

ÇİZGİ ROMAN SÜPER KAHRAMANLARI VE FİLM KARAKTER KOSTÜMLERİNİN TASARIM ÖZELLİKLERİ AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI

Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü*
Dr. Öğr. Üyesi Cantürk ÖZ**

Özet: Bu çalışmada; kostüm tasarımı açısından çizgi romanlardan uyarlanan filmlerdeki karakterlerin yansıtılma biçimleri ve giysilerinde gözlenen değişimlerinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada yöntem olarak; nitel yöntem tercih edilmiş ve betimsel incelemeler gerçekleştirilmiştir. Amaç doğrultusunda, popüler çizgi roman filmleri olan Marvel's Avengers ve Avengers: Age of Ultron filmlerinde başrollerde yer alan Black Widow ve Captain America karakterleri seçilmiştir. Karakterlerin belirlenen film çıkış tarihleri sürecinde çizgi romanlarda kullandıkları kostüm tasarımları incelenmiş ve film kostüm özellikleri ile karşılaştırılmıştır. Verilerin incelenmesi; araştırmacılar tarafından hazırlanan kostüm tasarım analiz formu ile gerçekleştirilmiştir. Formun künye olarak adlandırılan ilk bölümünde; karakterlerin adı, kostümlerin yayın formatlara göre yayın bilgileri ve kostüm görselleri bulunmaktadır. İkinci bölüm olan kostümlerin analizi bölümünde; giysilerin teknik ve simgesel özellikleri incelenmiştir. Bu çalışmanın; kostüm tasarımcıları için farkı mecralardan uyarlanan karakterlerin yansıtılma biçimlerini incelemesi ve esinlenen kaynaklar doğrultusunda tasarımcıların yaratıcılıklarını kullanmasına yardımcı olarak konuya dikkat çekmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kostüm Tasarımı, Çizgi Roman, Uyarlama Çalışmalarında Kostüm Değişiklikleri.

Geliş Tarihi: 03.02.2021

Kabul Tarihi: 01.12.2021

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü, Ankara/TÜRKİYE pinar.gokluberk@hbv.edu.tr

ORCID: 0000-0002-7050-3506

** Nişantaşı Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE, canturk.oz@nisantasi.edu.tr ORCID: 0000-0002-5369-5083

COMPARSION OF COMIC BOOK SUPERHEROES AND MOVIE CHARACTER COSTUMES IN TERM OF DESIGN FEATURES

Prof. Dr. Pınar Göklüberk Özlü*
Assist. Prof. Cantürk Öz**

Abstract: In this study, it was aimed to examine the ways of projection of characters in films adapted from comics and their changes observed in their clothing in terms of costume design, As a method in the study; qualitative method was preferred and descriptive studies were carried out. For this purpose, the characters Black Widow and Captain America who played leading roles in the popular comic book movies such as Marvel's Avengers and Avengers: Age of Ultron were selected. The costume designs used by the characters in the comics during the determined movie release dates were examined and compared with the movie costume features. Data analysis was carried out with the costume analysis form prepared by the researchers. In the first part of the form titled as info; the names of the characters, information according to the publication formats and the costume visuals were presented. In the second part titled as the costume analysis section; the technical and symbolic features of the costumes were examined. It is thought that the study is important for costume designers to examine the ways of reflecting characters adapted from different media, helping designers use their creativity in line with inspired sources while draw attention to the subject.

Keywords: Costume Design, Comics, Cross-Media Adaptation Effects in Costume.

Received Date: 03.02.2021

Accepted Date: 01.12.2021

Article Types: Review Article

*Ankara Hacı Bayram Veli University, Faculty of Art and Design, Department of Fashion Design, Ankara/TURKEY, pinar.gokluberk@hbv.edu.tr
Orcid ID: 0000-0002-7050-3506

**Nişantaşı University, Faculty of Art and Design, Department of Fashion Design, İstanbul/TURKEY, canturk.oz@nisantasi.edu.tr Orcid ID: 0000-0002-5369-5083

1. GİRİŞ

Çizgi roman bir sanat dalı ve basılı yayın türü olarak ortaya çıkmaya başladığı 19. yy. sonlarından itibaren okuyucu kitlelerin ilgisini çekmiştir. Çizgi roman karakterleri, insanüstü güçleri, adaletin savunucusu olarak kahramanlaştırılmış kişilikleri ve renkli kostümleriyle; ilk dönem hedef kitleleri olan çocuk ve ergenler için idol olmak üzere yaratılmışlardır. Günümüzde gösterime giren filmler ile popülerliği daha fazla artmakta olan tür; her yıl birçok farklı karakteri beyaz perdeye aktarmaktadır. Karakterlerin kahraman mitlerinin oluşturulmasında; savundukları değerler ve güçlerinin nişanı olarak insan kimliklerini gizlerken kullandıkları kostüm ve maskeler de büyük önem taşımaktadır. Çizgi roman karakter kostümlerinin sinemaya uyarlanmasında görülen değişimlerin incelendiği çalışmada; belirlenen karakterlerin kostüm tasarımı süreci açısından bir başka medya türüne aktarımında giysi formlarının betimlenmesinde gözlenen farklılıkların incelenmesi amaçlanmıştır. Kostüm tasarımcıları çoğu zaman önceden belirlenmiş ve farklı medyalarda betimlenmiş karakterleri yeniden yorumlayarak giysiler ile hayata geçirmektedir. Bu süreçte karakterin özünün korunması ve yeniden gerçekleştirilecek medyaya (tiyatro, sinema, tv vb) uygun kararlar vermeleri önem göstermektedir. Benzer şekilde kostüm tasarımcıları ellerinde olmayan aktör seçimleri ile karakterleri içlerinde yer aldıkları dönem ve yere göre uyumlmalıdır. Tüm bu tasarım sürecinde günün trend ve estetik algısı göz önünde bulundurulmalı ve zamanın gerisinde kalmamalıdır.

Araştırma; iki boyutlu çizim ile üç boyutlu hareketli görüntüye dönüşüm sürecinde kostüm özellikleri ve tasarım niteliklerini belirlemek açısından önemlidir. Çalışmanın amacı doğrultusunda öncelikle kostüm tasarımı süreci, süper kahraman çizgi romanlarında kostümün önemi ve günümüz uyarlamalarında kostüm

tasarımcılarının örnekleriyle çizgi roman uyarlamalarında kostüm tasarımı süreci analiz edilmiştir.

1.1. Kostüm Tasarımı

Genel anlamında; zamanın ruhunu, bir dönemin egemen değerlerini, tutumlarını, tarihi ve siyasi olaylarını ve ekonomik koşullarını yansıtan maddi kültür değerleri olarak tanımlanabilen kostüm; günümüzde yaygın olarak kullanılan anlamıyla tiyatro, sinema vb. için özel olarak hazırlanan bir dönemi ya da kimlik veya nesneyi yansıtan giysilerdir (Oxford Wordpower Dictionary, 1993). Sahne sanatlarında karakterin yaşadığı dönemi yansıtan en belirgin ve gösterişli giysilerden, günümüz karakterlerinin giydiği çağdaş kıyafetlere kadar, her oyunun performansında ve hikâye işlenişinde öncül rolü olan kostüm, karakterin tanımlanmasında önemli bir araçtır. Tüm teatral unsurlar gibi kostüm de oyunun çoklu göstergesel yapısını yansıtmakta önem arz eder. Kostümler; senaryonun izleyiciye sunumunda karakterlere ilişkin, sosyoekonomik, psikolojik ve ahlaki değerler konusunda algılar oluşturmada birden fazla anlam taşımaktadır (Elam, 1980).

Kostüm tasarımı; giyim sektöründe önemli bir yer tutan ve özel bir deneyim gerektiren çalışma alanıdır. Kostüm tasarımcısı karaktere ilişkin giyim tarzını oluşturma sürecinde; renk, çizgi, biçim, doku gibi tasarım elemanlarındaki uyum ve uyumsuzlukları kullanarak;

* Karakterin kimliğine ilişkin özelliklerini giysiler üzerinden görsel olarak anlamlandırmayı,

* Oyunculara gerçeklik hissi veren giysiler sağlamayı,

* Doku, kullanılan zengin malzemeler ve eşleştirmeler ile seyircilerde görsel ve duyuşsal çekiciliği arttıran atmosfer yaratmayı,

* Oyunun sınırlarını belirleyen somut çizgiler sağlamayı,

* Oyuncu grubu için birbirini tamlayan ve her bir oyuncunun vücut ve duruş tiplerine yakışır

nitelikte tasarımlar yapmayı amaçlamalıdır (Stamoolis, 2007).

1.2. Çizgi Romanda Giyim ve Kostüm

Günümüzde çizgi romanlar; film ve diziler başta olmak üzere PC oyunları, kitaplar gibi birçok farklı uyarlamaya konu olmaktadır. Bu uyarlamalar; karakterlerin tanınmasını ve ikonikleşmesini sağlayan kostümlerin, çok değiştirilmeden farklı medya türlerine uyarlanmasını zorunlu kılmaktadır. Süper kahramanların kostümleri; giyenin kimliğini yansıtmak ve süper güçleri ile kazandıkları kahramanlık statülerini ortaya koymak için kullanılır. İkonik farkındalığın bir parçası olarak; kostüm ve beraber kullanılan eşyalar, zırhlar, maskeler, apoletler ve metalden yapılmış eldivenler, bu süper güçlü insanları basit ölümlülerden ve geleneksel toplumdan ayırır. Süper kahramanlarda giyim hem karakterin insani özellikleri hem de insanüstü güçlerinin bir yansıması olduğu için büyük önem taşır. Giysiler, süper kahramanın maskülenliği ve kişiliğinin yaratımının bir parçasıdır. Kahraman; modayla birlikte süper insan güçlerini ortaya koymak için bir dil, uygulama ve yansıma biçimi bulmuştur. Süper kahraman bedenleri elbiseli bedenlerdir. Elbise, vücudu değiştirir ve “normal” dünyanın dışında enerji ile üstün özelliklere sahip süper kahraman vücudunu donatmak için hazır hale getirir. Materyaller, kumaşlar ve teçhizatlar da süper güçleri olan bu hiper-maskülen vücuda birçok değişik anlam katar. Böylece, elbiseler kimliğin görsel bir yansıması halini alır. Süper kahraman kostümünün fonksiyonel kullanımında amaç kahramanın kimliğini gizlemenin yanı sıra dikkat de çekmektir. Diğer türlü süper kahramanlar kalabalık içerisinde tanınmazlar (Karaminas, 2006).

Cyclops: “Süper kahramanlar kostüm giyer.” (Whedon, 2005). Whedon; ülkemizde de Marmara Çizgi tarafından yayınlanan “Astonishing X-Men” çizgi romanında, grubun

liderine bu sözleri söyleterek çizgi romanda kostümün karakterler için önemini gözler önüne sermiştir. Kostüm yalnızca gizlenmek için değildir ayrıca karakterin ve içsel gelişiminin bir işareti olarak gücü simgeler. Kostüm karakterin, kostüm sisteminde kendini ifade ederek hatırlanmasını sağlamalı ve bu kurallar içerisinde karakterin kişiliği ve gelişim ile ilgili resmi bir bildiri olmalıdır (Reynolds, 1994). Bir güç kaynağı olarak kostümü giymek karakteri etkiler, karakterin “iyi” veya “kötü” karakter olmasını sağlar. Hatta kostüm kahramanlıkla o kadar ilişkilidir ki kostümün hileli kullanımı sonucu karakteri de kötü şekilde etkileyebilmektedir (Bongco, 2000). Örneğin; Spiderman (Örümcek Adam), siyah kostümünü giydiğinde bu kendisinin ruh halini yansıtmaktadır.

Kostümün vazgeçilmez parçaları olan aksesuarlar da karakterin yansıtılması açısından büyük öneme sahiptir. Elbiselerin söyleminde, maske hem bir materyal obje hem de tüm giysilerin gizleme gücünün mecazıdır. Süper kahraman için, maskenin sunduğu görünmezlik elbisenin sunduğu gizleme ile birlikte süper kahraman türü için vazgeçilmez olan özel ve gizli kimliklerin ortaya konmasını/korunmasını sağlar (Karaminas,2004). Kostümün tanınmazlığında süper kahramanlar aslen oldukları, hedefledikleri ve başından beri olmaları gereken şey olurlar. Kostümlü kimlikleri; normal kimliklerinden fazlası, kendi ifadeleriyle kim olduklarının belirticidir: “Ben Spiderman’im” veya “Ben Batman’im” (Yarasa Adam). Maskenin altındaki kişi “mülayim” halleri değildir. Dış bir katman giyerek, kahraman kendisini en rahat hissettiği, gerçekte tanımladığı kişi olur (Conwoy, 2006). Bu yüzden kostümler, sadece giysi değil bazı görevleri olan anlatı araçlarıdır. Moda; süper kahramanların ideal hipermaskülen vücutuyla özdeşleştirilen endüstriyel gücü, erkekliği ve cesareti ifade etmeyi başarır (Karaminas, 2006). Bu görevler; karakterin gizli kişiliğini korumak ve bir şekilde karakterin ismi veya gücünü

göstermek veya tanımlamak olarak sıralanabilir. Örneğin; “Batman” karakterinde olduğu gibi kostüm bazı durumlarda, suçluların kalbine korku salarken, aynı zamanda süper kahraman-sevgili ve gerçek kişilik arasındaki aşk üçgeni öykülerinin kurulmasını da sağlayabilmektedir (Pustz, 1999).

Gizli kimliği olmayan karakterler için bile kostüm, bir kendini anlatım aracı olarak karşımıza çıkar. Örneğin; Marvel’da Avengers (Yenilmezler) takımı üyesi olan Wasp (Eşek Arısı), asıl kimliğinin Janet Van Dyne adlı bir moda tasarımcısı olmasıyla, sürekli kostüm değiştirmesi hakkında yanıtlanmaz sorulara sebep olmuştur. Savaşta savaşa, aynı kostümlerle koşan kahramanların aksine; Wasp 1962’de ortaya çıktığından beri birçok kostüm kullanmıştır. Wasp’ın moda olan teslimiyeti kadınlığının yansımasıdır, kostümleri sadece görüntüsü için değişmiştir. Janet Van Dyne/Wasp kimlikleri gizli değildir ve kostümlerindeki sıklıkla gözlenen değişiklik, süper kahraman ve moda tasarımcısı kimlikleri arasındaki bağlantıyı başarılı bir şekilde göstermektedir. Dolayısıyla herhangi bir süper kahraman ya da süper kadının (heroine) kostümü ifade ve görüntü açısından da önem taşımaktadır.

1.3. Günümüz Çizgi Roman Uyarlamalarında Kostüm Tasarımı Süreci

İnsan vücut hatlarının abartılarak ön plana çıkarıldığı kostümlerin tasarımında koordinasyon, yaratıcılık ve teknik bilgi gerekmektedir. Çünkü çizgi romanlarda iki boyutlu çizilmiş olan kostümlerde sadece model ve renk ön plandayken, üç boyutlu gerçek giysiye dönüşen kostümlerin tasarlanmasında giysi tasarım sürecine ilişkin teknik bilgi ön plana geçmektedir. Kostüm tasarım sürecinde; yönetmen, tasarım ekibi, çizerler, prodüksiyon tasarımcıları, görsel efekt sanatçıları, figüran grupları, özel kumaş ve kostüm üreticileri gibi birçok kişi birlikte çalışmak durumundadır.

Marvel firması ile çalışarak karakterlerin kostümlerini beyaz perdeye taşıyan Oscar ödüllü kostüm tasarımcı Alexandra Byrne süreci: “Yoğun bir ortaklık süreci” olarak tanımlamaktadır. “Iron Man” (Demir Adam) ve “Batman V Superman” filmlerinin kostüm tasarımcısı, Oscar adaylı Micheal Wilkinson ise kostüm tasarım sürecini: “Müthiş, keskin ve komplike bir deneyim” olarak tanımlamıştır (http1).

Kostüm tasarım sürecinin başlangıcında, yönetmen istekleri tasarımın temelini oluşturmaktadır. Kostüm tasarımcıları öncelikle yönetmen ile konuşarak kahramanın rolüne ilişkin misyonunu ve kostümden neler beklendiğini öğrenerek planlamaya başlamaktadır. Görüşler paylaşıldıktan sonra tasarımcılar hazırlayacakları kostümler için tasarım sürecine başlarlar. Kostüm için araştırma aşaması olarak kabul edilen bu süreçte temel amaç karakterlerin anlatımında etkili olacak esin kaynağını bulmaktır. Byrne süreçte karakterlerin geçmişlerini incelediğini; Wilkinson ise antik Yunan, yüksek moda, video sanatı, modern askeri ve spor giysilerinden esinlendiğini ve hikâye panoları hazırladığını belirtmektedir. Günümüzde popülerliğini koruyan Arrow, Flash, Supergirl gibi çizgi roman dizileri için kostüm tasarımı yapan üç Oscar’lı Collen Atwood; karakterlerin “geçmişlerine dikkat ederken güncel uygulamalarla modernize” ettiğini söylemektedir (http1).

Kostüm tasarım sürecinde karakterlerin hareket ve mimiklerinin kısıtlanmaması da önem taşımaktadır. Çoğu büyük savaş sahnelerine katılan karakterlerin, kostümleri içerisinde rahat hareket edebilmesi gerekir. Thor filminde Loki karakterine miğfer tasarlayan Byrne durumu “Benim için en önemlisi temel görünüş ve mimiklerin yansıması” olduğunu (http2) ve Black Widow (Kara Dul) karakteri için hazırladığı kostümü anlatırken “Kavga ve hareketli sahneler sebebiyle her kostüm büyük pratik gereksinimler

doğurmakta. Ayrıca çizgiden uyarlandıkları için fiziksel özelliklerini abartarak bu olağanüstü karakterleri inandırıcı bir şekilde yansıtmalı” sözleriyle açıklamaktadır (http3). Agents of Shield dizisinin kostüm tasarımcısı Ann Foley de hareket esnekliği sağlamak için kostümlerde “birçok esnek panel ve deri” kullandıklarını belirtmiştir (http1).

Teknik özellikler ve uygulama süreçlerine ek olarak tasarımcılar bu süreçte hayran görüşlerinden de etkilendiklerini belirtmektedir. Wilkinson günümüzde kostümler konusunda hayranlarla iletişim ve diyalog kurmanın geliştiğini belirtmiş; Foley de: “Bu karakterler onların karakterleri ve hayranlara heyecanlanacakları bir şeyler vermek istiyorum” sözleriyle hayran beklenti ve fikirlerini önemsediklerini dile getirmişlerdir (http1).

2. YÖNTEM

Çizgi roman uyarlaması filmlerde, kahraman kostümlerinin özellikleri ve iki boyutlu basılı yayından üç boyutlu beyaz ekrana aktarım sırasında geçirdiği değişimlerinin belirlenmesini konu alan bu çalışmada; nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel araştırma yöntemleri içerisinde yer alan ve olguların eksiksiz ve kapsamlı bir biçimde irdelenmesini sağlayan betimleme yöntemi kullanılmıştır. Yöntem kapsamında; araştırma verilerini oluşturmak amacıyla doküman inceleme tekniği kullanılmıştır. Doküman olarak Marvel’s Avengers (Yenilmezler) (Fiege ve Whedon, 2012) ve Avengers: Age of Ultron (Yenilmezler 2: Ultron Çağı) (Fiege ve Whedon, 2015) filmleri ve seçilen karakterleri içeren çizgi romanlar kullanılmıştır. Dokümanlar yoluyla saptanan verilerin tasnifinde ise giysi analiz formu kullanılmıştır. Konu kapsamında çizgi roman karakterlerinin film uyarlamasında ortaya çıkan kostüm değişimleri karşılaştırmalı analiz tekniği ile incelenmiş ve yorumlanmıştır.

2.1. Çalışma Materyali

Çalışma sürecinde; örnek olay incelemesi olarak ele alınabilecek nitelikte olan “Marvel’s Avengers” ve “Avengers: Age of Ultron” filmleri analiz edilmek amacıyla seçilmiştir. Filmlerin seçiminde çizgi roman uyarlaması niteliği taşıması ve gişe başarısına göre en üst sıralarda yer alması etken olmuştur. İncelemeye alınan karakterlerin belirlenmesinde ise, cinsiyete eş olarak hikâye örgüsündeki önem ve karakter özelliklerindeki benzerlikler dikkate alınmıştır. Filmlerde bulunan tek başrol kadın kahramanın Black Widow olması sebebiyle erkek kahraman seçimi; güç ve geçmiş yaşam benzerlikleri üzerinden yapılmış ve Captain America (Yüzbaşı Amerika) karakterine karar verilmiştir. Black Widow ve Captain America karakterleri, savaş dönemi etkisi ile oluşturulmuş karakterlerdir. Black Widow, Amerika-Rusya arasındaki soğuk savaş etkilerini yansıtırken; Captain America İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerika’yı savunmuştur (http4 ve http5). Karakterlerin geçmişleri aynı zamanda güçleri ile de benzerlikler sağlamaktadır. İki karakter de insanüstü güçlere sahip değildir ve güçlerinin kökeni insan seviyesinin en üstüne ulaşmalarını sağlayan serumlardır. Karakterlerin çizgi roman görünümüleri; Marvel ana evreninde (Dünya-616) giydikleri kostümler ile sınırlandırılmıştır, paralel evrenlerde geçen maceralar ve kısa süreli de olsa aynı titri kullanan başka karakterler dikkate alınmamıştır. Bu araştırma için gerekli verilerin elde edilmesinde; Black Widow ve Captain America karakterlerinin yer aldığı; Marvel firması tarafından yayınlanan, karakterin kostümlerini değiştirdikleri çizgi romanlar ve “Marvel’s Avengers” ile “Avengers: Age of Ultron” filmlerindeki sahnelerden elde edilen dokümanlar kullanılmıştır. Verilerin incelenmesi için hazırlanan giysi analiz formunda iki bölüm bulunmaktadır. Künye bölümünde; karakterlerin adı, kostümlerin

yayın formatlarına göre kullanıldıkları yer bilgileri (çizgi roman için yayın ismi ve tarih; film için isim, yayın yılı ve oyuncu) ve kostüm görselleri bulunmaktadır. **Kostümlerin analizi** bölümü; giysilerin teknik ve simgesel özelliklerinin analizi üzere kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır. Karakterin kostümünü oluşturan giysi ve aksesuar parçalarının; sayı, model (tür, yaka, kol, bel, başlangıç ve bitiş yeri özellikleri), form (bedene oturma düzeyleri) gibi özellikleri teknik analiz kısmında incelenmiştir. Kostüm giysi parçaları ve model özelliklerinin incelenmesi hem çizim hem de insan bedeni üzerinden yapılacağı için özelliklerin belirlenmesinde baş ölçüsüne göre oranlama yapılmıştır. Giysi özelliklerinin incelenmesinde, Pamuk (2009) tarafından doktora tez çalışmasında kullanılan analiz formu kapsam doğrultusunda değiştirilerek kurgulanmıştır. Simgesel analiz kısmında ise; kostümü oluşturan parçaların renk özellikleri, karakter üzerindeki etkileri ve seçim sebepleri analiz edilmiştir. Geliştirilen analiz formu ile seçilmiş başrol karakterlerinin film ve çizgi roman kostümleri incelenmiş ve elde edilen veriler tablolar halinde sunularak yorumlanmıştır. Kostümlerin medya türü içerisindeki değişimleri, çizgi roman ve film verilerinin karşılaştırılması; karakterin gelişimini yansıtmaya düzeyleri ise filmlerden elde edilen verilerin karşılaştırılması ile gerçekleştirilmiştir.

3. BULGULAR

Çalışma amacına yönelik olarak bulgular üç alt başlıkta değerlendirilmiştir. Bu başlıklar;

- Çizgi roman karakteri kostüm özellikleri
- Film karakteri kostüm özellikleri
- Çizgi roman ve film karakter kostümleri arasındaki farklardır.

3.1. Karakter ve Çizgi Roman Kostüm Özellikleri

Bu bölümde, seçilen kahramanların karakter geçmişleri, güçleri ve onları elde ediş biçimleri ile çizgi romanlarda kullandıkları kostüm ve

özellikleri incelenmiştir.

3.1.1. Black Widow

Natasha Romanova veya kahraman ismiyle Black Widow; elit kadın ajanlardan oluşturulmuş, Rus “Kara Dul Operasyonu” kod adlı programa katılan üyelerden biridir. Çifte ajan olarak Amerika’ya sızan ve kariyerine kötü karakter (villain) olarak başlayan kahraman sonrasında iyilerin tarafında yer almış ve Avengers üyesi olmuştur. Üzerinde yapılan deneyler sonucu yaşlanma hızı yavaşlatılmış, bağışıklık hızı ve fiziksel dayanıklılığı artırılmıştır. Olimpiyat seviyesinde bir akrobat, birçok dövüş stili ve silah kullanımında uzmandır. Başlıca silahı, bileklerine taktığı ve 30000 volta kadar elektrik akımı vererek 5 metre yakınındaki kişileri dondurabilen bileklikleridir. Bu bileklikler aynı zamanda göz yaşartıcı gaz kapsülleri atabilir ve radyo vericisi görevi görebilirler (http4).

Karakterin kullandığı kostüm özellikleri Tablo 1’de sunulmuştur.






Karakter 1964 yılında; Tales of Suspence 52. sayısı ile çizgi roman hayatına kötü bir karakter olarak başlasa da ilk kostümünü 64. sayıda giymiştir (Tablo 1). İlk kostümü; v biçim straplez (prens kesim) bir mayo ve içerisine giydiği vücudunun eldiven ve çizme ile kapanmayan kısımlarını örten, ağ görünümünde tül den bir tulumdan oluşmaktadır. Karakterin kullandığı aksesuarlar dönem karakterlerinin kostüm özelliklerini yansıtmaktadır. Ayrıca maske kullanmayı tercih etmesi çift taraflı ajanlık görevinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Karakterin 1970 ve 1980 yılları arasında kullandığı ikinci kostüm kendisinin ikonik kostümü olmuştur (Tablo 1). Sonraki kostümlerinde bu kostümün detayları değiştirilmiş varyasyonlarını tercih edilmiştir. Kostüm; boyundan ayağa kadar tüm vücudu sıkıca saran bir tulumdur ve karakterin akrobasi, dövüş özelliklerinin altını çizmektedir. Ayrıca pelerin kullanımının terk edilmesi ile vücut


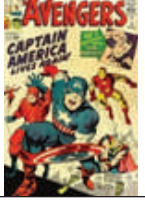
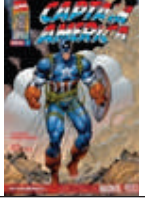

hatlarının ortaya konulması, ajan olan karakterin çekiciliğini de bir silah olarak kullanabileceğini düşündürmektedir.

Karakterin eski kostümüne göre maske kullanmayı tercih etmemesi, ortaya çıkartılan çift taraflı ajanlık görevinin bir sonucu olarak değerlendirilebilir.

Tablo 1. Black Widow karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri.

		KARAKTER ADI: BLACK WIDOW				
		1	2	3	4	5
KÜNYE	Kostüm Görseli					
	Yayın İsmi ve Tarihi	Tales of Suspense #64: Nisan, 1965	Amazing Spider-Man #86: Temmuz 1970	Avengers #239: Ocak 1987	Daredevil #361: Şubat 1997	Black Widow #1: Haziran 1999
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Parça Sayısı	2	1	1	1	1
	Model Özellikleri	<p>1. Mayo * V biçiminde straplez * Omuz-Göğüs hattı arası başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan * Yakasız, * Kolsuz, * Bel hattı doğal yerinde * Vücutu saran</p> <p>2. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak ayak bilek hizasında sonlanan * Oyuntulu sıfır yakalı, * Kol evi düz gelen, bedene takılma, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutta oturan</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, omuzdan bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan sivri ve genişletilmiş dik yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan sivri ve genişletilmiş dik yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>	<p>1. Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona eren * Bedene takılan sivri ve genişletilmiş dik yakalı * Ön ortadan fermuarlı * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran</p>
	Aksesuar Özellikleri	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan Eldiven: Orta boy Pelerin Boyu: Bel kalça arası Çizme: Diz altı</p>	<p>Eldiven: Kısa boy Bileklik: Altın sarısı Kemer: Altın sarısı</p>	<p>Eldiven: Kısa boy Bileklik: Altın sarısı</p>	<p>Bileklik: Altın sarısı Bacak aksesuarı: Altın sarısı</p>	<p>Bileklik: Altın sarısı Kemer: Altın sarısı Çizme: Diz altı</p>
	Renk	* Siyah	* Siyah * Aksesuarlarda altın sarısı	* Gri * Siyah * Örümcek Sembolü	* Kostümde siyah ve tamamlayıcı olarak kırmızı * Aksesuarlarda altın sarısı	* Siyah * Aksesuarlarda altın sarısı
Simgesel Analiz	<p>* İsmi aldığı örümceğin özelliklerini yansıtmak için siyah renk seçilmiştir. * Maske, pelerin gibi dönem karakterlerinin kostüm özelliklerinin etkisi gözlenmektedir.</p>	<p>* Karakterin akrobasi ve dövüş özelliklerinin altın çizmektedir. * Giysiyle bütünlük silah ve aksesuarlar kullanılmıştır. * Çift taraflı ajanlık görevinin ortaya çıkışı sonucu maske kullanmayı tercih etmemiştir.</p>	<p>* Yaka boyu uzamış ve açıklığı artırılmıştır. * İlk kez; sol göğüs üzerinde küçük ve sırtında büyük birer örümcek sembolü kullanılmıştır. * Kemerden vazgeçilerek vücut hatları daha da ortaya çıkarılmıştır.</p>	<p>* Altın kemeri bacak aksesuarına dönüştürülmüştür * Örümceklerin sekiz bacağına sembolize eden kırmızı eğri çizgiler kullanılmıştır. * Dönüştürülmüştür * Örümceklerin sekiz bacağına sembolize eden kırmızı eğri çizgiler kullanılmıştır.</p>	<p>* Ön ortasından fermuarla açılan kostüm özelliği sonucu derin dekolte özelliği kazandırılmıştır. * Kullanılan aksesuarlarda geriye dönüş gözlenmiştir.</p>	

Tablo 2. Captain America karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri.

		KARAKTER ADI: CAPTAIN AMERICA				
		1	2	3	4	
KÜNYE	Kostüm Görseli					
	Yayın İsmi ve Tarihi	Captain America #1: Mart, 1941 [23]	Avengers #4: Mart, 1964 [24]	Captain America #7: Mayıs 1997 [25]	Uncanny Avengers #1: Ekim 2012 [26]	
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Teknik Analiz	Parça Sayısı	2	2	2	2
		Model Özellikleri	<p>1. Üst * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan, göğüs altından yatay kesikli * Sıfır yaka, * Pazıdan kesikli, uzun bedene takılan kollar, * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran</p>	<p>1. Üst * Baş tepesinden başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan, göğüs altından yatay kesikli * Kapüşon kesim * Pazıdan kesikli, uzun bedene takılan kollar, * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran</p>	<p>1. Üst * Baş tepesinden başlayarak Bel-Kalça hattı arasında sonlanan, göğüs altından yatay kesikli * Kapüşon kesim * Pazıdan kesikli, uzun reglan kol, * Bel hattı doğal yerinde * Vücudu saran</p>	
	Aksesuar Özellikleri	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan Eldiven: Orta boy geniş biten</p>	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan kostümden çıkan Eldiven: Orta boy geniş biten</p>	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan kostümden çıkan Eldiven: Orta boy geniş biten</p>	<p>Maske: Yüzün yarısını kaplayan Eldiven: Orta boy geniş biten Çizme: Diz altı boyunda</p>	
	Çizim Özellikleri	<p>Çizme: Diz altı boyunda geniş ve kıvrılmış ağıza sahip</p>				
Simgesel Analiz	Renk	* Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı ve beyaz renkleri * Beyaz yıldızlar				
	B biçim Özellik ve Sebepi	<p>* İsminin özelliklerini yansıtmak için Amerikan bayrağı renkleri seçilmiştir. * Bayrak renkleri kostümde grafik bir anlayışla vücut çıkaracak şekilde kullanılmıştır. * Amerika'nın sembolü kartal, pul görünümüyle beden üst kesiminde yer almaktadır. * Maske surata takılan ayrı bir yapıda ve alın kısmında A harfi yer almaktadır. * Kalkanı sivri yapıdadır.</p>	<p>* Boynu sararak giysiyle bütünleşik maske kullanılmıştır. * Dairesel formda kalkan tercih edilmiştir.</p>	<p>* Kostüm stilize edilmiş ve pul görünümü kaldırılmıştır. * Maskede alın kısmında bulunan A harfi kaldırılmış yerine kartal sembolü eklenmiştir. * Kemer görsel bir aksesuardan ziyade malzeme taşıyacak keselere sahip olarak pratik görev üstlenmiştir.</p>	<p>* Kostüm modernleştirilmiştir. * Kostümde eski pul görünümü yerine altıgenler kullanılmıştır. * Bacak boyunca kup eklenmiş, kol reglan kol özelliğine dönüşmüş ve birçok kesik eklenmiştir. * Kol ve diz koruyucuları kullanmaya başlamıştır. * Maske alın kısmında A harfi yeniden kullanılmaya başlanmıştır.</p>	

Karakterin 1980'ler ve 1990 yılları arasında kullandığı üçüncü kostüm ile 1990'lı yıllarda kullandığı dördüncü kostüm, önceki tulum kostümlerinin devamı niteliğindedir (Tablo 1). Karakter günümüzde kullanmaya devam ettiği son kostümünü; 1999 yılında; Marvel Knights başlığı altında yetişkinlere yönelik kendi adını taşıyan serisinde giymeye başlamıştır (Tablo 1). Önceki kostümleri gibi tulum olan giysi; boyundan ayağa kadar tüm vücudu sıkıca sarmakta ve yakası dik hâkim yaka özelliği göstermektedir. Ancak ön ortasında yer alan fermuar sayesinde derin dekolte özelliğini modele eklemiştir. Yetişkinlere yönelik bu yayın türünde dekolte kullanılması, kadın bedeninin metalaştırılması açısından düşünülebileceği gibi zihin silme işlemi sonucu tetikçi olmuş karakterin daha karanlık yönlerini yansıttığı da söylenebilir.

3.1.2. Captain America

Steve Rogers veya kahraman ismiyle Captain America; İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanya ile savaşmak için gönüllü olarak askeri deneylere katılan bir Amerikan vatandaşıdır. Önceleri zayıf ve çelimsiz olan Steve, deneye katılan diğer askerleri öldüren süper asker serumu sayesinde insan limitinde güç ve çeviklik kazanmıştır. Olimpiyat seviyesinde bir akrobat, birçok dövüş stili ve silah kullanımında uzmandır. Başlıca silahı, dünyasına özel kırılmaz vibranium madeninden yuvarlak bir kalkandır. Ateşli silah kullanmayı reddeden karakter; barışçıl dövüş teknikleri kullanmakta, silah tercihi olan kalkan ile koruyucu kişiliğinin altını çizmektedir (<http5>) Karakterin kullandığı kostüm özellikleri Tablo 2'de sunulmuştur.

Karakter; 1941 yılında kendi adıyla yayınlanan dergisinin ilk sayısında, iki parçalı bir kostüm kullanmıştır (Tablo 2). Aksesuar olarak; yüzünün yarısını örten bir maske, bilek-dirsek arasında geniş ağızlı eldiven, normal bel hattında kemer ve geniş kıvrılmış bir ağza sahip çizme

kullanmaktadır. Kostümde maske kullanımının tercih edilmesi vatanseverlik duygusunun ön plana çıktığı karakterde; kişinin değil ülkenin önemli olduğu fikrinin altını çizebileceği gibi yine her Amerikalının kendisi olabileceği şeklinde değerlendirilebilir.

Karakterin kostüm ve aksesuarlarında vatanseverlik algısı büyük önem taşımaktadır. Kostümün tamamı Amerikan bayrağından esinlenerek oluşturulmuştur. Amerikan bayrağında kullanılan renkler grafik bir anlayışla kostümde farklı kesimlere yerleştirilmiştir. Kostümde; göğüs ortasına yerleştirilen yıldız sembolü ve üst bedende tüy benzeri dokulu bir kumaşın çizilmesi ile Amerika'nın sembolü kartala gönderme yapılması bu yansımalarından birkaçıdır. Karakterin maskesinin alın kısmında savunduğu ülkenin baş harfi kullanılmıştır. Savaş döneminde ülke propagandası olarak yaratılmış karakter, asker kimliğine rağmen ateşli silah kullanmamakta ve kalkan kullanmayı tercih ederek koruyucu tavrını göstermektedir. Karakterin 1964 yılı itibarıyla Avengers dergisinde kullanmaya başladığı kostüm, kendisinin ikonik kostümü olmuştur (Tablo 2). Sonraki kostümlerinde bu kostümün detayları değiştirilerek modernleştirilmiş varyasyonları tercih edilmiştir. Önceki kostümüne göre tek farkı maskenin üst giysiye dâhil edilerek boyun ile birlikte yüzün yarısını kaplar hale getirilmesidir. Silah tercihi olan kalkan da bir daha değişmemek üzere dairesel bir form almıştır.

Karakterin üçüncü kostümü 1997 yılında Captain America serisinin 7. sayısında kullanılmaya başlamıştır (Tablo 2). Kostüm önceki kostümlerden farklı olarak stilize edilmiştir. Yüzbaşı geçmişine atıfta bulunacak şekilde, kemer görsel bir aksesuardan ziyade malzeme taşıyacak kese- lere sahip olarak pratik bir görev üstlenmiştir.

3.2. Çizgi Romandan Uyarlanan Filmlerde Kahraman Karakterlerin Kostüm Özellikleri

Bu bölümde analiz formu ile incelenen karakterlerin Marvel's Avengers ve Avengers: Age of Ultron filmlerindeki kostüm özellikleri isimlerine göre tablolastırılarak sunulmuştur.

3.2.1. Black Widow

Karakterin geçmişi, 2008 yılında Iron Man filmi ile yayınlanmaya başlayan Marvel film evreninde çok fazla değişikliğe uğramamıştır. İlk kez Iron Man 2 filminde Natalie Rushman sahte ismi ile 2010 da izleyiciyle buluşan karakterin gerçek ismi Natalia Alianovna Romanoff'dur. Rus gizli örgütüne bağlı Kızıl Oda Akademisinde ajan ve suikastçı olarak eğitilmiştir. Çizgi romandan farklı olarak yetenekleri, insan becerilerini en üst seviyeye çıkaran ve Captain America'nın ortaya çıkmasını sağlayan serum ile ilişkilendirilmemiştir (Fiege ve Whedon, 2012 ve Fiege ve Whedon, 2015).

Black Widow karakterinin seçilmiş filmlerde kullandığı kostüm özellikleri Tablo 3'de sunulmuştur.



Karakterin 2012 yapımı Marvel's Avengers filminde kullandığı kostümü, çizgi romanlardakine benzer özellikte tüm vücudu saran bir tulumdan oluşmaktadır (Tablo 3). Çizgi romanda çizgisel olarak yansıtılan kostümün, insan bedenine uyarlanışında pens ve kuplardan yararlanılmıştır. Ön ortasında V şeklinde kesişen kuplar hem giysinin vücudu sarmasını sağlamış hem de yarattığı etki ile aktristin üst bedeninin daha uzun algılanmasına sebebiyet vermiştir. Benzer şekilde göğüs altından gelip bacak orta hattından çizmelere kadar devam eden dikey kuplar, kahramanın boyunu uzatma ve daha çevik bir görünüm katma görevindedir. Kol parçaları ve omuz hizasında görülen kesikler de karakterin pazu hatlarını geniş göstererek insan vücudunun kahraman formuna dönüştürülmesinde yardımcı olmuşlardır. Kup ve kesiklerde yapılan biye

uygulamasının da gözü buralara odaklaması, bu değişimlerin istemli yapıldığının göstergesi olarak sayılabilir.

Karakter aksesuar olarak, gümüş siyah renklerinde ikonik bileklikleri ve silahlarını taşıdığı kemer kullanmaktadır. Karakter ayrıca giysisini parmaksız kesik eldivenler ve platform topuklu çizmeler ile tamamlamıştır. Kullanılan kemerde karakterin ismine çağrı yapılacak şekilde kum saati şekilli kırmızı bir sembol kullanılmıştır. Karakter; devam filmi olan Avengers: Age of Ultron film kostümünde ana renk olarak siyah kullanmaya devam etmiştir (Tablo 3). Ancak kostümde kullanılan farklı tonlara sahip siyah kumaşlar sonucunda bir ton geçişi etkisi yakalanmıştır. İsmine kostümüne yansıtılmasında kullanılan karadul sembolü daha incelmış ve stilize edilmiştir. Sembolün incilmesi sonucu azalan kırmızı renk kullanımı, geliştirilmiş bilek aksesuarlarında kırmızı kullanılması ile dengelenmiştir. Karakter kostümü; günümüz gelişen teknoloji ve belki de filmde robot olarak karşımıza çıkacak kötü karaktere dikkat çekecek şekilde geliştirilmiştir. Kostümde ilk kez elektrik enerjisinin aktığı ışıktandırılmalar kullanmış ve mavi renk dâhil edilmiştir.

Karakter kostümü ilk filmdeki kostüme benzer özelliklere sahip tüm vücudu saran bir tulumdan oluşmaktadır. Kup ve kesiklerin şekillerinde ilk filme göre değişiklikler yapılmıştır. Ön ortasında V şeklinde kesişen kuplar yine göğüs genişliğine dikkat çekip omuzları geniş gösterecek kesimlere sahiptir. Ancak bu kostümde omuz özelliği; bedende reglan hattı benzeri kesiklerle sağlanmış ve bedenin geri kalanında temel kup hatları dikey bir şekilde takip edilmiştir. Bu sadeleştirilme ön ortası ve yan parçalarda farklı tonlarda siyah kumaş kullanılmasıyla detaylandırılmıştır. Kup parçalarına yeni eklenen mavi enerji akımları, karaktere teknolojik bir görüntü katarken gücünün de arttığını simgelemekte ve bu hatlara dikkat çekmektedir. Kol parçalarında kesik sayısı artırılarak karaktere yeni eklenen

Tablo 3. Black Widow karakterinin film kostümü özellikleri.

		KARAKTER ADI: BLACK WIDOW	
		Numara	
KÜNYE	Kostüm Görseli		
	Yayın İsmi ve Tarihi	Marvel's Avengers: Mayis 2012	Avengers: Age of Ultron: Mayis 2015
	Canlandırılan	Scarlett Johansson	
		1	1
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Teknik Analiz		
	Model Özellikleri	Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Ön ortadan fermuarlı * Doğal bel hattında * Vücudu saran	Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Ön ortadan fermuarlı * Doğal bel hattında * Vücudu saran
	Aksesuar Özellikleri	Eldiven: kısa boy, parmaksız Çizme: Topuklu diz altında Bileklik: Gümüş Kemer: Siyah ve üst bacakta bağlamalara sahip	Eldiven: Kısa boy Bileklik: Kırmızı Kemer: Gri ve üst bacakta bağlamalara sahip Çizme: Topuklu diz altında
	Renk	* Siyah * Kırmızı amblem	* Farklı tonlarda siyah * Aksesuarlarında kırmızı * Süslemelerde mavi
Simgesel Analiz	Biçim Özellik ve Sebepleri * İsmi taşıdığı örümceğin özelliklerini yansıtmak için kırmızı kum saati biçiminde sembol kullanılmıştır. * Çok sayıda kesik ve kup yer almaktadır. * Aksesuarlarda ikonikleşmiş altın renkleri kullanılmamış tasarım değiştirilmiştir. * Topuklu bot kullanılmıştır.	Biçim Özellik ve Sebepleri * Kostümde farklı ton geçişleriyle hareketlilik kazandırılmıştır. * Giysi kup ve kesiklerinde, farklılaşma ve sadeleşmeye gidilmiştir. * Daha fazla renk ve teknoloji ürünü aygıt eklenmiştir. * Dekolte derinleştirilmiştir.	

bilek aksesuarlarına dikkat çekilmek istendiği söylenebilir. Karakterin yaka özelliği de değişmiş, eskiden tamamen kapatılabilen ön ortası fermuarlı kostüm, sabit dekolte hattına sahip olarak yeniden düzenlenmiştir.

Karakter aksesuarlarında gözle görünür değişimler yaşanmıştır. Karakterin güçlenmesinin bir tasviri olarak kullanılan elektrik akımları, bilekliklerinin altındaki kırmızı renkli teçhizat gelmektedir. Kollara hem renk hem de eklenen teçhizat formuyla dikkat çekilmesi için karakterin

parmaksız eldivenleri parmaklı eldivenlerle değiştirilmiştir. Silahlarının güçlenmesi sonucu ek silahları azalan karakter, kemer kullanımı azaltılarak sadece belde normal kemer fonksiyonu amacıyla kullanılmıştır.

- İncelenen karakter kostümleri sonucunda bazı ortak yargılara varılabilir;
- Karakter kostüm tercihlerinde vücut özelliklerini ortaya koyan kesimler tercih etmiş ayrıca bu özelliklerin abartılması için ek olarak bedeni esnek gösterecek detaylar

kullanmıştır. Bu tercihin ajan geçmişine sahip karakterin yaşam deneyimleri sonucu olduğu düşünülebilir.

- Karakter kostümünde maske kullanmamıştır.
- Kostümlerde birçok kup, kesik vb. ile kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan model özellikleri kullanılmıştır. Modelde görülen kesik ve kuplar dikkati odaklamak ve vücuda form katmak üzere bilinçli olarak seçilmiştir.
- Karakter aksesuar olarak; eldiven, silahlarını taşıdığı kemer ve silah olarak ise elektrik akımı ileten bileklikler tercih etmektedir.
- Karakter aksesuarları kostüm ile bütünlük oluşturacak şekilde tasarlanmıştır.
- Karakterin kostüm form özellikleri çok büyük değişikliklere uğramamakla birlikte; detay, renk seçiminde değişiklikler göstermiş ve teknolojiden etkilenmiştir.

Karakter çoğunlukla ismini aldığı örümcek türünü sembolize eden imgeleri kullanmıştır.

3.2.2. Captain America

Captain America karakteri, Marvel film evreninde ilk kez 2011 yapımı Captain America: First Avengers filmi ile görünmüştür. Steven Grant “Steve” Rogers isimli karakterin çizgi roman geçmişi değiştirilmemiştir. Karakter, ikinci Dünya Savaşı sırasında askere katılmak isteyen hastalıklı biridir ve güçlerini savaş sırasında denenen süper insan serumuna borçludur (Fiege ve Whedon, 2012 ve Fiege ve Whedon, 2015). Captain America karakterinin; Marvel’s Avengers ve Avengers:Age of Ultron film kostüm özellikleri Tablo 4’de sunulmuştur.

Kostümün sembolü niteliğinde olan Amerikan bayrağı, yapılan kesiklerin renklendirilmesinde kendini göstermektedir. Göğüs altı eğri kesikli gelen kostümde, kullanılan kesim ile hem göğüs kafesi geniş gösterilmiş hem de göbek kısmında kullanılan boyuna kesikler ile karakterin üst bedeni inceltmiş ve uzatılmıştır. Benzer şekilde bayrakta kullanılan yıldız motifi göğüs ortasında

amblem olarak kullanılmış ve dikkat bedene çekilmiştir. Karakterin bacaklarına kadar uzanan dikey kuplara eklenen fermuarlar, kostümde kullanım rahatlığının da düşünüldüğünün göstergesi olarak algılanabilir.



Karakterin omuz genişliğini arttırmak için kol tercihi reglan kol olarak yapılmış ve parçalı kol kullanımı ile tıpkı bedende olduğu gibi Amerikan bayrağı renkleri kol kesimine de yansıtılmıştır. Pazı kısmına gelen parçaların beyaz olarak seçilmesi kasların daha geniş görünmesini sağlarken, omuz parçalarında kullanılan beyaz gümüş renkler de yine omuz genişliğine dikkat çekmektedir. Kesimlerde kullanılan net ve geometrik çizgiler asker olan karakterin net düşünce ve görev bilincini yansıtmak için tercih edilmiş olabileceği şeklinde değerlendirilmiştir.

Karakterin 2012 yapımı Marvel’s Avengers filminde kullandığı kostümü, çizgi romanlardakine aksine tüm vücudu saran bir tulumdan oluşmaktadır (Tablo 4). Dik yakası ile tüm vücudu saran kostümü, ön ortasından kruvaze gelen modelli bir açılma özelliğine sahiptir. Kostümün bedeni sarması, kup ve kesikler yardımı ile gerçekleştirilmiştir.

Karakter aksesuar olarak; orta boy uzunlukta kırmızı mavi eldivenler, eşya ve silahlarını taşıdığı mavi kemer ve kırmızı uzun çizmeler kullanılmaktadır. Kostüm kullanımı maske ve silah tercihi olan kalkanla tamamlanmıştır. Bayrak sembolü kendisini aksesuar parçalarında da göstermektedir. Hem eldiven hem de çizmeler kesiklerle detaylandırılmıştır. Plastik benzeri döküm bir materyalden oluşturulan maske; kumaş aksine kup ve keşiğe ihtiyaç duymamasına rağmen, kostümdeki kesik detaylarını maskeye de taşıyarak bütünlük sağlamıştır. Karakter, sembolü olduğu ve ismini aldığı ülkesinin baş harfini alnında taşımakta ve görev bilincini dışarıya yansıtmaktadır.

Devam filmi olan “Avengers: Age of Ultron” filmin karakter kostümünde; ana renkler olarak Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı

Tablo 4. Captain America karakterinin film kostüm özellikleri.

		KARAKTER ADI: BLACK WIDOW		
		1	2	
KÜNYE	Kostüm Görseli			
	Yayın İsmi ve Tarihi	Marvel's Avengers: Mayıs 2012 [13]	Avengers: Age of Ultron: Mayıs 2015 [14]	
	Canlandırılan	Chris Evans		
KOSTÜM ÖZELLİKLERİ	Teknik Analiz	Parça Sayısı	1	2
		Model Özellikleri	Tulum * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak bilek hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan kruvaze kapama dik hâkim yakalı, * Hem bedene takılan hem de bedenden çıkan, dar ve uzun raglan kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran	Üst beden * Boyun-Omuz hattı arası başlayarak, Bel-Kalça aralığı hizasında sona ermektedir. * Bedene takılan dik hâkim yakalı, * Kol evi düz, bedene takılan, dar ve uzun kollu * Doğal bel hattında * Vücutu saran
	Aksesuar Özellikleri	Maske: Yüzün yarısını kaplayan maske Eldiven: Orta boy Çizme: Diz altı Kemer: Mavi	Maske: Yüzün yarısını kaplayan maske Eldiven: Orta boy Çizme: Diz altı Kemer: Kahverengi	
	Simgesel Analiz	Renk	* Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı ve beyaz renkleri kullanılmıştır. * Beyaz yıldızlar	* Amerikan bayrağında kullanılan mavi kırmızı ve beyaz renkleri kullanılmıştır. * Beyaz yıldızlar * Aksesuarlarda kahverengi
		Biçim Özellik ve Sebepleri	* İsmi aldığı ulusun bayrak renk ve motiflerini kullanmıştır. * Çok sayıda kesik ve kup yer almaktadır. * Giyside renk kullanımı grafik özellikler ve biçim oynamaları gösterecek şekilde yerleştirilmiştir. * Asker botları kullanılmıştır. * Maskesinde A harfi yer almaktadır. * Stilize ve modern bir kesim tercih edilmiştir.	* Kostümde kas yapısını abartacak ek parçalar kullanılmıştır. * Giysi kup ve kesiklerinde, artış olmuş, sembol olan yıldız kostümün merkezi haline getirilmiştir. * Asker mesleğini belli edecek, kemer ve koruma aparatları kullanılmış, ikinci dünya savaşı dönemi özelliği olarak deri materyaller seçilmiştir.

ve beyaz renklerini kullanmaya devam etmiş ancak kırmızı renk kullanımı arttırılmıştır (Tablo 4). Karakter ayrıca kostüm aksesuarlarında kahverengi tonları tercih etmiştir. Bu değişikliğin arttırılan kırmızı renk özelliğinin, diğer karakterlerde kullanılan mavi renk ile

bütünleştirilmesi kararının bir sonucu olduğu düşünülebilir. Karakter kostümü ilk filmdekinin aksine iki parça olarak üst ve pantolondan oluşmaktadır.

Dik yakalı üst parça uzun takma kola sahiptir ve birçok kesik ile form kazandırılmıştır. Kostümün

renk kullanımı ve kesik özelliklerinde değişimler gözlenmektedir. Kostüm altına yerleştirilen kas görünümleri aktörün sahip olduğu kas özelliklerini arttırmakta ve güç algısının altını çizmektedir. Kollardaki kesikler yatay olarak kullanılmış ve kas genişletme etkileri bu çizgiler sayesinde arttırılmıştır. Göbek hizasında bulunan kırmızı kesikler bedendeki geçişleri yumuşatmakta ve üst vücudun uzunluğunu arttırmaktadır. Benzer şekilde bayrakta kullanılan yıldız motifi daha inceltilmiş ve bedene yayılacak şekilde başka renkler ile sembolik etkisi arttırılmıştır. İlk kostümünde süsleme olarak kalan amblem; kostüm-vücut formu değişimi ile kostümün çıkış noktası tekrar tanımlanmıştır. Kostümde arttığı görülen kesikler omuza eklenen aplike parçalarının doğal bir şekilde kostüm ile bütünleşmesine de yardımcı olmaktadır. Karakterin kostümünün alt parçası olan pantolon, ilk kostümün aksine vücudu sarmamakta bol kesimi ile rahatlık ve kullanım özelliklerini kostüme taşımaktadır. Pantolona eklenen kargo cepler de kullanım özelliğinin önemini altını çizmektedir. Beden giysisinde gözlenen parçalı kesim; daraltma özelliği için değil estetik uyum sebepleriyle alt parçada da kullanılmıştır. Pantolonda görülen bu bolluğun ikinci dünya savaşında yer almış karakterin askeri geçmişinin altını çizdiği düşünülebilir. Karakter aksesuar olarak; orta boy kırmızı mavi eldivenler, kemer ve kırmızı- mavi renklerine sahip uzun çizmeler kullanılmaktadır. İlk kostümünün aksine aksesuarlarda çoğunlukla kahverengi deriler kullanılmış ve asker kostümlerine referans yapılmıştır. Deri kullanımı kostüm bütünlüğünü tamamlamak için maskede de kullanılmış; eklenen çene altı bağlama kemeri ile maske askeri miğfer görünümü kazanmıştır. Karakterin eldivenlerine teknoloji ürünü bir cihaz eklenerek, kalkanını istediği zaman geri çağırabilmesi sağlanmıştır. İncelenen karakter kostümleri sonucunda bazı ortak yargılara varılabilir;

- * Karakter kostüm tercihlerinde vücut özelliklerini ortaya koyan kesimler tercih etmiş ayrıca bu özelliklerin abartılması için ek olarak bedeni kaslı gösterecek detaylar kullanmıştır. Bu tercihin asker geçmişine sahip karakterin yaşam deneyimleri sonucu olduğu düşünülebilir.
- *Karakter kostümünde, suratının yarısını kaplayan bir maske kullanmıştır.
- *Kostümlerde birçok kup, kesik vb. ile kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan model özellikleri kullanılmıştır. Modelde görülen kesik ve kuplar dikkati odaklamak ve vücuda form katmak üzere bilinçli olarak kullanılmıştır.
- *Karakter aksesuar olarak; maske, eldiven, eşyalarını taşıdığı kemer ve silah olarak ise kalkan tercih etmektedir.
- *Karakter aksesuarları kostüm ile bütünlük oluşturacak şekilde tasarlanmıştır.
- *Karakterin kostüm form özellikleri çok büyük değişikliklere uğramamakla birlikte; detay, renk seçiminde değişiklikler göstermiş ve teknolojiyen etkilenmiştir.
- *Karakter çoğunlukla ismini aldığı ulusun bayrak renklerini, baş harf ve sembollerini kostümlerinde tercih etmiştir.

3.3. Kahramanların Çizgi Romanlar ve Filmlerdeki Kostümleri Arasındaki Farklar

Basılı bir mecradan üç boyutlu bir mecraya geçişin yapıldığı, seçilen karakterlerin kostüm değişimlerinin incelenmesinin amaçlandığı bu çalışmada; Black Widow ve Captain Amerika karakterlerinin kostüm özellikleri yayınlanan mecralarda incelenerek irdelenmiştir. Karakterlerin çizgi roman ve film uyarlamalarındaki kostüm özellikleri Tablo 5'de sunulmuştur.

Yapılan incelemede genel kostüm formlarının korunduğu tespit edilmekle birlikte detaylardaki farklılıklar dikkat çekmektedir. Çizgi roman kostümlerinin farklı mecralara uyarlanmasında gözlenen en büyük değişiklik; çizgi karakterlerde

Tablo 5. İncelenen karakterlerin çizgi roman ve film kostüm özellikleri.

Karakter	Çizgi Roman	Film
Black Widow	*Karakter kostüm tercihlerinin çoğunda bedeni sıkıca saran, takma kollu, hâkim yakalı tulumlar kullanmıştır.	*Karakter kostüm tercihlerinin çoğunda bedeni sıkıca saran, takma kollu, hâkim yakalı tulumlar kullanmıştır.
	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.
	*Kostümlerinin hiçbirinde kup, pens vb. kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan uygulamalar gözlenmemektedir.	*Kostümlerde birçok kup, kesik vb. kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan uygulama kullanılmıştır.
	*Karakter aksesuar olarak sıklıkla silah olarak kullandığı bileklikleri ve bombalarını taşıdığı kemerini tercih etmektedir.	*Karakter aksesuar olarak sıklıkla silah olarak kullandığı bileklikleri ve silahlarını taşıdığı kemerleri tercih etmektedir.
	*Karakterin kostümleri gün geçtikçe beden hatlarını daha fazla ortaya çıkarıcı olmaya başlamıştır.	*Karakter kostümleri beden özelliklerini ortaya çıkartmakta ve yaka açıklığının filmler sırasında arttığı gözlenmektedir.
	*Karakter çoğunlukla ismini aldığı örümceğin rengi olan siyah kostümler tercih etmekte, yardımcı renk olarak ise genellikle altın sarısı tercih etmektedir.	*Karakter çoğunlukla ismini aldığı örümceğin rengi olan siyah kostümler tercih etmekte, yardımcı renk olarak ise kırmızı ve maviyi tercih etmiştir.
	*Karakter kostümlerinde genellikle motif veya desen kullanmayı tercih etmemiştir.	*Karakter kostümlerinde ismini çağrıştıracak küçük semboller kullanmıştır
	*Kostüm değişimleri küçük ölçekli olmuştur.	*Kostüm özellikleri incelenen filmler sırasında gelişmiş ve teknolojik özellikler kazanmıştır.
Captain America	*Karakter kostüm tercihlerinde iki parçalı bir giyim şekli benimsemiştir. Üst parça takma kollu, bedeni sıkıca saran, suratının yarısını örten maskesinin bütünleştirildiği bir giysidir. Alt parça olan pantolon, normal bel hizasında ve dar bir kesime sahiptir.	*Karakter kostüm tercihlerinin vücut özelliklerini ortaya koyan kesimler tercih etmiş ayrıca bu özelliklerin abartılması için ek olarak bedeni kaslı gösterecek detaylar kullanmıştır.
	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.	*Karakter kostümlerinde geçmiş yaşantı ve isim özelliklerini taşımaktadır.
	*Karakter yüzünün yarısını kaplayan ve ulusunun ilk harfini taşıdığı bir maske kullanmaktadır.	*Karakter kostümünde, suratının yarısını kaplayan bir maske kullanmıştır.
	*Kostümler de kullanılan kesimler; çizgi roman türü dolayısıyla renklerin grafik yerleştirilmesini kapsamakta ve kumaşın vücudu sarmasına amaçlamaktadır.	*Kostümlerde birçok kup, kesik vb. kumaşın vücudu sarmasına imkân tanıyan uygulama kullanılmıştır.
	*Karakter aksesuar olarak; ağızları genişleyen eldiven ve çizmeler kullanmakta, çizme ağız arkadan öne dönmektedir. Kostüm, silah taşımak için kullandığı kemer ve silah tercihi olan yuvarlak kalkan ile tamamlanmıştır.	*Karakter aksesuar olarak sıklıkla eldiven, maske, silah olarak kullandığı kalkan ve silahlarını taşıdığı kemerleri tercih etmektedir.
	*Karakterin kostümlerinde; savunduğu ve ismini aldığı ülkenin etkileri gözlenmektedir. Amerikan bayrağının ve çağrıştırıcılarının renkleri, sembol ve dokuları kostümde kullanılmıştır.	*Karakter aksesuarları kostüm kesik ve özelliklerini taşıyarak bir bütünlük oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. *Karakterin kostüm form özellikleri çok büyük değişikliklere uğramamakla birlikte; detay ve renk seçiminde değişiklikler göstermiştir.
		*Karakter çoğunlukla ismini aldığı ulusunun bayrak renkleri, baş harf ve sembollerini kostümlerinde tercih etmiştir.
	*Kostüm değişimleri küçük ölçekli olmuştur.	*Kostüm özellikleri incelenen filmler sırasında gelişmiş ve teknolojik özellikler kazanmıştır.

olmayan üç boyutlu insan formunun uygulamalara dâhil edilmesidir. Çizgisel olarak yansıtılan kostümlerde gözlenmeyen kapama ve vücuda oturma özellikleri; filmlerde pens, kup ve

kesiklerden yararlanılarak giysi model özellikleri geliştirilmiştir. Filmlerde kup ve kesikler sadece giysinin vücudu sarmasını sağlamak için kullanılmamış oluşturdukları genişletme

ve uzatma etkileriyle, oyuncuların vücutlarını canlandırmaları gereken kahraman vücuduna dönüştürmüştür. Black Widow karakterinin film kostümlerinde yatay hatlar kullanılmasından kaçınılması ve bel inceliğini ortaya çıkartmak için özellikle seçilmiş kup ve kesik biçimleri dikkat çekmektedir. Benzer şekilde karakterin çizgi romanda taşıdığı dekolte özelliği, karakterin film kostümünde değişmiştir. Çizimlerde etkisi olmayan dekolte açıklığı, gerçek insan hareketleri söz konusu olduğunda yer çekimi veya hatalı açı sebebiyle istenmeyen görüntülerin oluşmasını önlemek amacıyla farklılaştırılmıştır. Erkek kahraman Captain Amerika'nın kostümlerinde ise yatay çizgiler omuz ve göğüs kısımlarını geniş göstermek için kullanılmış; giyside kahraman vücuduna ait abartılmış maskülen kas görünümü etkisini vermek amacıyla ek materyaller tercih edilmiştir. Her iki karakter için de cinsiyetlerine göre güçlü ideal kahraman görünümlerine ulaşmaları için kostüm model özelliklerinden faydalanılmıştır.

Kostüm parçalarından olan aksesuarlarda da insan bedeni değişikliklere sebebiyet vermiştir. Çizgi romanlarda düz ayakkabılar tercih eden Black Widow karakteri filmlerde topuklu botlar tercih etmiştir. Topuklu bot tercih edilmesinin sebebi canlandıran oyuncunun (1,60 m), karakterin yayımcı ana sayfasında yer alan (1,70 m.) boyuna göre daha kısa olmasının bir sonucu olabileceği gibi günümüz modasında topuklu ayakkabıların popülerliği de olabilir (<http4>). Benzer şekilde çizgi romanlarda üst bedende simge kullanan karakter; filmlerde küçük ve renkli simgeler kullanmaktadır. Kullanılan bu simgelerin dikkat çekecek şekilde bel hizasında yer alması, bedeni ince gösterme ve kadınsı bir hat oluşturma isteğinin bir yolu olarak algılanabilir.

Karakter kostüm renkleri; isimleriyle bağlantılı olarak çok fazla değişiklik göstermemiştir. Ancak film uyarlamalarında gerçek renk değişimleri aksesuarlarda gözlenmiştir. Black Widow'un çizgi

romanlarda genellikle altın sarısı ile tamamlanan siyah kostümü; filmler de kırmızı ve mavi tonları ile birlikte kullanılmıştır. Bu değişikliğin sebebinin; karakteri canlandıran oyuncunun saç, ten, göz rengi gibi özelliklerine uygun olarak tasarlandığı düşünülebilir. Benzer şekilde Captain America son filmde kahverengi deri aksesuarlar kullanarak kostümünde arttırılan kırmızı rengin mavi ile geçişi ve karakterin geçmişine gönderme yapılması olarak değerlendirilebilir.

Çizgi romanlarda karakterlerin kostümleri yıllar boyunca biçim olarak çok değişmemiş; kup ve benzeri model özellikleri kullanılmayarak, ikonik bir görüntü oluşturulması hedeflenmiştir. Çizgi roman uyarlaması filmlerde ise kostümler kup ve kesimlerle ön plana çıkarılarak kahraman özelliklerine vurgu arttırılmıştır. Son filmde; Black Widow karakterinin kostümünde çizgi romanda hiç görülmemiş ışık kullanımları, Captain Amerika'nın eldivenlerine eklenen teknolojik cihaz ve dizlik gibi korumalık kullanımları, gelişen teknolojilerin giysi kullanımına aktarılması veya giyilebilir teknolojilere dikkat çekmenin göstergesi olarak düşünülebilir. Bu değişiklikler aynı zamanda güncel giysi teknolojileri değişimine de dikkat çekmektedir.

Giyilebilir teknolojiler; günümüzde 3d yazıcılar, deri ile entegre vücut değişimlerini ölçen giysiler, ışık oyunları ve renk değişimleri yapılmasını sağlayan organik ve inorganik tekniklerle sürekli olarak genişleyen bir alandır. Filmlerin yayınlandığı 2012 ve 2015 yıllarında bu etkilerin ilk çarpıcı değişimleri yaşanmış ve dikkat çekmeye başlamıştır. Giysilerde ışık ve lazer kullanımları podyumlara taşınmıştır. En bilinen örnekleri sıralanmak gerekirse Hüseyin Çağlayan'ın öncelikle 2007 ilkbahar/yaz koleksiyonunda 15.600 adet led ampulün gömülü olduğu kumaştan Led Dress kıyafeti, 2009 yılında Philips iş birliği ile duygulara göre renk/ışık tepkileri veren giysisi ve 2012 yılında giysilerine lazerlerin yerleştirilmesi sayılabilir (<https6-7-8>). Benzer



Görsel 1. Moda Tasarımında Işık ve Teknoloji Etkileri

şekilde Alexander McQueen 2004 yılında gerçekleştirdiği defilesinde ışık yerleştirilmiş giysileri izleyicilerine sunmuştur (<https://www.youtube.com/watch?v=9j8j8j8j8j>) (Görsel 1).

Yıllardır süregelen karakterlerin; popüler kültür bilincinden yararlanılarak birçok üründe de (giyim, oyuncak, kırtasiye vb.) kullanılması karakterlerin ve kostümlerinin bilinirliğini arttırmaktadır.

SONUÇ

Yapılan çalışma ile; popüler kahramanların çizgi roman ve film uyarlamalarında kullandıkları kostümler incelenerek kostümler arasındaki farklar değerlendirilmiştir. İnceleme sonucunda çizgi roman karakterlerinin filmlere uyarlanırken kostümlerinin tarihi geçmişlerinden etkilendikleri söylenebilir. Ancak kostüm tasarımcılarının karakterlerin günümüzdeki yapılarını oluştururken; yönetmen, karakteri canlandıracak oyuncu, bütçe, kullanılacak efekt ve ışıklandırma gibi çizgi romanlarda bulunmayan üç boyutluluk özelliklerini dikkate alarak tasarımlarda değişim yapması kaçınılmaz olmaktadır.

Kostümlerin çizgi romandan film uyarlamasına geçiş sürecinde;

- Genel formların büyük değişikliklere uğramayarak karakterin tanınırlığı ve hayran

kitlesini zarar görmesinin engellendiği,

- Karakter geçmiş yaşam ve isim özelliklerinin kostümlere yansıtıldığı,
- Kesik ve kuplar gibi giysi tasarım uygulamalarının, sadece form sağlamak için değil grafik özellikler olarak da değerlendirilerek istenilen etkinin oluşturulması için kullanıldığı,
- Kostüm renk, model detayı gibi özelliklerinde seçilen oyuncuların fiziki etkilerinin önem kazandığı söylenebilir.

Kostüm tasarımcılarının yaratıcı süreçlerinde; karakterin geçmişi, yetenek ve öyküdeki yer/ görevleri incelenerek karakteri tanıması doğru bir tasarımın temelini oluşturmaktadır. Ayrıca eğer varsa, karakterin daha önce gerçekleştirilen tasvir ve uyarlamalarındaki giysileri incelemesi; karakterin tanınırlığı ve kimliğinin korunması sürecini kolaylaştırmaktadır. Ancak doğru bir tasarım için; günün şartları ve taşınan mecra özellikleri dikkate alınarak, karakterin özünün korunarak kostümde modernleştirme çalışmaları yapılması başarılı bir tasarımda önem arz etmektedir. Bu sebeple tasarımcılar günün estetik algı ve trendlerinde gözlenen değişimleri takip etmeli ve karakterlerin ruhunu koruyarak uyarlamalarına bu etkileri taşımalıdır.

KAYNAKLAR

- Bongco, M. (2000). *Reading Comics: Languages, Culture And The Concept Of The Superhero In Comic Books*, New York: Garland Publishing.
- Conway, G. (Derleyen). (2006). *Webslinger*. BenBella Books, Texas: Dallas.
- Elam, K. (1980). *The semiotics of theatre and drama*. London: Methuen.
- Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). *The avengers [motion picture]*. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.
- Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). *Avengers: age of ultron [Motion Picture]*. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.
- Karaminas, V. (2006). *Über men: fashionable heroics and masculine style*. *International Journal of Comic Art*, Spring/Summer, Vol. 8 Issue 1, p. 498-508.
- Oxford Wordpower Dictionary. İngilizce Sözlük. (1993). Oxford: England.
- Pamuk, B. (2009). *Giyisi moda eğilimlerini etkileyen faktörler ve bir model önerisi (1940-2007 yılları arası basılı yayında örnek uygulama)*. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Giyim Endüstrisi ve Moda Tasarımı Anabilim Dalı yayınlanmamış doktora tezi: Ankara.
- Pustz, Matthew J. (1999). *Comic book culture: fanboys and true believers*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Reynolds, R. (1994). *Superheroes: a modern mythology*, London: B. T Batsford.
- Stamooolis, L.A.W. (2007). *The body underneath: a method of costume design*. Miami Üniversitesi, Yüksek lisan tezi: Ohio.
- Whedon, J. (2005). *Astonishing x-men vol 1: gifted*. Marvel Comics: New York

İnternet Kaynakları

- [http1: How Superhero Costumes Are Made. \(Mart 2015\). Fashionista. Web: fashionista.com/2015/03/superhero-costume-design](http://fashionista.com/2015/03/superhero-costume-design) (Erişim tarihi: 10.12.2019).
- [http2: Designing the Avengers: Loki. \(Eylül, 2012\). Marvel. Web: http://marvel.com/news/movies/19381/designing_the_avengers_loki#ixzz3ufujdZkY](http://marvel.com/news/movies/19381/designing_the_avengers_loki#ixzz3ufujdZkY) (Erişim tarihi: 05.11.2019).
- [http3: Alexandra Byrne Describes the Design Process Behind the Costumes in the Avengers. \(Nisan 2013\). Comicbookmovie. http://www.comicbookmovie.com/fansites/JoshWildingNewsAndReviews/news/?a=77555](http://www.comicbookmovie.com/fansites/JoshWildingNewsAndReviews/news/?a=77555) (Erişim tarihi: 10.02.2020).
- [http4: Black Widow. Marvel. Web: http://marvel.com/universe/Black_Widow\(Natasha_Romanova\)](http://marvel.com/universe/Black_Widow(Natasha_Romanova)) (Erişim tarihi: 05.09.2020).
- [http5: Captain America. Marvel. Web: http://marvel.com/universe/Captain_America\(Steve_Rogers\)](http://marvel.com/universe/Captain_America(Steve_Rogers)) (Erişim tarihi: 05.09.2020).
- [http6: Designed in Hackney: laser dresses by Hussein Chalayan for Swarovski. Web: https://www.dezeen.com/2012/05/18/designed-in-hackney-laser-dresses-by-hussein-chalayan-for-swarovski/](https://www.dezeen.com/2012/05/18/designed-in-hackney-laser-dresses-by-hussein-chalayan-for-swarovski/) (Erişim tarihi: 05.07.2021).
- [http7: Probe Dresses / Garments with which emotions can be expressed. Web: https://ifworlddesignguide.com/entry/31764-probe-dresses](https://ifworlddesignguide.com/entry/31764-probe-dresses) (Erişim tarihi: 05.07.2021).
- [http8: Hussein Chalayan – Airborne – Video Dresses. Web: http://www.waldemeyer.com/hussein-chalayan-airborne-video-dresses](http://www.waldemeyer.com/hussein-chalayan-airborne-video-dresses) (Erişim tarihi: 05.07.2021).
- [http9: Alexander McQueen - Paris Fall 2004. Web: https://www.livingly.com/runway/Alexander+McQueen/Paris+Fashion+Week+Fall+2004/uLrcd6WQJ-C](https://www.livingly.com/runway/Alexander+McQueen/Paris+Fashion+Week+Fall+2004/uLrcd6WQJ-C) (Erişim tarihi: 05.07.2021).

Görsel Kaynaklar

- Tablo 1. Black Widow karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri
- *Tales of Suspense*. (1965). Sayı: 64. Marvel Comics: New York.
- *Amazing Spider-Man* (1970). Sayı: 86. Marvel Comics:New York.
- *Avengers* (1987) Sayı: 239. Marvel Comics: New York.
- *Daredevil* (1997). Sayı: 361. Marvel Comics: New York.
- *Black Widow* (1999). Sayı: 1. Marvel Comics: New York.

- *Tablo 2. Captain America karakterinin çizgi romanlarda kostüm özellikleri*
- *Captain America (1941). Sayı: 1. Marvel Comics: New York.*
- *Avengers (1964). Sayı: 4. Marvel Comics: New York.*
- *Captain America (1997). Sayı: 7. Marvel Comics: New York.*
- *Uncanny Avengers (2012). Sayı:1. Marvel Comics: New York.*
- *Tablo 3. Black Widow karakterinin film kostümü özellikleri*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). The avengers [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). Avengers: age of ultron [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Tablo 4. Captain America karakterinin film kostüm özellikleri*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). The avengers [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Fiege, K (Producer) ve Whedon, J (Director). (2012). Avengers: age of ultron [Motion picture]. United States: Marvel Studios & Walt Disney Pictures.*
- *Görsel 1. Moda Tasarımında Işık ve Teknoloji Etkileri*
- *Hussein Chalayan Innovation and the Fashion Industry. Web: <https://edition.cnn.com/style/article/hussein-chalayan-innovation-and-the-fashion-industry/index.html> adresinden 05.07.2021 tarihinde alınmıştır.*
- *Alexander McQueen - Paris Fall 2004. Web: <https://www.livingly.com/runway/Alexander+McQueen/Paris+Fashion+Week+Fall+2004/uLrcd6WQJ-C> (Erişim tarihi: 05.07.2021).*
- *Probe Dresses / Garments with which emotions can be expressed. Web: <https://ifworlddesignguide.com/entry/31764-probe-dresses> (Erişim tarihi: 05.07.2021).*
- *Hussein Chalayan – Airborne – Video Dresses. Web: <http://www.waldemeyer.com/hussein-chalayan-airborne-video-dresses> (Erişim tarihi: 05.07.2021).*