz edilmiştir. Kostümlerdeki metinlerarası ilişki değerlendirildiğinde; üç film arasında karşılaştırmalı içerik analizi yapılmıştır. Üç filmdeki aynı karakterlerin giydikleri farklı giysiler analiz edilmiştir. Kostümlerin göstergelerarası ilişkisi incelendiğinde; Barthes’in “anlam bütünlüğü temel yöntemi” ne göre çözümleme yapılmıştır. Ana karakterlerinin giysi göstergeleri belirlendikten sonra göstergelere ait, yan anlamsal kodlar, kültürel kodlar ile giysiler değerlendirilmiştir. Son olarak çalışma sonucunda ulaşılan bulgular doğrultusunda kostüm çözümlemesi ve kostümlerin imgelerinin algılanması ve anlamlandırılması konusunda ileride yapılabilecek bilimsel araştırmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 22.10.2021

Received in revised form: 29.12.2021

Accepted: 30.12.2021

Keywords:

Costume,

Cinema,

Intertextuality,

Interdress,

Semiology.

ABSTRACT

It is known that with the spread of Postmodernism, each branch of art is influenced by each other and repeats each other. In this context, it is thought that there is a dependency relationship between culture, cinema and costume. The codes in the cinema costumes are affected by the cultural structure, ideology, history, sexism, religion, morality, etc. of the society. These values give messages within the system. Like all branches of art, cinema also bears the traces of the social conditions, culture and value judgments it has been born in. The study covers the costumes of the main characters in the Turkish science fiction films: Gora- Arog- Arif V 216 after 2000. The aim of the study is to semiotically analyze the meanings conveyed by the costumes of the main characters of Gora, Arog and Arif V 216 in the context of intertextuality and interclothing. In line with the purpose of the study, the meanings of the costumes in the films were examined, explained and interpreted with the semiotic analysis method. The meanings of the clothes were investigated. 23 costumes were

* DOI: 10.46442/intjcss.1013014

** Sorumlu yazar: Suna Durdu Zor, sdurdu@ohu.edu.tr

analyzed in the sample group determined intentionally from the films Gora Arog and Arif V216, which constitute the sample of the study. In the content analysis of the clothing analysis, the content analysis of the selected clothes in terms of the color, cut, shape and ornament features of the clothes of the main characters used in the films were made. In line with the analyzes made, the clothes that are the subject of the movie and the other clothes that are referred to in the movie are comparatively analyzed in terms of color, cut, shape and ornamental features. When the intertextual relationship in the costumes was evaluated, a comparative content analysis was made between the three films. The different clothes worn by the same characters in the three films were analyzed. When the inter-symbol relationship of the costumes was examined, the analysis was made according to Barthes's "meaning integrity basic method". After determining the clothing indicators of the main characters, the connotative codes, cultural codes and clothing belonging to the indicators were evaluated. Finally, in line with the findings obtained as a result of the study, suggestions for future scientific research on costume analysis and perception and interpretation of the images of costumes are presented.

Atıf Bilgisi / Reference Information

Güzel, S. ve Durdu Zor, S. (2021). 2000 Yılı Sonrası Türk Bilim Kurgu Filmlerindeki Kostümlerin Göstergebilimsel Analizi: "Gora"- "Arog"- "Arif V 216" Filmleri Örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 7 (2), Kış, s. 98-119.

1. Giriş

Giysiler; sahip oldukları özellikler sayesinde (biçim, model, renk, desen, aksesuar, detay vb.) kişilerin yaşadığı toplumsal yapıyı, statükoyu ve kimliksel nitelikleri belirleme konusunda yol gösterici özellikler taşımaktadır. Bu durum toplumda modayı giysiler yoluyla bir takım mesajlar üreten ve sunan bir alan haline dönüştürmektedir. Böylece giysiler, moda olgusu kapsamında, görsel kodlar yoluyla toplumsal birtakım mesajlar üreterek "sözsüz bir iletişim" unsuru rolü oynayabilmektedir (Birol ve Güdekli, 2017: 1618). Bu sözsüz iletişim biçimi aracılığıyla giyim tarzlarındaki sembolik anlamlardan yola çıkarak insanlar ve toplumlar hakkında bilgi ve fikir sahibi olunması mümkündür.

Fransız eleştirmen Ronald Barthes, *The Fashion System-1967 (Moda Sistemi)* adlı kitabında giysilerin sembolik dili ve onların bizim sosyo-politik yönelimlerimizi nasıl ortaya koydukları üzerine fikirler ortaya koymuş, bu doğrultuda çalışmalar yapmıştır (Jones, 2009: 34). Genel anlamda değerlendirildiğinde görsel iletişimin sözel iletişimden daha etkili, ikna edici ve inandırıcı olduğu tartışmasızdır. Bu gerçeklikten hareketle Alison Lurie'nin dediği gibi: "Biz ağzımızı açmasak bile kıyafetlerimiz, bizi gören insanlarla yüksek sesle iletişime geçer" (Alphan, 2008: 16). Kısacası görsel iletişimin bir unsuru niteliğindeki giysilerin dili iletişim ifadesini zenginleştirir, kişiler ve toplumlar hakkında ipuçları vermektedir. Giysilerin sembolik anlam taşıyan ve bu yönüyle iletişimde etkili bir ifade biçimi olarak dikkat çeken bu niteliği, toplumsal yaşamın her döneminde ve her alanında çeşitli şekillerde kullanılmıştır. Siyasette, edebiyatta, sanata ve toplumsal yaşamın daha birçok alanında giysilerin iletişime sağladığı görsel katkıdan bahsetmek mümkündür. Bu anlamda özellikle sanatın gerek ifade biçimi gerekse mesaj iletme bağlamında giysilere ait sembolik anlamları yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Resim, heykel, minyatür gibi görsel sanatların yanı sıra dans, tiyatro, opera, sinema gibi gösteri sanatları da giysileri anlatıma katkı sağlayan birer ifade veya mesaj iletme unsuru olarak değerlendirmiştir.

Sinema, bir anlamda bütün sanatların bileşkesi niteliğinde söz söyleme sanatıdır. Bir başka ifadeyle her film, herhangi bir konuya yönelik yaratıcısı konumundaki senarist/yönetmen/yapımcının söylediği sözdür. Bu sözü ileten araçlar da diyaloglardan oyuncuların jest ve mimiklerine, ışık düzeninden kamera açısı ve hareketlerine, dekorlardan kostümlere kadar çok geniş bir yelpazede kendini göstermektedir. Dolayısıyla çalışmanın konusunu teşkil eden kostüm, sinema anlatım dilinin vazgeçilmez unsurlarından biridir ve özel olarak ele alınıp değerlendirilmesi filmlere yönelik anlamların ortaya çıkarılmasında büyük önem taşımaktadır.



Bilim Kurgu Film

Film türleri, filmlerin belli bir konuyu işlerken kullandığı gerece, uygulayimbilime, çeşitli öğelerin kullanım tarzına, belli bir konuyu ele alış açısına, biçimine, deyişe göre ortak yönleri bulunarak yapılan kümelendirmeye dayanan adlandırmalardır. Bu anlamda tür filmlerinden tema, karakter, dekor, kostüm özellikleri birbirine benzeyen filmler kastedilmektedir (Arslantepe, 2012:46).

Sinemada müstakil bir tür olarak kabul edilen bilim kurgu filmleri, genel çerçevesiyle insanlar tarafından tam olarak bilinmeyen durumlar hakkındadır ve konu bakımından gerçek olarak kabul edilmeyen filmlerdir. Yıldız oyuncuların, büyük setlerin, kostümlerin, teknolojik efektlerin yoğun olduğu genellikle yüksek bütçeli ve yüksek gişe beklentisi olan filmlerdir (Parlayandemir, 2015:132). Teknoloji ve bilimi bir arada kullanan bir film türü olan bilim kurgu filmler, genellikle bilim insanlarının tehlikeli keşifleri ya da ürettikleri tehlikeli yaratıklar, uzay maceraları, gelecek zamanda geçen olaylar üzerine temellenmiştir (Arslantepe, 2012:49).

Sinemada Kostüm

Kostüm gösteri dünyasında giyilen kıyafetlerin genel adıdır. Kostüm karakterin özgün niteliklerinden bağımsız bir şekilde oluşturulan çeşitli detay ve aksesuarlara zemin olarak katkı sağlayan, genel anlamda karakterin bulunduğu durum, zaman ve mekânı yansıtan giysilerden oluşmaktadır (Ziaei ve Öztürk, 2016:98). Kostüm oyuncunun biyolojik ve psikolojik kimliğiyle, kılığına ve bedenine büründüğü rol kişisi arasında doğal bir taşıyıcı görevi görür. Gerçek bir beden tarafından taşınan kostümler, kurmaca bir kişiliği yansıtır. Hem oyuncu tarafından taşınarak hem de kostüm tasarımcısı ve yönetmen tarafından dışarıdan tasarlanarak iki taraflı çalışan bir ajan görevindedir (Pavis'ten Akt. Yerdelen, 2014:63).

Sahne sanatları için kostüm tasarlama ve yapma süreci, ortak bir hedefe ulaşmak için birkaç kişinin beceri ve yeteneklerinden yararlanmayı gerektiren ve sahnede giyilecek giysilerin hem işlevsel hem de estetik gereksinimleri karşılamaını sağlayan son derece işbirlikçi bir süreçtir. Kostüm tasarımcıları, tasarım fikirlerini yönetmenler ve sanatçılar ile işbirliği içinde geliştirir ve ardından tasarımları oluşturmak için kostüm üreticileriyle yakın bir şekilde çalışır. Kostümler, hem belirli bir karakter için yapılmış hem de bu karakteri canlandıracak belirli bir oyuncuya uyacak şekilde türünün tek örneği olma eğilimindedir (Porterfield ve Lamar, 2021:91). Kostüm gösteri sanatlarının vazgeçilmez parçalarından birisidir. Bir gösteri, oyun, film ya da dizi hiçbir dekor elemanı olamadan da gerçekleştirilebilir. Ancak kostüm olmadan gerçekleştirilen bir oyun düşünülemez (Dönmez, 2016:101). Kostüm tasarımı, tasarım kavramlarının yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsamaktadır. Sahne sanatları, sinema gibi görsel alanlarda; giysilerin günlük kullanımının yanı sıra, anlam taşıyan, fark yaratan, tarz-kişilik oluşturan, ikonlaştıran ve kostüm ismini alan bir araç haline dönüştüğü görülmektedir. Kostüm bir "kıyafet" olarak değerlendirilmemeli, karakterin taşıdığı anlama yardım eden bir araç olduğu düşünülmelidir (Nutku, 1989:390).

Kostüm yapımında teknik bilgilerin dışında kültürel bilgiye de sahip olmak gerekir. Kostüm tasarımcılarının kostümü dikmek yerine kostümleri inşa ettikleri unutulmamalıdır (Dönmez, 2016:9). Tiyatro ve sinemalarda kostüm tasarımcıları karakterleri çeşitli meslek ve davranışların tipik özelliklerini taşıyan unsurlarla donatarak, giyimin sembolik anlamını aktif bir şekilde manipüle ederler (Jones, 2009:34). Bu koşullarda hazırlanan kostüm, hem sanatsal hem işlevsel, hem de çağdaş bir yaratı birleşimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kostümlerin düşünsel işlevi en önemli yanlarıdır. Anlamsal değerinin oluşu, kendini sadece görülüp, seyredilmeye değil, okunup anlamaya dayanmalı, fikirleri, bilgileri ve de duyguları iletebilmeli, yoruma katkıda bulunabilmelidir (Şengezer, 1999:14-15).

Kostümler genellikle dekorla uyumludur. Yönetmenler insan figürünü öne çıkarmayı istedikleri için, dekor az ya da çok tarafsız bir arka plan sağlarken, kostümler karakterlerin tanınmasına yardım eder. Kostümde renk tasarımı da özellikle önemlidir. Yapay nötr bir arka planın önünde kostüm cesurca öne çıkarılabilir ya da dekor ve kostümün renk değerleri daha yakından eşlenebilir. Dekor içinde kostümün silinişi de aynı renk kullanılmasıyla uç noktaya erişilebilir (Bordwell ve Thompson, 2009:122). Sahnede görülen karakterlerin



kostümü, renklerle ruh halini ve üslubunu, kumaşla ekonomik statüsünü, stille mesleği, milliyeti, eserin geçtiği dönem gibi birçok düşünceyi yansıtır. Kostüm, karakterin tüm bu özelliklerinin uyumu ve inandırıcı birleşiminden doğar (Yerdelen, 2014:2). Oyuncu ile kostüm arasında gerek karakteristik gerekse görsel bakımdan güçlü bir bağ olmalıdır. Çünkü oyuncu rolünü gerçekleştirirken kostümü de onunla hareket eder, onunla mücadele verir, onunla sona ulaşır. Oyuncuyla kostüm arasındaki bu bağ “simbiyotik ilişki” kavramıyla nitelendirilebilir. Bundan kastedilen şey iki canlı varlığın tek bir organizma gibi hareket etmek suretiyle, birbiriyle yardımlaşarak yaşamlarına devam etmeleridir. Kısacası oyuncu ve kostüm birbirini tamamlayan ve birlikte var olan iki önemli unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Bellman, 1983:245). Kostümün gerek oyuncuya ve filme, gerek iletişime, gerekse mesaja sağladığı katkıyı belirgin şekilde ortaya koyabilmek için kostüm üzerinden yaratılan söylemin doğru okunması gerekir. Bu da hiç şüphesiz kostümün doğru değerlendirilmesi ve analiz edilmesine bağlıdır. Kostüm analizine yönelik yapılabilecek her türlü değerlendirme sürecinde metinlerarasılık, giysilerarasılık, pastiş, anırtırma, parodi gibi ölçütlerin dikkate alınması sağlıklı bir noktaya ulaşma konusunda önemli yararlar sağlar.

Metinlerarasılık

Metinlerarasılık daha önce yaratılmış metinlerden bilinçli veya bilinçsizce, yaratılmış metinlerin kullanılmasına gönderme yapmaktır. Parodi ya da bir metnin mizah olarak taklidi, metnin bir başka metin biçiminde bilinçli olarak yeniden kullanılması örnek olarak gösterilebilir (Berger, 2018: 26). Aktulum (2007), “Metinlerarası İlişkiler” adını verdiği çalışmasında “iki ya da daha çok metin arasındaki bir alışveriş, bir tür konuşma ya da söyleşim biçimi” olarak ifade ettiği “metinlerarasılık” terimini bir çeşit yeniden yazma (giysi bağlamında yeniden üretim-yeniden tasarım) işlemi olarak nitelendirmektedir. Ona göre bir yazar başka bir yazardan alıntılacağı unsurları kendi metninin bir parçası haline getirirken onu yeniden yazma işlemine tabi tutmaktadır. Böylece yeniden yazılan metin, arı ve katışıksız olmaksızın bir başka metnin izlerini taşımaktadır.

Metinlerarasılık yöntemiyle eskiye ve mevcut zamana has olaylar ve olgular harmanlanıp karma yapılar şeklinde sunulur. Birbirinden etkilenilerek, öteki taklit edilerek veya ötekenden yola çıkıp yeni biçimler oluşturularak eski metinler tekrar edilmekte ve güncellenmektedir. Sahip olduğu karma yapı dolayısıyla sinema, bu alışveriş işlemlerine en açık durumda bulunan alandır. Bu yönüyle farklı filmler, değişik ülke sinemaları yahut türler arası alışverişlerle metinlerarasılık ortaya çok geniş bir sorgulama alanı koymaktadır (Uğur ve Altay, 2018: 114).

Bir görüntünün, bir kişinin ya da her hangi bir başka unsurun (örneğin bir resmin), bir başka filmde alıntı, gönderme, anırtırma vb. biçiminde yer alması ya da söz konusu unsurlardan birisinin olduğu gibi yinelenmesidir. Bir filmin öteki filmdeki somut varlığını belirtmek için kullanılacak filmlerarasılık, gerçekçi bir düzende işlerlik kazandığı için daha çok göndergesel bir işleve sahiptir (Aktulum, 2018: 23).

Giysilerarasılık

Bir göstergeler dizgesinin anlamlı her birimi bir giysibirim (bir giyside anlamın en küçük birimi, örneğin bir aksesuar) olarak adlandırılır. Her giysibirimin işlevi diğerleri ile karşılaştırıldığında asıl değerini bulmaktadır. Giysibirim birden çok anlam içerebilir. Örneğin hem düz anlam hem de yan anlamsal bir değere sahip olabilir. İlkinde bilinen anlamı tekrar edilir. İkinci durumda ise; bağlama göre değişebilen “yeni” (metaforik, şiirsel) bir anlam söz konusudur. Her giysibirim kendinden önce var olan bir alt birimden, bir figürden, zorunlu olarak gösterge sayılmayacak değişik bileşenlerden oluşabilir. İşleyişte herhangi bir farklılık yoktur. Her giysibirimin her alt birimi de kendinden farklı yeni bir anlamla çevrenip nitelendirilir. Bir giysi aracılığıyla kültürel unsurlara yapılan çağrışımlar, göndermeler ise birer kültürel-giysi (fr. vesticulture) olarak adlandırılırlar. Giysi, aynı zamanda bir kültür taşıyıcısı işlevi görür (Aktulum, 2019: 56-57).



Barthes, bütünü ve bütünü oluşturan her anlamlı dizgeyi eğretisel anlamda bir metin olarak nitelendirmektedir. Barthes'a göre giysiler de tıpkı metinler gibi; belirli bir bildirisi olan anlamlı dizgelerdir. Giysiler, metinler gibi uçları yatay ve dikey düzlemde iç içe örülmeyeyle oluştuğuna göre kendi içlerinde anlamlı bir dizge oluşturmaktadırlar. Bu dizgeler sadece bazı taklitsel uygulamalardan ibaret değildir. Bu bağlamda bitmiş bir ürünün çağrıştırdığı anlam(lar) boyutundan da söz etmek gerekir. Diğer bir ifadeyle, hiçbir tasarım işlemi belirli bir imgelem dünyasına veya kültüre gönderme yapmadan gerçekleşmeyecektir. Buradaki "gönderme" kavramı, giysilerin biçimlerindeki bazı taklitsel ve dönüştürümsel uygulamalarını ortaya koymaktadır (Evecen, 2014: 99). Bir giysinin belirli bir türle ilişkisinde belleğin işlevi göz ardı edilemez. Giyside başka giysilerin özelliklerinin yinlendiğini kabul etmek gerekmektedir. Giysilerarasındaki ilişki önceki bir giysiyle olabildiği gibi önceki bir türle de olabilir (Aktulum, 2020: 50).

Yeniden tasarlanan giysi, gönderme yaptığı kaynak giysinin sadece bir takım biçimsel formlarını alıntılama ile kalmaz, aynı zamanda o giysinin tarihsel ve kültürel temalarını ve kültürel kodlarını da kendi içerisinde eritir. Başka bir ifadeyle, önceden üretilen giysi veya giysilerin bazı biçimleri daha sonra yeniden üretilir, yeni bir bağlamda değişik biçimlerde yinelenir. Yeniden tasarlanan bir giysi gönderme yaptığı kaynak giysiyle bağlantılı duruma gelir; ancak yeni bağlamında biçimsel, dolayısıyla anlamsal bir dönüşüme uğrar; dönüştürmenin doğasında bu olgu bulunmaktadır. Dolayısıyla bir moda evreninde tasarlanan bir giysi şu ya da bu işlevle kimi belirgin özellikleri ile ele alınıp yeniden tasarlandığında istemli bir giysilerarasılıktan söz edilir. Bu kavram, aynı tasarımcının ürettiği giysiler arasındaki alışverişleri bildirmek için de kullanılır (Evecen, 2014: 103).

Pastiş (Öykünme): Sanatın neredeyse her alanında kendisine karşılık bulan öykünme çoğunlukla bir biçim taklidine göndermedir. Metinlerarasılık bağlamında öykünme, yansılama çok sanatsal alanda bir yapının biçimini hedef seçmektedir. Kastedilen şey herhangi bir eserin biçimini değiştirmek suretiyle yeni bir eser yaratmak değil sadece belirlenen eserden bir parçanın bölümünün taklit edilmesidir (Yücel, 2019: 5). Öykünme giysilerde sıklıkla başvurulan bir yoldur. Tasarımcılar resim sanatından oldukça faydalanır, ondan beslenerek farklı resimsel türlere öykünürler. Alt-giysi ile ana-giysi arasında çoğu zaman resim üzerinden kurulan ilişki biçimlerine rastlanır (Aktulum, 2020: 48). Pastişte taklit, metnin ancak üslubu ile sınırlı kalır (Atik, 2017:40).

Anıştırma (Alıntı): Anıştırma, bir metni, onu doğrudan anmadan fakat ipuçları vererek, başka bir metin içinde anımsatmaktır. Yani, bir metnin kimliği söylenmeden ya da açıkça bildirilmeden anılmasıdır (Atik, 2017: 40).

Parodi (Yansılama): Parodi, önceden oluşturulmuş bir metinden sonraki metni yaratmak, yani önceki metni yeni bir metin oluşturmak için hareket noktası olarak örneksemektir (Atik, 2017: 40). Parodi (geniş anlamda), ironi, taklit ve hicive dayalı göndermelere yönelerek düz anlamdan çıkıp yan anlamları çoğaltmak; gerçek yaşamı çağrıştıran göstergelere kurmaca havası vermek ya da kurmaca göstergeleri gerçek yaşamı çağrıştıracak bir biçimde yaratmak olarak tanımlanabilir (Rifat, 2013: 16). Çoğunlukla yazınsal alanda ele alınan parodi, ötekenden türeyen yapının içeriğinin taklit edilerek onu alaycı bir duruma getirip yeniden yorumlama olarak nitelendirilebilir.

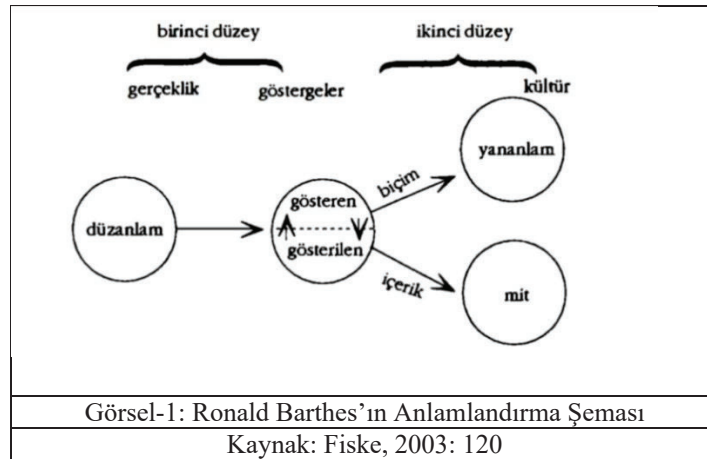
Bütün sanat dalları gibi, sinema da içinde doğduğu toplumsal koşulların, kültürün, değer yargılarının izlerini taşımaktadır. Bu anlamda sinema kostümlerinde yer alan kodlar, içinde bulunulan toplumun kültürel yapısından, ideolojisinden, tarihinden, cinsiyetçiliğinden, dininden, ahlakından vs. etkilenmekte ve bu değerler sistemi içinde mesajlar vermektedir (Nasiriaghdam, 2016: 6). Bu çalışma, 2000 yılı sonrası Türk Bilim Kurgu Filmlerinde kullanılan kostümlerin metinlerarasılık, giysilerarasılık bağlamında kültürel kodlarını ortaya çıkarmak ve göstergelerin ne şekilde inşa edildiğini açıklamak amacıyla yapılmıştır. Bu doğrultuda çalışma ile aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

- Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin giysilerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?

- Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin metinlerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?
- Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin göstergelerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?

2.Yöntem

Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Karasar, 2014: 77). Bilim kurgu filmlerinde kullanılan kostümlerin iletişim kodlarının bilinmesi bir takım ideolojik, kültürel, tarihsel mesajların doğru okunup ortaya çıkarılması açısından önem taşımaktadır. Bu anlamda filmlerde kostüm yoluyla oluşturulan anlamların ortaya konulması içerik ve göstergebilimsel analizi gerekli kılmaktadır. Bunun da metinlerarasılık ve giysilerarasılık kavramlarının göz önünde bulundurulması yapılmıştır. Bu çalışmada Barthes'in anlamlandırma şemasından yola çıkılarak göstergeler, gösteren/gösterilen dizim/dizge, düzanlam/yananlam karşıtıllıkları ile açıklanmış, söylem yani mitler ile anlamlandırılma ilişkisi üzerinde durulmuştur.



Göstergebilim; tüm kültürel olguları iletişim süreci olarak inceleyen, aynı zamanda tüm dizgelerin okunabilmesine imkân sağlayarak anlamın oluşmasına olanak veren bir çalışma alanıdır. Anlamın oluşma sürecini tamamıyla tanımlayıp, açıklayabilme niteliği olan bu çalışma alanı; bir metnin, görüntünün, sözcüğün ya da bir imgenin ifade ettiği anlamın keşfedilmesini sağlamaktadır (Ertan ve Sansarcı, 2020: 21). Göstergebilimsel analiz yöntemi, amaç anlamlı bir bütünü çözülmesini hedefleyen, bunun da her türlü iletişim etkinliklerinde yer alan gösterge dizgelerinin kullanılarak yapıldığı bir disiplindir. Göstergebilimsel araştırmada amaç; her türlü yapısal etkinliğin, gözlemlenen konuların bir taslağını yaratmaya yönelik tasarısına uygun biçimde, dil dışındaki anlamlandırma dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktır (Kırkinciöğlü, 2015). Bir giysiyi oluşturan değerleri görmek, kendine özgü yapısını kavramak, onunla bir iletişime girmek, göstergeleri okumak ve anlamlandırmak ancak göstergebilimle gerçekleştirilebilir (Batu, 2011). Giysilerde bütünü kavramak, giysi parçalarını görüp onları bir bütün halinde anlamlandırmakla mümkündür. Giysi parçaları giysinin bütünü içinde anlam taşımaktadır. Göstergebilimin ana konusunu oluşturan göstergeler, insanlar arasında iletişimin kurulması amacıyla kullanılmaktadır. Gösterge, gösteren ve gösterilenden ortaya çıkan toplamdır. Gösterge daha açık bir ifadeyle fiziksel nesne (gösteren) ile zihinsel ürün (gösterilen) arasındaki ilişkidir. Söz konusu ilişki toplumun benimseyip kabul ettiği kodların açıklanması ve anlaşılmasından ibarettir. Bir görselde kodlar ayrı ayrı anlamlar taşıyabilir. Görselin bütünü okunmasında, bu kodlar ve anlamları bir araya getirilmek suretiyle bütünü anlamı yani gösterge kavranabilmektedir (Ertan ve Sansarcı, 2020: 21).



Araştırmanın evrenini Türk Bilim Kurgu filmlerinde kullanılan kostümler, örneklemine ise Gora, Arog ve Arif V 216 filmlerinde kullanılan kostümler oluşturmaktadır. 2000 yılı sonrası çekilmiş, en fazla gişeye sahip elli film arasından olasılığa dayalı olmayan örnekleme (yargısal) yöntemlerinden, kasti örnekleme yöntemi kullanılmış, birbirinin devamı niteliğinde olan; 2004 yapımı Gora, 2008 yapımı Arog ve 2015 yapımı Arif V 216 filmleri örnekleme grubuna dahil edilmiştir. Gora filmi 25.398.617 TL hasılat ile 4.001.711 kişiye ulaşmış, Arog filmi 39.418.944 TL hasılat ile 3.707.086 kişiye ulaşmış, Arif V 216 filmi ise 62.976.533 TL hasılat ile 4.967.153 izleyiciye ulaşmıştır. Bu filmlerdeki ana karakterlerin kullandığı 23 kostüm çalışmanın örneklemini oluşturmaktadır.

2000 yılı sonrası Türk bilim kurgu filmlerindeki kostümlerin çözümlenmesinde kullanılan veriler doküman (içerik) analizi ile elde edilmiştir. İçerik analizi, belli bir metnin, kitabın, belgenin, belli özelliklerini sayısalılaştırarak belirleme amacı ile yapılan bir taramadır (Karasar, 2014: 184). Çalışmaya konu olan filmlere internet ortamından erişilmiştir. Araştırma kapsamındaki filmler tekrar tekrar izlenerek, ana karakterlerin giysilerinin çözümlenmesi amacıyla, filmlerden kostümleri gösteren görüntüler alınmıştır. Öncelikle alt probleme yönelik seçilen filmlerin künyesine (yönetmen, oyuncu kadrosu, yapımcı, senarist, görüntü yönetmeni, kostüm tasarımcısı, yapım tarihi, filmin afişine ve filmin özetine) yer verilmiştir.

“Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin giysilerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?” alt problemi doğrultusunda; filmlerdeki ana karakterlerin giysilerinin renk, kesim, biçim ve süsleme özellikleri açısından içerik analizleri yapılmıştır. Yapılan analizler doğrultusunda filme konu olan giysilerle, filmde gönderme yapılan diğer giysiler karşılaştırmalı olarak renk, kesim, biçim ve süsleme özellikleri açısından analiz edilmiştir. “Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin metinlerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?” alt problemine cevap verebilmek için üç film arasında karşılaştırmalı içerik analizi yapılmıştır. Üç filmdeki aynı karakterlerin giydikleri farklı giysiler analiz edilmiştir. “Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin göstegelerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?” alt problemi doğrultusunda da Barthes’in “anlam bütünlüğü temel yöntemi”ne göre çözümlenme yapılmıştır. Ana karakterlerinin giysi göstergeleri belirlendikten sonra göstergelere ait, yan anlamsal kodlar, kültürel kodlar, sembolik kodlar ve eylemsel kodlar ile giysiler değerlendirilmiştir. Kodların çözümlenmesinde değerlendirmeye alınan film görüntülerine yer verilmiştir.

3. Bulgular

3.1. Filmlerde Ana Karakterlerin Kostümlerinin Giysilerarasılık İlişkisi

3.1.1. Gora Filmi: Film Künyesi

Yönetmen: Ömer Faruk Sorak **Senaryo:** Cem Yılmaz **Yapımcılar:** Ömer Faruk Sorak- Türk Filmi **Yapım Yılı:** 2004 **Kostüm Tasarımı:** Canan Göknil **Oyuncular:** Cem Yılmaz, Ozan Güven, Özge Özberk, Özkan Uğur, Rasim Öztekin, Şafak Sezer, Erdal Tosun, Cezmi Baskın, İdil Fırat, Engin Günaydın, Muhittin Korkmaz.



Görsel-2: Gora Film Afişi

Kaynak: URL1

Turistik bir kentte ticaretle uğraşan Arif adında bir gencin, uzaylılar tarafından kaçırılışını ve onun yabancısı olduğu bu yeni dünyadaki serüvenlerini, güldürü türünde anlatır. Gora isimli bir gezegende yaşamak zorunda kalan Arif, burada edindiği dostlarıyla ve aşk yaşadığı Ceku'yla birlikte dünyaya dönmenin mücadelesini verir. Sonunda bu amacına ulaşır. Hollywood yapımı uzay filmlerinin bir çeşit parodisi niteliğindeki film, aynı zamanda Türk sinemasının da en özgün ve pahalı (üstün yapım) bilim-kurgu örneğidir (Evren, 2014: 378).



Görsel-3: Gora Filmi Ceku'yu Kurtarmak İçin Eğitim Aldığı Sahne



Görsel-4: Matrix Filmi

Kaynak:URL2

Görsel-3'de Arif karakteri Ceku'yu kurtarmak için savaş teknikleri eğitimi almaktadır. Gora filminde birçok film karakterine bürünen Arif bu görselde Matrix filminin başkarakterini hem jestleri hem de kostümüyle taklit etmektedir. Kostüm özellikleri değerlendirildiğinde; siyah renk bedene oturan, etek ucu genişleyen, model boyu bileklere kadar inen pardösü kullanılmıştır. Karakter siyah bot giymiştir. Matrix'te kullanılan siyah gözlükten kullandığı görülmektedir. Gözlük kullanımının mitsel bağlamdaki amacı; gizemli masal kahramanlarının maskelerine ya da süper kahramanların kullandıkları gözlüklere çağrışım yapmaktır. Gözlük kullanan kişilerin toplumda yer alan diğer insanlardan farklılık arz edecek biçimde özel, ayrı, yüce olarak hissedilmelerini sağlamaktır (Birol ve Güdekli, 2017: 1625). Jestleriyle çevikliğini, korkusuzluğunu dile getirmektedir. Arif bu kostümüyle Matrix filmine gönderme yapıp, içeriği ve karakteri doğrudan taklit ederek kostümde parodiden faydalanmıştır.

	
Görsel-5: Gora Filmi, Arif ve Ceku'nun Dünyada Yaşamaya Başladıkları Sahne	Görsel-6: Şoförün Kızı Filmi Ayhan Işık ve Belgin Doruk
	Kaynak: URL3

Görsel 5'te Gora filminin final sahnesi yer almaktadır. Ceku ve Arif çiftinin seyahat ettikleri görülmektedir. Arif karakteri filmin başından itibaren bıyığı ve fiziksel özellikleriyle Ayhan Işık'a benzetilmiştir. Ceku, Yeşilçam filmlerini hayranlıkla seyretmektedir. Bu ilgisi ve sevgisi dünyaya gelince giysilerine de yansımıştır. Ceku, Belgin Doruk'un kullandığı fulardan kullanmıştır. O dönem sıklıkla kullanılan güneş gözlüklerinden takmıştır. Arif ise Görsel-6'da görülen Ayhan Işık'ın kostümünün çok yakın benzerini giymiştir. Ayhan Işık'ın tişörtü beyaz zemin üzerine siyah sık çizgili, yaka ribanası siyahtır. Arif'in tişörtü ise beyaz zemin üzerine seyrek siyah enine çizgili, yaka ribanası beyazdır ve başında beyaz kasketi vardır. Kostümler arasında anıştırma vardır.

	
Görsel-7: Gora Filmi, Bob Marley Faruk Karakteri	Görsel-8: Bob Marley
	Kaynak: URL4

Hapishanede aşçı karakterini canlandıran Bob Marley Faruk sessiz, problem çıkarmayan, kurallara uyan bir karakteri canlandırmaktadır. Bunun yanı sıra geçmişte hapishaneden ara sıra kaçarak kimsenin bilmediği, filmde daha sonra görülen bir hayatı olduğu da ortaya çıkacaktır. Geminin dışındaki gezegenin eğlence hayatında herkes tarafından tanınan, sevilen ve eğlenmeyi bilen asi bir karakterdir. Reggae hayat felsefesini benimsemiştir. Reggae felsefesi gençler tarafından 2. Dünya Savaşı'ndan sonra başlatılan bir tepki hareketine dayanmaktadır. Siyahi müzisyen Bob Marley bu felsefenin sembol isimlerinden biridir. Reggae gençlik alt kültüründen gençler, siyahi Reggae gençlerinin İngiltere'de karşı karşıya kaldıkları ırkçı ayrımcılığa tepki olarak Etiyopya bayrağının renkleri olan sarı, kırmızı ve yeşil renklerini giysilerinde simgesel bir protesto biçimi olarak kullanmışlardır. Ayrıca başlarına giydikleri bere de onların simgesi olmuştur. (Ruşan, 2019: 92). Bob Marley Faruk ile Bob Marley'in giysileri, yaşam felsefeleri birbirleri ile örtüşmektedir. Reggae felsefesini bilmek, bu kültürel havuz sermayesi hakkında bilgi sahibi olmak aradaki giysi kodlarını çözmekte fayda sağlayacaktır. Kostümde parodinin etkileri görülmektedir.



Görsel-9: Komutan Logar ve Ceku'nun Düğün Töreni

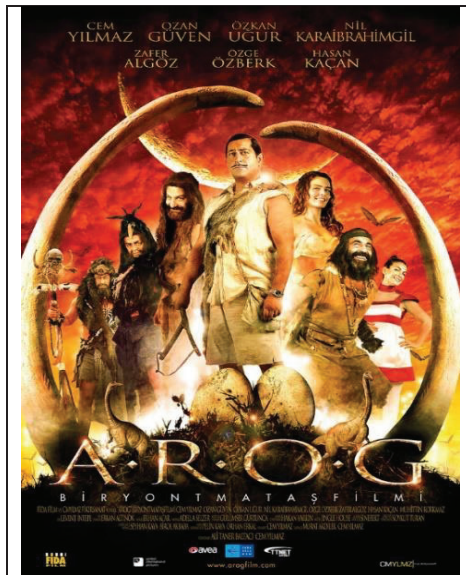
Görsel-10: İngiliz Askerlerinin Tören Giysileri
Kaynak: URL5

Görsel-9'da Komutan Logar ve Ceku'nun düğün sahneleri görülmektedir. Logar düğün töreninde İngiliz askerlerinin giydiği tören giysilerinden giymiştir. Kırmızı ceket üzerine sim sırma süslemeler ve apoletler kullanılmıştır. Beyaz ruf yaka gömlek, gömleğin üzerine siyah renk süveter giymiştir.

İngiliz bayrağının ulusal renklerine göre İngiliz askerleri için kırmızı seçilmiştir. Ayrıca, kırmızı boya, 1500'lerde üretilebilecek en ucuz boyalardan biri olduğu için, İngiliz askerleri kırmızı giymeye başlamıştır (www.army.mod.uk). Logar bu giysiyle savaş kazanmış bir asker edasıyla, Ceku'yla evlenebildiği için zaferini kutlamaktadır. Bu sebeple düğün giysisi olarak gösterişli kostümü tercih ettiği söylenebilir. Kostüm İngiliz askerlerinin tören giysilerinden yola çıktığı için kostümün hazırlanış aşamalarında parodiden faydalanılmıştır. Logar'ın kostümünde güç unsurları yer almaktadır. Karakter-kostüm uyumu sağlanmıştır. Ceku ise Komutan Logar'ın yanında sade, zarif, gösterişsiz bir gelinlik tercih etmiştir. Gelinlik beyaz renginde, vücuda oturan kuplu bir model olup, takma kollu ve derin kare yakalıdır. Gelinliğin sade ve zarif olmasına karşılık başlığı abartılı tutulmuştur. Ceku'nun kostümünün zerafeti ve sadeliği gelinliklere öykünme olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.1.2. Arog Filmi :Film Künyesi

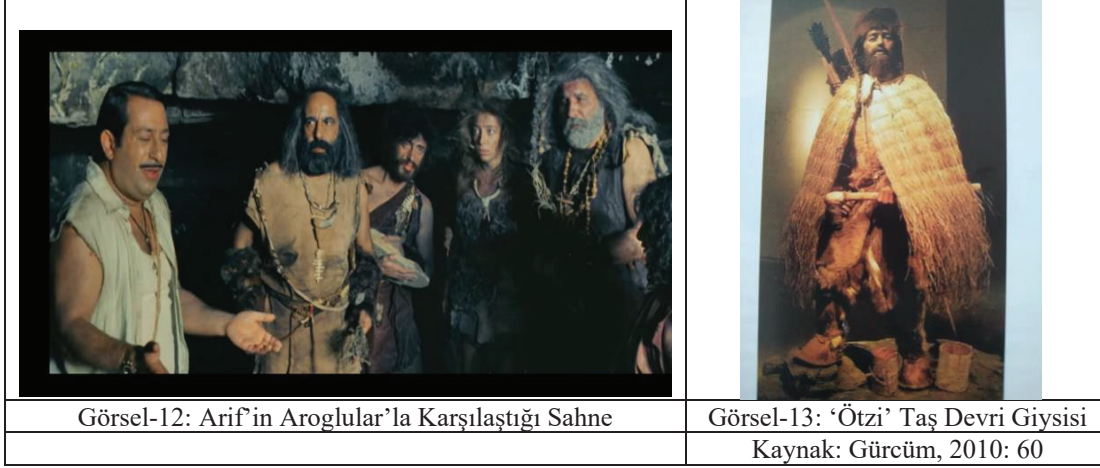
Yönetmen: Cem Yılmaz, Ali Taner Baltacı **Senaryo:** Cem Yılmaz **Yapımcı:** Cem Yılmaz, Murat Akdilek
Yapım Yılı: 2008 **Kostüm Tasarımı:** Gülümser Gürtunca **Oyuncular:** Cem Yılmaz, Nil Karaibrahimgil, Ozan Güven, Özkan Uğur, Hasan Kaçan, Özge Özberk, Muhittin Korkmaz.



Görsel-11: Arog Film Afışı

Kaynak: URL 6

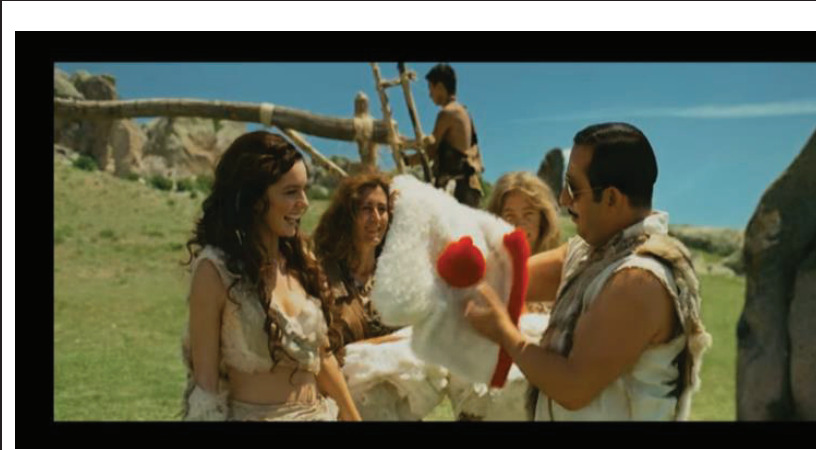
Arif, Ceku ile beraber Gora gezegeninde yaşadıkları maceradan sonra dünyaya dönüp evlenerek mutlu bir yaşam kurmuştur. Yakında bir çocukları olacaktır ve yaşamlarındaki her şey yolundadır. Ne var ki intikam almak üzere dünyaya gelen Logar ve yardımcısı Tihulu kurdukları plan doğrultusunda Arif'i 1 milyon yıl öncesine gönderirler. Gittiği dönemdeki ilkel insanlarla kısa sürede kaynaşan Arif, bir an önce eşi Ceku'ya kavuşabilmek için medeniyeti ilerletmek teknolojik gelişmeyi sağlamak zorundadır. Bu doğrultuda karşılaştığı engellere rağmen mücadelesinden vazgeçmeyip zamanı ilerletmek ve yaşadığı döneme gidip eşine kavuşmak için her şeyi yapmaya kararlıdır.



Görsel-12'de Taş devrinde yaşayan Aroglular; hayvan deri ve postlarından giysiler giymektedir. Hayvan kemik ve boynuzlarını aksesuar olarak kullanmaktadır. Elbiselerin belleri urgan ve deri parçalarıyla bağlanmıştır. Araştırmalar, eski taş ya da yontma taş adı verilen dönemde insanların vücudunu örtme ihtiyacını hissettiğini ortaya koymuştur. En eski insan cesedi olan Ötzi'nin giysileri incelendiğinde kamışlardan örülü bir pelerin giydiği, keçi postundan yapılmış bir üst giysi giydiği ve deri uzun tunik giydiği ve bu tuniğin dikişlerinin hayvan tendomları ile tutturulduğu görülmüştür (Gürcüm, 2010: 58). Bu bağlamda filmde kullanılan taş devri giysileri büyük ölçüde gerçeği yansıtmaktadır.



Görsel-14'te Aroglular, Aroganlılarla futbol maçı yapacaklardır. Formaları Türk Milli takımının formaları ile aynı renktedir. Arogluların giydiği formanın renkleri ülkemizi temsil etmektedir. Formalar çağın şartlarına uygun olarak hayvan postundan üretilmiştir. Üst giysi derin V yakalı ve kolsuzdur. Şort boyu diz üstündedir. Bele urgan bağlanmıştır. Türk Milli Takım formasına parodi öğeleriyle bağlanmıştır. Görsel-15'de Türk Milli takımının resmi forması bulunmaktadır. Uzun kollu formaları Arog filmindeki kullanılan futbol formasıyla örtüşmektedir. Futbolcular göğüslerinde kırmızı Türk bayrağı yer alan uzun kollu sıfır yakalı üst ile diz üstü şort giymişlerdir. Diz altı çorap kırmızı beyaz renktedir. Ayakkabı olarak krampon kullanılmaktadır.



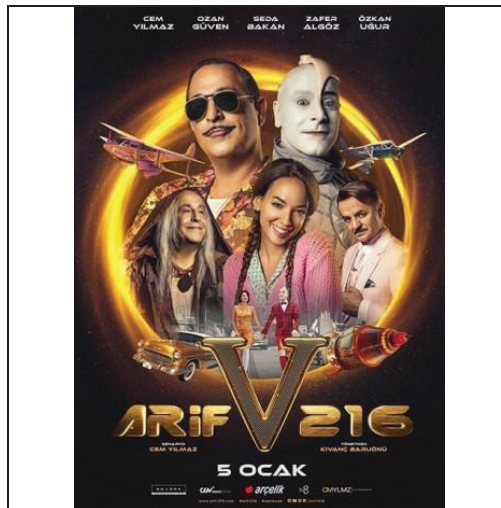
Görsel-16: Arog'lu Kadın Mimi

Görsel-17: Tunç Devri Giysisi
Kaynak: Gürcüm, 2010:60

Görsel-16'da Taşo'nun sevgilisi Mimi beyaz koyun kürkünden derin v yakalı, kolsuz, göğüs altında biten bir bluz giymiştir. Eteğinde beyaz kuzu derisi kullanılmıştır. 17 numaralı görselde; Tunç devrinde kadınlar tarafından giyildiği bilinen giysi yer almaktadır. Giysi truvakar kollu, hayvan derisinden yapılmış, göbeği açık bırakacak kısıklıktadır. Etek kemerli, sarılarak kullanılan, hayvan derilerinin ince ince kesilerek saçak oluşturmasıyla yapılmıştır. Filmdeki giysiyle Tunç devri giysisi Malzeme yönünden benzerlik gösterirken, üst giysinin formu açısından farklılıklar bulunmaktadır. Görsel-16'da göğüs dekoltesinin kadınsılığı vurguladığı, Görsel-17'de ise giysinin çevresel faktörlerden korunmak amacıyla giyildiğini, estetik kaygı içermediği söylenebilir. Kostümde doğrudan anlatılmadan Tunç Devri giysilerine anıştırma yapılmıştır.

3.1.3. Arif V 216 Filmi: Film Künyesi

Yönetmen: Kıvanç Baruönü **Senaryo:** Cem Yılmaz **Yapımcılar:** Cem Yılmaz **Yapım Yılı:** 2018 **Kostüm Tasarımcısı:** Baran Uğurlu **Oyuncular:** Cem Yılmaz, Zafer Algöz, Farah Zeynep Abdullah, Seda Bakan, Özkan Uğur, Kerem Alışık, Çağlar Çorumlu, Ediz Hun, Mert Fırat, Gupse Özyay.



Görsel-18: Arif V 216 Afışı

Kaynak: URL 8

Arif'in Gora'da tanışıp arkadaş olduğu Robot 216, Türk filmlerinde seyrettiği türden bir hayat yaşamak üzere dünyaya gelir. Arif'i de ikna ederek zaman makinesiyle filmlerde seyrettiği eski döneme giderler. Robot 216 görme engelli Pembe Şeker'e âşık olur. Ancak başına beklenmedik işler gelir. Paragöz, kötü niyetli iş adamı Pertev, 216'nın kopyasını üretmeye kalkışır. Bütün bunların sonucunun kötü olacağını fark

eden Arif, dostu 216'yı ve dünyayı kurtarma gayretine girişir. Arif'le 216'nın maceralarını konu alan Arif V 216 filmi, 2018 yılının Ocak ayında gösterime girmiştir.

	
Görsel-19: Arif V 216 Film, Arif'in Zeki Müren'i Taklit Ettiği Sahne	Görsel-20: Zeki Müren Sahne Kostümü
	Kaynak: URL9

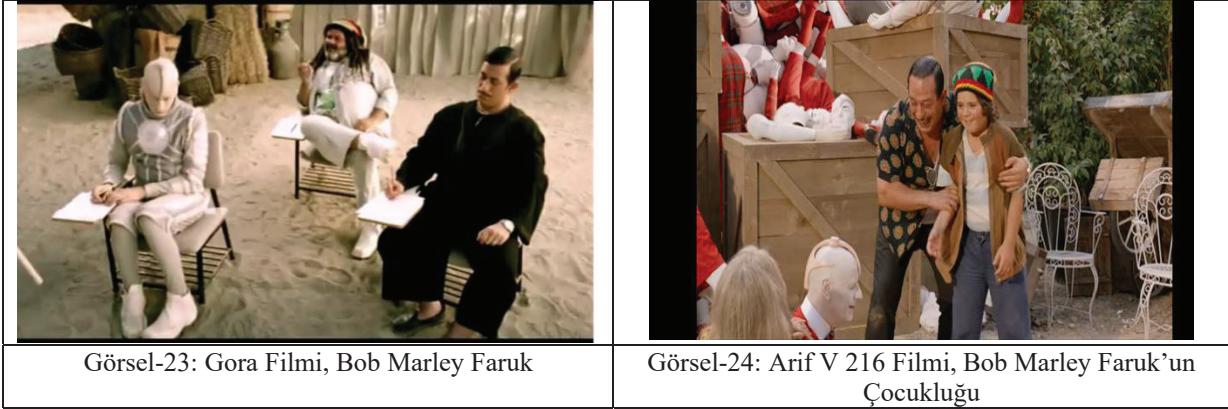
Arif Robot 216'nın şöhretinin önüne geçmek için daha önemli görünmek istemektedir. Bu sebeple şarkıcı olmuştur. 216'nın eğlenmeye geldiği yerde sahneye çıkıp onu küçük düşürmeyi amaçlamaktadır. Bu üstünlüğü görsel olarak ondan daha iyi görünmeye çalışarak yapacaktır. Görsel 19'da Arif, Zeki Müren'i taklit etmiştir. Kostümün içerik özellikleri değerlendirildiğinde; başında siyah tüylü, çenesinden siyah renk bantla sabitlenen bir başlık bulunmaktadır. Zeki Müren'in başlığında ise; siyah tüyün üzerine beyaz yuvarlak ponponlar tel üzerine sıralanmıştır. Zeki Müren'in kostümü transparan, Arif'in kostümü ise iç göstermeyen kumaştan yapılmıştır. Arif'in Zeki Müren kadar cesur olmadığı anlaşılmaktadır. Zeki Müren invisible kumaş üzerine boyuna çizgili pullar kullanmıştır. Arif'in kostümü komple beyaz pul üzerine dore pullar yer almaktadır. İkisinin de ayakkabıları apartman topuk, bileklerden dize kadar şeritler sarılan parlak gri renkli ayakkabıdır. Pelerindeki omuz detayları aynıdır. Zeki Müren pazubent kullanırken, Arif bileklik kullanmayı tercih etmiştir. Zeki Müren belini ortaya çıkarmak, etek boyunu vurgulamak için kalın kemer kullanmıştır, Arif'in kullandığı kemer ince ve daha az dikkat çekici olmuştur.

	
Görsel-21: Arif V 216 Film, Pembe Şeker'in Şarkı Söylediği Sahne	Görsel-22: Üç Arkadaş Film
	Kaynak:URL 10

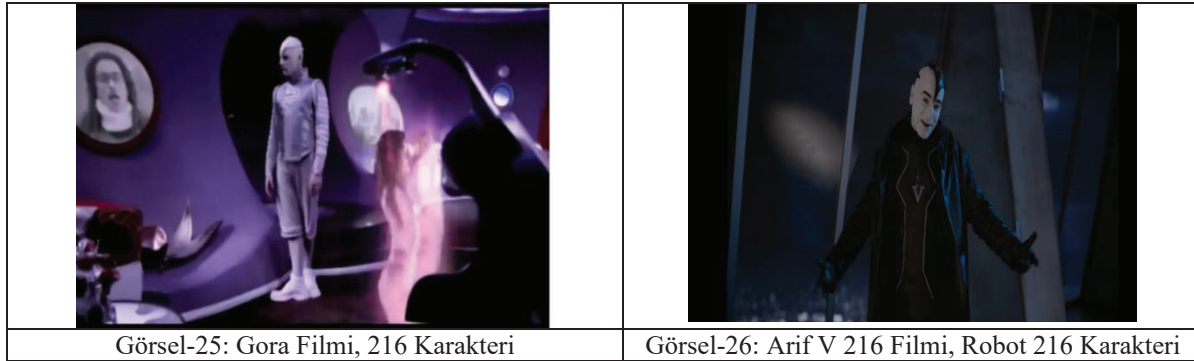
Görsel-21'de Pembe Şeker filmde kör bir genç kızı canlandırmaktadır. Mavi el örgüsü bir hırka, Pembe bebe yakalı, uzun kollu, daire etekli, etek ucunda ve belinde düz kumaş kullanılmış bir elbise giymektedir. Arif V 216 filmi, 1971 yılı yapımı üç arkadaş filmine gönderme yapmaktadır. Konuda ve kostümlerde giysilerarası benzerlikler görülmüştür. Görsel-22'de Hülya Koçyiğit siyah başörtüsü takmış ve mavi hırka giymiştir. Elbisesi mavi renkli, mavi renk üzerine küçük beyaz desenlidir. Pembe Şeker ismi dolayısıyla pembe elbise giydiği söylenebilir. Desen ve form açısından giysilerarası uyum gözlenmiştir. Kostümler arası pastiş görülmektedir.

3.2. Filmlerde Ana Karakterlerin Kostümlerinin Metinlerarasılık İlişkisi

Çalışmada “Türk bilim kurgu filmlerinde ana karakterlerin kostümlerinin metinlerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?” sorusuna örneklem olarak seçilen üç filmde alınan görüntüler ile gönderme yapılan filmlerden alınan görseller üzerinden filmlerdeki ana karakterlerin giysilerinde metinlerarası ilişkiler “içerik analizi” yöntemiyle incelenmiştir.



Görsel-23’de Arif, 216 ve Bob Marley Faruk görülmektedir. Sağdaki görselde ise Arif ve 216 zamanda geri gitmiştir ve Bob Marley Faruk’un çocukluğu ile karşılaşmıştır. Görsel-24’de Bob Marley Faruk’un çocukluğu, Bob Marley ile özdeşleşen şapkayı takmaktadır. Kahverengi gömleğin içine mavi beyaz enine çizgili tişört giymiş, altında kot pantolon bulunmaktadır. Soldaki görselde ise karakter Gora filminde bir mahkûmu canlandırdığı için mahkûmların giydiği giysileri giymektedir. Fakat kendine has üslubunu çocukluktan beri devam ettirmektedir. Giysi farklı olsa da giyim tarzı aynıdır. Gömleğin önü açık, içine beyaz mariuhana yaprağı desenli tişört giymiştir. Bereler aynı, saçlarda solda Bob Marley’in olduğu gibi rasta yapıldığı görülmektedir. İki filmin kostüm tasarımcıları farklı olsa da hikâyeye sadık kalarak, metinlerarası içerik analizine bakıldığında karakterin giysilerinde uyum olduğu söylenilebilir.



İki filmde de robot olan 216 karakteri naif, kimseye zarar vermeyen, yardım sever ve herkes tarafından sevilen bir karakterdir. Görsel-25’de; Robot olan Arif V 216’nın kostümü gri ve beyaz renklindedir. Metalik renk karakterin robot olduğunu vurgulamıştır. Giysi üst ve alt beden olarak iki parçadan oluşmaktadır. Diz altı pantolonun kumaşı likralı olduğu halde paçaları geniş ve diz altında bırakılmıştır. Pantolonun altına tayt çorap giyilmiştir. Başında bir aksesuarı vardır. Omuzlarda gri beyaz parça vardır. Giysi, takma kollu ve dik yakalıdır. Model boyu yanlarda belde bitip ön ortaya doğru kavisli gelmiştir. Üst bedende Gora ülkesinin logosu transfer baskı tekniği ile basılmıştır. Görsel-26’da 216 sevdiği kızın Arif’i tercih ettiğini zannettiği için karakterini tamamen değiştirdiği, tüm ülkeye kötülük saçan bir robota dönüştüğünün gösterildiği sahnedir. Kötülük, kostümüne siyah renk ve deri kapüşonlu pardösü, siyah deri eldivenler olarak yansıtılmıştır. Karamsar, kötü ruh hali giysileriyle uyum halindedir. Sinemada kostüm, olay örgüsünü açığa çıkaracak şekilde öyküdeki gelişmeleri yakından takip eder. Anlatının karşısında durmaz, anlatıyı takip eder. Trajik bir olay olmadığı sürece karakter siyah renk giyinemez (McDonald, 2010: 21). Metinlerarası

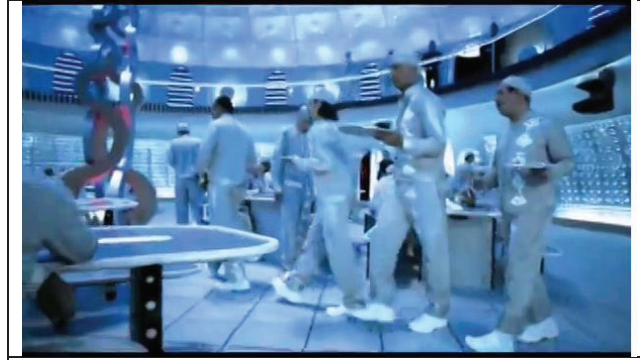
olarak iki filmdeki aynı karakterin dönüşümü gösterilmiştir. Başından trajik bir olay geçen 216 bu trajediyi giysilerine de yansıtmıştır. Sadece renk olarak değil giysilerin formları da değişmiştir.

	
Görsel-27: Gora Filmi Arif'in Halıcı Dükkânı	Görsel-28: Arif V 216 Filmi, Arif'in Müşterisiyle Uzaya Seyahat Planladığı Sahne
	
Görsel-29: Arog Filmi Arif'in Kaçırıldığı Sahne	Görsel-30: Arog Filmi Ceku'nun Gora'da Doğum Yapmak İstedğini Söylediği Sahne

Görsel-27'de Gora filmi Arif karakteri kostüm analizi değerlendirildiğinde; beyaz renk zemin üzerine pembe, sarı, kahverengi renkleri kullanılarak insan yüzü baskısı yapılan kısa kollu, vücuda oturan gömlek giymiştir. Alt bedende beyaz kumaş pantolon kullanmıştır. Kolye, bileklik ve saati aksesuar olarak kullanmıştır. Görsel-28 incelendiğinde; Arif V 216 filminde Arif insanları Ay'a Uzay'a götürmeyi planlayan bir tüccar olmuştur. Uzay seyahati planlayan müşterileriyle Arif'in konuşma sahnesi yer almaktadır. Çiçekli, dökümlü kumaştan yapılmış, bol kesim, kısa kollu gömlek giymektedir. Dar paça, siyah kot pantolon kullanmıştır. Dökümlü desenli gömleği rahatlığı sembolize etmektedir. Çağın modasına uymakla birlikte, içine giydiği beyaz tişörtü ile hala ağır abiyim mesajı vermektedir. Görsel-29'da Arif Komutan Logar tarafından kaçırılmak üzeredir. Düz mavi kısa kollu vücuda oturan bir gömlek giymiştir. Gora filminde kullandığı beyaz pantolonu tercih etmiştir. Görsel-30'da Arif ve Ceku masada oturmaktadır. Yarım plan çekim olmuştur. Üst giysileri görünmektedir. Arif'in üzerinde Şekil-28'e benzer desenli bir gömlek bulunmaktadır. Siyah zemin üzerine beyaz, kırmızı yaprak desenli çiçekler yer almaktadır. Gömlek ayaklı gömlek yakalı ve vücuda oturmayan dökümlü bir modeldir. Arif'in metinlerarası giysileri incelendiğinde kostümlerin üç filmde de paralel olduğu, birbirleriyle tutarlı olduğu görülmüştür. Günlük yaşamında genellikle desenli gömlekler tercih eden Arif, gömleğin içinde atleti göstermeyi tercih etmektedir.

3.3. Filmlerde Ana Karakterlerin Kostümlerinin Göstergelerarasılık İlişkisi

Ana karakterlerin giysi göstergeleri Barthes'in "anlam sistemi" ile filmde alınan görüntüler üzerinden yorumlanmış, yan anlamsal kodlar, eylemsel kodlar, sembolik kodlar ve kültürel kodlara bakılmıştır.



Görsel -31: Gora Filmi, Hapishane Sahnesi

Tablo 1: Hapishane Giysisi Analizi

Gösterge	Düz Anlam		Yan Anlam
	Gösteren	Gösterilen	Kültürel Kodlar
Arif'in uzayda yer alan hapishanenin yemekhanesinde geçen sahne.	Başlık, Hapishane Üniforması, Beyaz ayakkabı	4 köşeli başlık Hâkim yakalı, önden düğmeli, cepsiz, sol omuzdan etek ucuna kadar fosforlu baskılı, kolları takma kollu, manşetsiz üst giysi. Aynı kumaştan yapılan, beli lastikli pantolon. Beyaz, spor modelde ayakkabı.	Giysilerde metalik renklerin kullanımıyla uzay sembolize edilmiştir. Genel olarak tek tip kıyafet uygulaması yoluyla, cezalandırılmış kişinin giyim-kuşamı da cezaya ait bir parça olarak değerlendirilmektedir. Bu yolla kişinin kimliğinin ve kendine olan güveninin ortadan kaldırılması ya da zayıflatılması amaçlanmaktadır (URL 11). Üniformalarla mahkûmlara rahatsızlık vermek istenirken, spor ayakkabı ile de mahkûmları rahat ettirdikleri vurgulanmaktadır.

Ash (2009), "Parmaklıklar Ardında Giyim-Kuşam: Suç Ögesi Olarak Hapishane Kıyafetleri" isimli kitabında, tek tip kıyafet uygulamasıyla, genellikle cezalandırılan kişilerin giyim-kuşamının da cezanın bir parçası olarak görüldüğünü ifade etmektedir. Bu yolla cezalandırılan kişinin kimliğinin ve kendine olan güveninin ortadan kaldırılması ya da zayıflatılmasının hedeflendiğini belirtmiştir (URL 11). Ülkemizde hapishanelerde bu tür tek tip giysi uygulaması bulunmamaktadır. Film Amerikan hapishane film ve dizilerine gönderme yapmıştır.



Görsel-32: Komutan Logar ve Kuna

Tablo 2: Komutan Logar'ın Kostüm Analizi

Gösterge	Düz Anlam		Yan Anlam
	Gösteren	Gösterilen	Kültürel Kodlar
Komutan Logar'ın ülkeyi göktaşından koruyacağı sahne.	Kaftan, balıkçı yaka kazak, eldiven.	Siyah renk kadife yaka ve kol uçları kırmızı, gri metal süslemeler kullanılan, truvakar, geniş takma kollu kaftan. Siyah renk balıkçı yaka triko. Deri, model boyu dirseklere kadar çıkan eldiven.	Ülkenin kaderini değiştirecek önemli bir iş yapan bir hükümdar edasıyla, bir şövalyenin zırhını andıran bir kaftan giymektedir. Eldivenlerin dirseğe kadar çekili olması sağlamlılığını ifade etmektedir.

Tablo 3: Kuna'nın Kostüm Analizi

Gösterge	Düz Anlam		Yan Anlam
	Gösteren	Gösterilen	Kültürel Kodlar
Komutan Logar'ın ülkeyi göktaşından koruyacağı sahne.	Pardösü, balıkçı yaka kazak, eldiven.	Siyah renkli deri kumaşların kullanıldığı kollarına siyah, gri metalik parçanın ilave edildiği pardösü. Siyah renk balıkçı yaka vücuda oturan metalik plakaların olduğu kadife body. Zincir detaylı numaralı gözlük.	Karakterini yansıtan vücuda oturan siyah, metalik kare parçalardan oluşan balıkçı yaka body cinsel kimliğini ortaya çıkarmaktadır. Gözlükleri ve gözlük zinciri bize cinsel tercihleri hakkında bilgi vermektedir. Kostümdeki siyah rengin baskınlığı kötülüğe gönderme yapmaktadır.

Görsel-32'de Komutan Logar (solda) bir şövalyenin zırhını andıran bir kaftan giymektedir. Ülkenin kaderini değiştirecek önemli bir iş yapan bir hükümdar edasıyla siyah renk kadife yaka ve kol uçları kırmızı, gri metal süslemeler kullanılan bir kaftan giymiştir. Kaftan truvakar kollu ve geniştir. Siyah renk deri eldivenler teninin gözükmeyeceği şekilde uzun tutulmuştur. Eş cinsel uzaylı karakterini canlandıran Kuna (sağda); siyah renkli deri ve kadife kumaşların kullanıldığı kollarına siyah, gri parçanın ilave edildiği pardösü giymektedir. Giyside metal zincir, metalik gri parçaların süsleme olarak kullanıldığı büyük çaplı düğmeler kullanmıştır. İç giysi olarak karakterini yansıtan vücuda oturan siyah, metalik kare parçalardan oluşan balıkçı yaka body giymektedir.



Görsel-33: Arif V 216 Filmi Robot Arif V 216

Tablo 4: Arif V 216 Kostüm Analizi

Gösterge	Düz Anlam		Yan Anlam
	Gösteren	Gösterilen	Kültürel Kodlar
Robot 216'nın oyuncak olarak dünyaya tanıtımının yapılacağı basın toplantısı	Ceket, Bermuda Pantolon, Diz altı çorap, papyon, ayakkabı.	Kırmızı, yeşil kareli, erkek yakalı ceket. Aynı kumaştan yapılmış papyon. Ceket ile uyumlu kırmızı diz üzerinde biten, dar olmayan pantolon. Diz altında biten futbolcuların sıklıkla giydiği çorap. Rugan ayakkabı Yakalı beyaz gömlek.	İskoçya'da düğünler ya da balolar gibi özel etkinliklerde erkekler tarafından giyilen kiltler milli gurur ve aile/klan ilişkilerinin başlıca sembolü niteliğindedir. İskoç eteği Kilt kumaşından yapılan ceket giyen 216, yeni kostümü ile uluslararası bir başarı elde etmek istediğini sembolize etmektedir. Geleneksel yapımızda erkeğin oyunda olsa etek giymesinin uygun olmayacağı düşünüldüğü için, bu özel kumaştan 216'ya ceket ve bermuda pantolon yapılmıştır. Kırmızı dikkat çekici bir renk olduğu için kullanılmıştır. Ayrıca kırmızı renk Türklerde, hem saltanat hem de halk tarafından sevilip tercih edilen renklerden biridir (Koca 2002: 55). Göktürklerde al kaftan ve cübbe hakanlık simgesiydi. (Ögel 1991: 401, 403). Pertev oyuncaklarının sahibi de bu robotla tüm dünyaya hükmedeceğini düşündüğü için 216'nın kostümünde kırmızı rengi kullanmıştır.



Görsel-34: Arif V 216 Filmi, Zeki Müren İle Kötü Adamlardan Kaçma Sahnesi

Tablo 5: Zeki Müren Kostüm Analizi

Gösterge	Düz Anlam		Yan Anlam
	Gösteren	Gösterilen	Kültürel Kodlar
Arif ve Zeki Müren'in Kötü adamlardan kaçması	Ceket, pantolon, fular, kemer	Dalgıç kumaştan yapılmış, omzunda kahverengi deriler ilave edilmiş, önden fermuarlı, vücuda oturan ceket. Siyah renk vücuda oturan pantolon. Sarı, turuncu, kahverengi çizgili fular. Ceketin üstünden takılan taşlı kemer.	Dalgıç kumaştan yapılan, deri detayları olan, vücuda oturan ceket efemineliği ortaya çıkarmaktadır. Fular ve taşlı kemer kadın vücuduna özenildiğini gösterir. Kostümler kadınsılığı çağrıştırmaktadır.



Görsel-35: Karga Karakteri

Tablo 6: Karga'nın Kostüm Analizi

Gösterge	Düz Anlam		Yan Anlam
	Gösteren	Gösterilen	Kültürel Kodlar
Karga'nın Arog'a gittiği sahne.	Başlık, giysi, silah.	Karga kafatası ve karga tüylerinden oluşan başlık. Karga tüylerinden oluşan giysi.	Karga karakteri kendini bir karga ile özdeşleştirmiş ve karga tüylerini giysilerinde kullanmaktadır. Şaman kültüründe şamanlar kendi ruhlarını ait hissettikleri bedene bürünüp, onların kafataslarını başlık olarak kullanmaktadırlar (Kılıç 2010; 323). Tek başlarına dinî bir kozmografi oluşturan giysiler, bazı kozmik sembelleri ve izlenecek meta-psişik yolları da açığa vururlar. Giysi kendi başına çevredeki uzamdan nitel olarak farklı özel bir dinsel mikrokozmu temsil eder. Eksiksiz bir sembolik sistem oluşturduğu gibi kutsanmışlığı nedeni ile çeşitli manevi güçlerle, ruhlarla donanmışlardır. Karga karakteri de karganın güçlerine sahip olduğuna inanmaktadır.

4.Sonuç ve Öneriler

“Türk Bilim Kurgu Filmlerinde Ana Karakterlerin Kostümlerin giysilerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur?” sorusuna yönelik elde edilen sonuçlar şu şekildedir;

Çalışmada yer alan kostümlerin filmlerin geçtiği dönemleri yansıtması açısından dönemlerle uyumlu oldukları sonucuna varılmıştır. Arog filminin tarih öncesi geçen ve günümüzde geçen bölümlerinde kostümlerin gerçeğe uygun tasarlandığı görülmüştür. Gora filminin uzayda geçen sahnelerinin kostümleri, genel olarak belli bir zaman dilimini yansıtmadığı için kostümlerin dönem üzerinden değerlendirilmesinin uygun olmadığı sonucuna varılmıştır. Uzay çağında geçen filmlerle birlikte değerlendirildiğinde biçim ve renk konusunda kostümlerdeki paralellik görülmüştür. Arif V 216 filminde incelenen kostümlerin; renk, biçim, tasarım, kumaş özellikleri açısından hem dönemi yansıtmakta olduğu hem de taklit ettiği kişilerle uyum sağlayıp seyirciye doğru mesaj verildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Türk Bilim Kurgu Filmlerinde Ana Karakterlerin Kostümlerin metinlerarası ilişkisi nasıl kurulmuştur? sorusuna yönelik yapılan inceleme doğrultusunda elde edilen sonuçlar değerlendirildiğinde; metinlerarası uyumun hikayenin devamlılık sağladığı bölümlerinde kostümlerin birbirinin devamı olduğu sonucuna varılmıştır. Robot 216'nın kostümü film içindeki karakterinin farklılaşması sonucunda değiştiği sonucuna ulaşılmıştır. Renk, kumaş, biçim özellikleri yönünden bu farklılıklar açıkça belirlenmiştir. Arif karakterinin kostümü olay örgüsü ile başka karakterlere bürünmediği zamanlarda üç filmde de kendi tarzının dışına çıkmadığı sonucuna varılmıştır. Bob Marley Faruk ise çocukluğundan bu güne kadar hayat felsefesini benimsediği Reggae yaşam tarzının giysilerini giydiği, karakter-kostüm uyumu sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

“Türk Bilim Kurgu Filmlerinde Ana Karakterlerin Kostümlerinin Göstegelerarası İlişkisi nasıldır” sorusundan elde edilen sonuçlar değerlendirildiğinde; kostümlerin taşıdıkları anlamların dışında iletilmek istenen yan anlamlarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Robot 216'nın kostümü toplumsal normlara ters

düşmeyecek şekilde tasarlandığı sonucu ortaya çıkmıştır. Zeki Müren ve Kuna'nın kostümlerinin cinsel tercihleri ve eğilimleri hakkında bilgi verir nitelikte olduğu görülmektedir. Komutan Logar'ın kostümünde karakter-kostüm ilişkisi güç sembolüyle birleştirilmiştir. Karga kostümüyle dönemin kostümleri, dini inanışlarını ve yaşam biçimlerini doğru yansıtıldığı düşünülmektedir.

Analiz edilen kostümlerin genelinde orijinalite düzeylerine rastlanmamıştır. Birbirlerinin devamı niteliğinde olan 3 film postmodern sanat bağlamında değerlendirildiğinde her kostümün birbirinin devamı, dönemin taklidi olduğu sonucu çıkmıştır. Çalışmada incelenen filmlerde, başkarakterlerin kullandıkları kostümlerin iletmek istedikleri görsel sembollere aracılık ettiği görülmüştür. Seyirci ile oyuncu arasında iletişim aracı olarak kullanılan kostümlerden, oyuncunun karakterini, toplumsal statüsünü, cinsel eğilimlerini, seyirciye iletmek istedikleri mesajları ilettikleri sonucuna varılmıştır. Dönem modasındaki giysilerin filmlere yansıtıldığı görülmüştür.

Araştırma sonucunda daha sonra yapılacak çalışmalar için öneriler aşağıda yer almaktadır.

- Kostüm tasarımı eğitimi alan öğrenciler için kostümler sadece dönem bazında değil, filmler üzerinden göstergebilimsel metin incelemeleri yapılarak, kostüm tasarımları bu bağlamda değerlendirilebilir.
- Türk filmleri sadece kendi içinde değil, dünya sineması ile kültürel farklılıklar açısından değerlendirilip karşılaştırmalı analizleri yapılabilir.
- Kostüm tasarım ve üretim sürecinin tamamı süreç analizi olarak çalışılabilir.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2020). *Moda ve metinlerarasılık Alexander Mcqueen ve üstgiysisellik*. Ankara: Çizgi Yayınevi.
- Aktulum, K. (2019). Moda ve metinlerarasılık: Roland Barthes'ın moda dizgesi. *Frankofoni*, Sayı: 35, s.53-62.
- Aktulum, K. (2018). *Sinema ve metinlerarasılık filmlerarası etkileşimler ve aktarımlar*. Ankara: Çizgi Yayınevi.
- Alphan, M. (2008). *Moda moda dedikleri*. Ankara: Ayraç Kitap Evi.
- Arslantepe, M. (2012). *Sinema okuryazarlığı*. Kacaeli: Umuttepe Yayınları.
- Atik, Ş. (2017). *Metinlerarasılık ve kurmacada gerçeklik üzerine*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat Yayıncılık.
- Batu, B. (2011). *Sanat eğitimi alanında yapıt incelemelerinde bir yöntem olarak görsel gösterge çözümlemesi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bellman, F. Willard. (1983). *Scene design, stage lighting, sound, costume & makeup*. New York: Harper & Row Publishers.
- Berger, A. A. (2018). *Medya çözümleme teknikleri*, Çev. Nilüfer Pembecioğlu. Ankara: Nobel Yayınları.
- Bırol, M. ve Güdekli, A. (2017). Moda ve iletişim: erkeklik modası bağlamında pinterest uygulaması üzerinden göstergebilimsel bir analiz. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(4):1615-1639.
- Bordwell, D. ve Thompson, K. (2009). *Film sanatı*. Çev. Ertan Yılmaz ve Emrah Suat Onat. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Dönmez Öztürk, F. (2016). *Sahne kostümünde temel uygulamalar*. İstanbul: Mitos-Boyut, Tem Yayıncılık.
- Ertan, G., Sansarcı, E. (2020). *Görsel sanatlarda anlam ve algı*. İstanbul: Alternatif Yayıncılık.
- Evecen, A. (2014). *Modada giysilerarasılık*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.
- Evren, B. (2014). *Türk sinemasının 100 yılı*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. Çev. Süleyman İvran. Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.
- Gürcüm, H. B. (2010). *Tekstil malzeme bilgisi*. 1. Basım, İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Jones, Jenkly, S. (2009). *Moda tasarımı*. Çev. Hüseyin Kılıç. İTKİB. İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Karasar, N. (2014) *Bilimsel araştırma yöntemi kavramlar ve ilkeler*. Ankara: Nobel Yayınları.



- Kılıç, S. (2010). Türk şaman giysilerine semantik yaklaşım. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks ZfWT* Vol. 2, No. 1 s:313-334.
- Kırkıncıoğlu, Z. (2015). *Ege bölgesi kadın giyim-kuşamının göstergebilimsel yöntem ile çözümlenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Koca, S. (2002). Eski Türklerde bayram ve festivaller. *Türkler*. Ed. Hasan Celal Güzel vd. Ankara: *Yeni Türkiye Yay.* C.3.s. 51-57.
- Mazlum, Ö. (2011). Rengin kültürel çağrışımları. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* Sayı: 31 S.125-138.
- McDonald, T. J. (2010). *Hollywood catwalk exploring costume and transformation in american film*. London: I.B.Tauris & Co. Ltd Published.
- Nasiriaghdam, A. (2016). *1960-1970 Dönemi Türk Sinemasında Kadın Karakterlerin Giysi Çözümlemeleri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Nutku, Ö. (1989). *Sahne bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Parlayandemir, G. (2015). *Türlerle Türk sineması*. Ed. Yelda Özkoçak. İstanbul: Derin Yayınları.
- Porterfield, A. ve Lamar Traci A.M. (2021) A Framework for incorporating virtual fitting into the costume design and production process. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*, vol. 14, No. 1, 91–100. DOI: 10.1080/17543266.2020.1864484
- Rifat, M. (2013). *Açıklamalı göstergebilim sözlüğü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ruşan, T. C. (2019). Bir iletişim dizgesi olarak giyim ve giyime yönelik göstergebilimsel çözümlenmelerdeki değişkenler. *Erciyes İletişim Dergisi*, Cilt 6, s. 1, 81-96.
- Şengezer, O. (1999). *Bence dekor ve kostüm*. Ankara: Artshop Yayıncılık.
- Tez, Z. (2009). *Tekstil ve giyim kuşamın kültürel tarihi*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Uğur, U. ve Altay, S. (2018). Metinlerarasılık bağlamında fantastik Türk ve Amerikan sineması: Drakula Örneği. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Sayı 40, s.89-116.
- Yerdelen, Kulluk, S. (2014). *Tiyatro sanatında kostüm tasarımı*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yücel, A. (2019). Andy Warhol çalışmalarının metinlerarasılık bağlamında incelenmesi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 1-10.
- Waquet, D. ve Marion. L. (2011). *Moda. I. Baskı*, Çev. Işık Ergüden, Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam*. Çev. Aracagök, Zafer ve Doğan, Bülent. Genişletilmiş 2. Baskı. İstanbul: Metis Yayınları.
- Ziaei, M. Öztürk, F. (2015). Sinemada kostüm tasarım ve uygulama Süreci. *Atatürk Üniversitesi GSF Sanat Dergisi*. Sayı 27. s.97-108.
- İnternet Kaynakları:
- URL1: https://tr.wikipedia.org/wiki/G.O.R.A.#/media/Dosya:Gora_afi%C5%9F.jpg Erişim Tarihi: 28.04.2021
- URL2: <https://www.cinemablend.com/news/2490306/the-matrix-4-is-now-filming-so-watch-this-impressive-but-terrifying-wire-stunt> Erişim Tarihi: 05.02.2021
- URL3: <https://www.youtube.com/watch?v=J5ylMh7tnSM&t=3092s>
- URL4: <https://www.esquire.com/entertainment/music/a31830/reasons-to-love-bob-marley/> Erişim Tarihi: 04.02.2021
- URL5: <https://tr.41lanswers.com/a/ingiliz-askerleri-neden-kirmizi-ueniforma-giydi.html> Erişim Tarihi: 22.04.2021
- URL6: <https://tr.wikipedia.org/wiki/A.R.O.G> Erişim Tarihi: 22.04.2021
- URL7: <https://www.milliyet.com.tr/skorer/milli-takim-maclari-2.0.21-ne-zaman-norvec-turkiye-maci-hangi-gun-saat-kacta-nerede-oylanacak-6464529> Erişim Tarihi: 08.06.2021
- URL 8: (<https://www.sinemalar.com/film/240824/arif-v-216>).
- URL 9: <https://tr.pinterest.com/pin/2674081016892241/> Erişim Tarihi: 04.02.2021
- URL 10: <https://www.youtube.com/watch?v=-o4t1CfO4m0>
- URL 11: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-40653666>