



*Field* : Fashion Design

*Type* : Research Article

*Received*: 06.09.2016 - *Accepted*: 15.11.2016

## Yapısal Çözümleme Yöntemiyle Animasyon Karakter Analizi ve Kostüm Tasarımı\*

Berna YILDIRIM ARTAÇ<sup>1</sup>, Saliha AĞAÇ<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Moda Tasarımı Anabilim Dalı, Ankara, TÜRKİYE

<sup>2</sup>Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Moda Tasarımı Bölümü, Ankara, TÜRKİYE

E-Posta: [byildirimartac@gmail.com](mailto:byildirimartac@gmail.com), [agacsaliha@gmail.com](mailto:agacsaliha@gmail.com)

### Öz

Kostüm; onu taşıyan karakterin üzerinde kalmamakta giysileriyle farklılık isteyen eğlence ya da tarz oluşturan kişilerce, hayran oldukları karakterin dış görüntüsüne bürünerek onun ruh haliyle kendilerini içselleştiren kişiler tarafından da kullanılmaktadır. Son yıllarda uzak doğudan başlayarak dünyayı etkisi altına almaya başlayan bu durumun yeni bir alt giyim kültürünü oluşturduğunu söylemek mümkündür. Anime, manga, film, oyun ya da animasyon karakterlerinin görüntüsüne ve kimliğine bürünmek isteyen kişilerce ortaya çıkarılan bu olgunun ise Cosplay olarak isimlendirildiği görülmektedir.

Gerçekleştirilen yazın taramasında karakter analizine uygun kostüm tasarımı, cosplay çalışma süreçlerini irdeleyen herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Animasyon karakterlerin ve cosplay çalışmalarının ilişkili olduğunun vurgulandığı bu çalışmada; karakter analizinin nasıl gerçekleştirildiği, karakter analizine göre kostüm tasarımlarının geliştirilmesi planlanmaktadır. Bu çalışmadaki temel amaç; belirlenen karaktere yönelik cosplay koleksiyon hazırlığına örnek oluşturabilecek bir çalışma ortaya koymaktır. Araştırma ile masalarda kullanılan yapısal çözümleme yönteminin animasyon filmlerine uygulanmasının yanı sıra; kostüm tasarımlara ilişkin aşamaların sistematik bir şekilde ortaya konmasıyla alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırma belirlenen alt amaçlar doğrultusunda iki aşamalı olarak planlanmıştır. Araştırmanın birinci aşamasını; 2012 Pixar stüdyosu yapımı “Cesur” isimli animasyon filmi ve filmde yer alan “Merida” karakterinin Vladimir Propp’un “Masalın Biçimbilimi” adlı kitabında yer alan kuram çerçevesinde yapısal çözümleme ile analizi oluşturmaktadır. İkinci aşamada uygulamalı araştırma yöntemi kullanılacaktır. Birinci aşamada gerçekleştirilen analize göre ile edilen veriler ışığında belirlenen “Merida” animasyon karakteri için kostüm tasarımları yapılacaktır. Kostüm tasarımlarının hazırlanması Frings’in kostüm tasarım sürecinden uyarlanan modelde yer alan senaryo analizi, araştırma, kostüm teması belirleme, eskiz çizme, eskiz değerlendirme, tasarım seçme, malzeme ve renk belirleme ana başlıklarından oluşan üretim öncesi aşamalarla sınırlandırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Kostüm tasarımı, karakter analizi, animasyon

\* Bu makale, 13-16 Ekim 2016 tarihlerinde Antalya’da düzenlenen Uluslararası Avrasya Spor, Eğitim ve Toplum Kongresi’nde bildiri olarak sunulmuştur.



## **Animated Character Analysis and Costume Design with Structured Analysis**

### **Abstract**

In various genres, costumes complement fictional characters and not only constitute the external appearance of the fictional character, but are also used for purposes of fun or style by fans who dress up as the character and internalize that character's state of mind. This phenomenon is called cosplay.

A literature review of the field has revealed no study made previously on the cosplay costume design process according to character analysis. The present study emphasizes the link between animated characters and cosplay work and focuses on literature review, character analysis and the development of costume design according to this analysis. The main aim of the present study is to create an example for the development of a cosplay collection focusing on the chosen character.

In this study, the structured analysis method, usually applied to fairytales, will be used in the analysis of animated films. The first stage of the study is the structured analysis of the 2012 Pixar Studios animated film *Brave* and its main character Merida according to Vladimir Propp's theory as outlined in his *Morphology of the Tale*. In the second stage, the applied research method will be used. In light of the data obtained through the analysis in the first stage, costumes will be designed for the animated character Merida. The development of costume design is limited to the pre-production stages in the model adapted from Frings's costume design process: script analysis, research, determining costume themes, sketching, sketch evaluation, choosing designs and determining fabric and colors.

**Keywords:** Costume design, character analysis, animation



## Giriş

Hayatın her alanında var olan ve geniş bir alana hâkim giyim konusunu sınıflandırmak mümkündür. Giyim; kullanım amacına, kullanıldığı yere, kişinin yaşına cinsiyetine, mevsim özelliğine göre gruplandırılabilmesinin yanı sıra; butik giyim, hazır giyim, tiyatro-sinema sahnesinde rol alan oyuncular için giyim veya artık popüler hale gelen cosplay giysiler gibi üretim şekilleri ya da ihtiyaç alanına yönelik giysiler olarak ayrıştırılabilir. Görsel sanatlarda oyuncuların rol gereği karaktere uygun giydikleri giysiler ise bu ayrıştırma içerisinde kostüm grubunu oluşturmaktadır.

Kostüm, bir film ya da sahnede; karakterin yaşı, sosyal durumu, kişiliği, milliyeti, karakterin beğendiği ya da beğenmediği özellikleri gibi kavramları izleyicilerin değerlendirebilmelerine yardım ederek karaktere dair ipuçları taşır. Kostüm karakterler arasında ilişki kurulmasına yardım eder (Abuku&Odi, 2010: 188).

Kuruç (1987) kostümü, oyuncunun rolüne uygun olarak eserin dönemini ve tarzını yansıtan, sahnede giyilen giysiler olarak tanımlamaktadır. Kişilerin bir başkasını canlandırmaya başladıklarından bu yana kostüm kullandıkları ileri sürülmektedir (Eczacıbaşı, 1997: 1786). Kostüm, karakterlerin taşıdığı özelliklerinden bağımsız olarak hazırlanan, detay ve aksesuarlara zemin olarak hizmet eden, genel olarak karakterlerin buldukları durum, zaman ve mekânı yansıtan giysilerdir (Bicat, 2003, Akt. Tekin, 2007: 2).

Kostüm tasarımı, tasarım kavramlarının yorumlandığı ve üç boyutlu ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini kapsamaktadır. Günlük kullanım ihtiyacı dışında, sahne sanatları, sinema gibi görsel alanlarda; giyim 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). Performans gerektiren görsel sanatlarda kullanılan kostüm; özel çalışma disiplini ve deneyimi gerektiren bir alandır (Koca, Koç, Kaya, 2011).

Kostüm tasarımcısı seyircisinin hayal gücünü arttırmak için görsel öğeler ile karakteri zenginleştirerek oyunun geçtiği zamanı ve karakteri yansıtmayı amaçlamaktadır (Canatan, 2010: 1). Kostüm tasarımcısı, karakteri analiz ederek, karakterlerin performanslarında etkili olan giysileri oluşturur. Bir kostüm tasarımcısının temel görevi belli bir karakterin görünümünü en iyi şekilde sağlayacak kostümü oluşturmaktır (Koca, Koç, Kaya, 2011).

Kostüm tasarımında tasarımcı; zamana, mekâna, iklime, yaşa, cinsiyete, sosyal statüye, karakterin büründüğü role vurgu yapacak ipuçlarına da tasarımlarında yer vermelidir. Kostüm tasarımcısı, bir kostümü tasarlarken hangi malzemeyle nasıl bir etki yaratılabileceğini düşünmeli ve doğru malzemenin hangisi olduğuna karar vererek çizimlerini gerçekleştirmelidir (Tekin, 2007: 3). Kostüm tasarımcısı kostüm tarihini bilmeli, giysi üretme bilgisine hâkim olmalı, karakterlerin iç dünyasını dışa yansıtabilmeli, renk ve form bilgisine sahip olmalı, hayal ettiğini çizebilmeli, takım çalışmasına uyum sağlayabilmelidir (Holt, 1998:8, Çivitçi, 2010: 20).

Kullanıldığı disiplin içerisinde tamamlayıcı bir öge olan kostüm; onu taşıyan karakterin üzerinde kalmamakta giysileriyle farklılık isteyen eğlence ya da tarz oluşturan kişilerce, hayran oldukları karakterin dış görüntüsüne bürünerek onun ruh haliyle kendilerini içselleştiren kişiler tarafından da kullanılmaktadır. Son yıllarda uzak doğudan başlayıp bütün dünyayı etkisi altına almaya başlayan bu durumun yeni bir alt giyim kültürünü oluşturduğunu



söylemek mümkündür. Genellikle anime, manga, film, oyun ya da animasyon karakterlerinin görüntüsüne ve kimliğine bürünmek isteyen kişiler tarafından ortaya çıkarılan bu durumun ise “Cosplay” olarak isimlendirildiği görülmektedir.

Alana ilişkin gerçekleştirilen yazın taramasında karakter analizine uygun olarak kostüm tasarımı, cosplay çalışma süreçlerini irdeleyen herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Gerçekleştirilen literatür taraması ile, karakter analizine uygun kostüm tasarımlarının geliştirilmesi planlanmaktadır. Bu çalışmadaki temel amaç; belirlenen karaktere yönelik cosplay ve benzerleri için kostüm hazırlığına örnek teşkil edebilecek bir tasarım ortaya koymaktır.

Araştırma ile masalarda kullanılan yapısal çözümleme yönteminin animasyon filmlerine uygulanmasının yanı sıra; kostüm tasarımına ilişkin aşamaların sistematik bir şekilde ortaya konmasıyla alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

### **Materyal ve Yöntem**

Araştırmanın evrenini 3B (3 Boyutlu – 3D - three dimension) animasyon filmleri oluşturmaktadır. Örneklemin seçimi için 14 adet 3B animasyon filmi taranmıştır. Bu filmler içerisinde, 3 boyutlu animasyon filmi olması, Oscar Ödüllü olması, insan ve kadın karakterli animasyon filmi olması sınırlılıkları açısından değerlendirilen; iki Oscar Ödüllü Brave (Cesur) ve Frozen (Karlar Ülkesi) filmleri araştırma için uygun bulunmuştur. Bu filmlerden Cesur animasyon filmi ve filmde ana karakter olan `Merida` örnekleme olarak seçilmiştir.

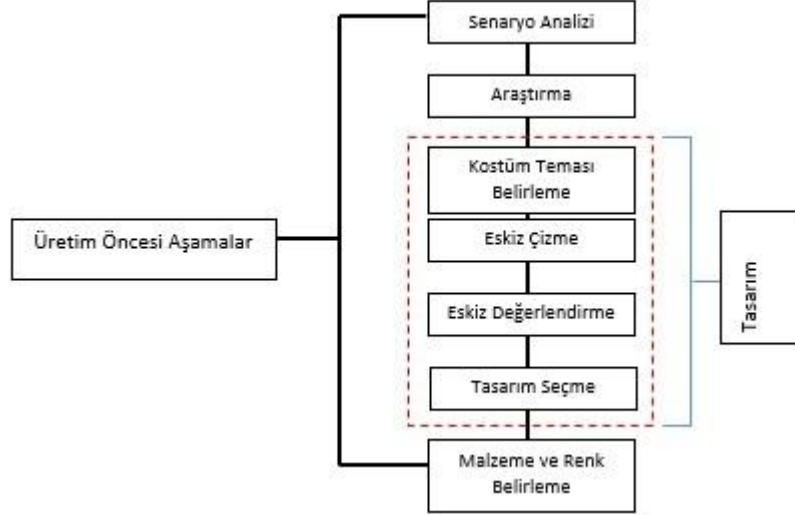
Bu araştırma amaca ulaşmada izlenen yollar ve elde edilecek veriler doğrultusunda iki aşamalı olarak planlanmıştır. Araştırmanın birinci aşamasında masal, tiyatro, roman, sinema gibi anlatı metnine sahip alanlarda daha ağırlıklı olarak kullanılan yapısal çözümleme yöntemi kullanılmıştır. Yapısal çözümleme, tümeli oluşturan öğelerin saptanıp, anlatı metninde yer alan bu öğelerin nasıl bir kurulum içinde birbirleriyle ilişkilendirildiklerinin bulunması esasına dayanmaktadır (Sözen, 2013: 610). Araştırmada yapısal çözümleme modellerinden Vladimir Propp'un Yapısal Çözümleme Yöntemi modeli esas alınmıştır. Propp' a göre işlev kişinin gerçekleştirdiği eylemlerdir. Bu eylemler olay örgüsünün akışı içerisindeki anlama göre belirlenmiştir. Propp eylemleri kişilerin her masalda sürekli değişen özelliklerinden soyutlayarak ele alır, her eylemi anlatının akışı içindeki yerini dikkate alarak belirler. Sonunda da 31 işlev oluşur (Rıfat&Rıfat, 2001: 11).

Araştırmanın birinci aşamasında; 2012 Pixar stüdyosu yapımı “Cesur” isimli 3B animasyon filmi ve filmde yer alan “Merida” karakteri, Vladimir Propp'un “Masalın Biçimbilimi” adlı kitabında yer alan kuram çerçevesinde 31 işlevden oluşan Yapısal Çözümleme Yöntemi ile ilişkilendirilerek analiz edilmiştir.

Araştırmanın belirlenen amaçlarına ulaşabilmesi için, ikinci aşamayı uygulamalı araştırma modeli oluşturmaktadır. Uygulamalı araştırmalar üretilen bilgilerin denemeli uygulanması olarak tanımlanmaktadır. Bu araştırmalar, bazen bir teorinin test edilmesi gibi kuramsal konularla da ilgili olabilirler. Fakat bunun ötesinde temel amaç yine de güncel yaşamın gerçek bir sorununa cevap arama yönündedir (Seyidoğlu, 2000: 18). Birinci aşamada gerçekleştirilen analize göre elde edilen veriler ışığında belirlenen “Merida” animasyon karakteri için kostüm tasarımı yapılmıştır. Kostüm tasarımının hazırlanması Frings (1987)'den alınan, Nance (2008)'in tezinde bulunan detaylı kostüm tasarım süreci modelinden araştırmacılar tarafından uyarlanan modelde yer alan senaryo analizi, araştırma, kostüm teması belirleme, eskiz çizme,

eskiz değerlendirme, tasarım seçme, malzeme ve renk belirleme ana başlıklarından oluşan üretim öncesi aşamalarla sınırlandırılmıştır

Üretim öncesi kostüm tasarımı aşamaları ve akış planı Şekil 1’de verilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Araştırmada Kullanılan Kostüm Tasarım Süreci

## Bulgular ve Tartışma

### Cesur Animasyon Filminin Yapısal Çözümlemesi

Propp olağanüstü masalların yapısını araştırdığı Masalın Biçimbilimi (1928) çalışmasında; masal çeşitliliğinin altında binlerce masalın yapısında ortak olabilecek işlevsel birimleri bulmayı amaçlayarak, çalışmanın sonucunda 31 işlev ve simgenin maddeler halinde aktarıldığı bir yöntem geliştirmiştir (Açımız, 2013: 15). Araştırmanın birinci aşamasını oluşturan; Propp’un 31 aşamadan oluşan Yapısal Çözümleme Yöntemi ile analiz edilen 3B “Cesur” animasyon filmi ve “Merida” animasyon karakterine ilişkin bulgulara aşağıda yer verilmiştir;

Yapım yılı 2012 olan; en iyi animasyon film dalında Oscar ödülü alan “Brave-Cesur” filminin yönetmeni Mark Andrews/ Brenda Chapman’dır. Disney ve Pixar stüdyolarının yapımı olan “Brave” filminin olay örgüsü şu şekildedir;

- 1- İskoçya'nın zorlu ve gizemli dağlık bölgelerinde birbirinden farklı klanlar bulunur. Bu klanlar içerisinde Kral Fergus, Kraliçe Elinor'un kızları Merida ve üç küçük erkek kardeşi yaşar.
- 2- Kral Fergus, Kraliçe Elinor ve kızları Merida ile birlikte ormanın içerisinde Mordu isimli yenilmez ayı ile karşılaşır. Kızı ve karısını korumak isteyen kral bacağını kaybeder.
- 3- Kral Fergus ve Kraliçe Elinor'un kızı olan Merida prenseslere uygun görülen, hayat görüşü ve evlilik kuralından sıyrılarak, kendi yolunu çizmek istemektedir. Bu konuda inatçı ve hırçın davranır.
- 4- Merida'nın evleneceği adayı belirlemek için; klanların lordları olan; Lord Macintosh, Lord MacGuffin ve Lord Dingwall'in gerçekleştirileceği çok eski bir geleneğe başkaldırır.



Bu geleneğe göre ok atma yarışı düzenlenir. Merida lordlar'dan daha iyi ok atarak onları rencide eder.

- 5- Lordlara meydan okuması ve evlenmek istememesi sebebi ile onu mükemmel yetiştirmek isteyen, geleneklere bağlı annesi Kraliçe Elinor ile tartışır. Merida'nın yaptıkları, krallıkta kargaşa ve şiddete neden olur.
- 6- Kraliçe Elinor'un evlilik fikrini değiştirmek isteyen Merida, atına binerek saraydan kaçır. Küçüklüğünden beri gördüğü peri ışıklarını takip ederek; garip bir cadıya denk gelir. Annesi Kraliçe Elinor'un fikrini değiştirmesi için cadıdan büyülü bir yardım ister.
- 7- Cadı Merida'nın isteğinde emin olup olmadığını sorgular ve büyülü yardım etmeyi kabul eder. Daha önce de bir başka prens için aynı büyüyü yaptığını belirtir.
- 8- Merida'ya istediği doğrultusunda büyülü bir kek hazırlar. Fakat Merida'yı büyü ile ilgili uyarmayı unuttur ve ortadan kaybolur.
- 9- Merida Kraliçe Elinor'a büyülü keki ikram eder. Kekten bir parça yiyen kraliçe bir ayıya dönüşür.
- 10- Annesini istemeden ayıya dönüştüren Merida, Kraliçe Elinor'u daha önce Mordu tarafından bacağı kopartılan, Kral Fergus'tan korumak için saraydan kaçtırmaya karar verir. Bu konuda üçüz erkek kardeşlerinden yardım ister.
- 11- Merida, annesini büyüyü bozması için cadının kulübesine götürür. Fakat kulübede yaşlı cadıyı bulamaz. Cadı ona büyüyü bozması için ipucu bırakır "Kader değişsin bakıver içine, gururla yok ettiğin bağı onar" der ve 2. Gün doğumunda büyüsünün kalıcı olacağını belirtir.
- 12- Merida ve annesi sürenin bitmesine az bir zaman kala ortaya tekrar çıkan peri ışığını takip ederler. Peri ışığı onları yıkılmış olan bir krallığa götürür.
- 13- Yıkık krallıkta kaderini değiştirmek isteyen Merida, kendisi gibi kaderini değiştirmek isteyen Ayı Kral'ın hikâyesini hatırlar ve kendi geleceği ile yüzleşir. Annesinin üzerindeki büyünün etkisini nasıl kaldıracağını anlar. Daha önce hiddetle parçaladığı duvar halısını onarması gerektiğini düşünerek cevabı bulur. Annesi ile saraya dönmeye karar verir.
- 14- Saraya dönen Merida ve annesi sebep olduğu Klanlar arasındaki kavgaya son verir. Fakat kral Fergus'un odaya girerek ayı kraliçeyi görmesi ile olaylar tekrar başa döner ve kraliçe saraydan kaçır.
- 15- Kral Fergus ona engel olmak isteyen kızı Merida'yı kilitleyerek, ayıdan intikamını almak üzere saraydan çıkar.
- 16- Merida yaptığı hatanın farkına varır ve panik içerisinde, duvardaki halıyı onarmak için duvardan indirir. Odadan çıkmak için dışarı bakan Merida küçük kardeşlerinin de büyülü keki yiyerek ayı yavrularına dönüşüğünü görür.
- 17- Saraydan kardeşlerinin yardımı ile çıkmayı başaran Merida, halıyı ve kardeşlerini alarak annesini babasından ve klanlardan kurtarmak için atına binerek ormana doğru hızla ilerler.
- 18- Merida at üzerinde kopan bağı onarır. Ona yol gösteren peri ışığını takip ederek, annesinin yakalandığı bölgeye doğru gider. Bu esnada ayı kral Mordu da onları takip etmektedir.





19- Tuzağa düşürülerek yakalanan kraliçe Elinor'u Kral Fergus öldürmek üzere iken Merida babasına engel olur. Babasını ayının annesi olduğuna ikna etmek için babası ile dövüşür. Bu esnada Mordu ortaya çıkararak oradakilere saldırır.

20- Herkesi alt eden Mordu, Merida'yı öldürmek üzere iken, Merida Kraliçe Elinor tarafından son anda kurtarılır.

21-2. Gün doğumu bitmek üzere iken Merida halıyı annesinin üzerine atar. Fakat değişmediğini görünce pişmanlık ile annesinden özür dileyerek ağlar. Gün doğumu tamamen gerçekleşince kraliçe ve çocukları eski haline döner büyü bozulur.

“Cesur” filminde yer alan “Merida” karakterine ilişkin olay dizisi ve işlevleri ise şu şekildedir:

- 1- Merida'nın Klanların ilk veliaht oğullarının yer aldığı ok atma yarışmasında, kaderini belirlemek için ok atması yasaktır (Tanımı: yasaklama, simgesi  $\gamma$ ).
- 2- Merida inatçı olması ve yasalara başkaldırması sebebi ile ok atma yarışmasında ok atar (Tanımı: yasağı çiğneme, simgesi  $\delta$ ).
- 3- Merida kendi kaderinin ellerinde olmadığını düşünür. Özgürlüğünü elde etmek ister (Tanımı: eksiklik, simgesi  $\alpha$ ).
- 4- Merida evlenmek istememesi ve yasağı çiğnemesi sebebi ile Kraliçe Elinor'la tartışır. Atı ile saraydan hızla ayrılır (Tanımı: gidiş, simgesi  $\uparrow$ ).
- 5- Ormanın içerisinde peri ışıkları ile karşılaşır. Onları takip ederek cadıyı bulur (Tanımı: başışçının ilk işlevi, simgesi D).
- 6- Cadı Merida'ya annesini değiştirmek için büyü bir kek hazırlar (Tanımı: büyü nesnenin alınması, simgesi F).
- 7- Merida Kraliçe Elinor'a keki yedirmek üzere saraya geri döner (Tanımı: geri dönüş, simgesi  $\downarrow$ ).
- 8- Merida, Kraliçe Elinor'a keki yedirir. Kraliçe bir ayıya dönüşür. Merida yaptığı hatayı düzeltmek için kardeşlerinden yardım ister (Tanımı: yardım, simgesi Rs).
- 9- Merida ve annesi gizlenerek saraydan kaçarlar (Tanımı: kimliği gizleyerek gelme, simgesi O).
- 10- Merida Kraliçe Elinor'u eski haline dönüştürmek için cadıyı arar. Cadı kulübesinde yoktur. Ancak cadı annesinin düzeltilebilmesi için ona bir not bırakmıştır. “Kader değişsin bakıver içine, gururla yok ettiğin bağı onar” diyerek çözülmesi gereken şifreli ve zor bir öneride bulunur (Tanımı: güç iş, simgesi M).
- 11- Merida şifreyi çözmeye çalışırken isterken, filmin başından beri bulunan saldırgan ayı, Mordu'nun kim olduğunu öğrenir (Tanımı: ortaya çıkarma, simgesi Ex).
- 12- Merida yaptığı yanlışlıkları düzeltir. Saldırgan ayı Mordu'nun öldürülmesini sağlayarak onu cezalandırır (Tanımı: cezalandırma, simgesi U).

Cesur filmindeki Merida karakterinin bütün işlevleri bir araya getirildiğinde aşağıdaki şema elde edilir:

$\gamma\delta\alpha\uparrow F\downarrow RsOMExU\gamma\delta\alpha\uparrow DF\downarrow RsOMExU$



## `Merida` Karakteri için Kostüm Tasarımı

Bu bölümde araştırmanın ikinci aşamasının gerçekleştirilebilmesi için uygulamalı araştırma modeline uygun olarak senaryo analizi, araştırma, kostüm teması belirleme, eskiz çizme, eskiz değerlendirme, tasarım seçme, malzeme ve renk belirleme ana başlıklarından oluşan üretim öncesi aşamalar; Frings (1987)'in kostüm tasarım sürecinden araştırmacılar tarafından uyarlanan modele göre hazırlanmıştır.

**Senaryo Analizi:** Araştırma yönteminde de belirtildiği gibi yöntem olarak iki aşamalı gerçekleştirilen çalışmada birinci aşamayı oluşturan yapısal çözümleme ile kostüm tasarım aşamasında ilk basamakta yer alan senaryo analizi gerçekleştirilmiştir.

**Araştırma:** Cesur filminin içeriğine ilişkin bilgilere, filmin yapımını gerçekleştiren Disney'in web-sitesinden ulaşılmıştır. Senaryo açıklamasında; “Eski çağlardan beri, İskoçya'nın zorlu ve gizemli dağlık bölgelerinde destansı savaşlar ve mistik efsanelerin hikâyeleri kuşaktan kuşağa aktarılır” cümlelerine yer verilmiştir. Buradan hareketle filmin konusuna ev sahipliği yapan topraklar İskoçya'dır.

Filmde; Kral Fergus ve Kraliçe Elinor'a ait olan Dun Broch klanı bulunmaktadır. Dun Broch klanı; göle bakan, güçlü bir taş kale içerisinde yaşamaktadır. Cesur filmi Kuzey İskoçya'da karanlık ormanların, sisli, gizemli dağların ve etrafında derin soğuk suların olduğu bir alanda geçmektedir. Cesur filminde Dun Broch dışında üç adet daha klanlık bulunmaktadır. Bunlar Macintosh, Mac Guffin ve Dingwall. Klanlıklarıdır. Filmdeki; Klanlar Dun Broch krallığı tarafından yönetilmektedir. Bu klanlar 2012 Disney/Pixar tarafından senaryo gereği oluşturulmuştur ([http://pixar.wikia.com/wiki/DunBroch Kingdom](http://pixar.wikia.com/wiki/DunBroch_Kingdom)).

Cesur filminin senaryosu kurgu olmasına rağmen; yapılan araştırmalar göz önüne alındığında İskoçların hikâyeleri ve yaşam koşulları ile ilişkili olduğu düşünülmektedir. Çünkü yapılan araştırmalarda İskoçların ormanlık bölgelerde ekim alanı açtıkları, avlanarak ve çiftçilik yaparak yaşadıkları belirlenmiştir (<http://www.usemb-ankara.org.tr/ABDAnaHatlar/Tarih.htm>). İskoçya'da hayvancılık da gelişmiştir. İklimin yağışlı olması sebebiyle bazı bölgede hayvancılık yapılmaktadır. Koyun, sığır ve kümes hayvanı beslenmektedir (<http://www.cografya.gen.tr/siyasi/devletler/ingiltere.htm>). İskoç giysileri incelendiğinde genel olarak yünlü dokumalardan oluşan giysiler kullandıkları belirlenmiştir. Hayvancılıkla geçimlerini sağlamaları nedeniyle, hayvanlardan elde edilen yün vb. liflerin kullanımıyla dokudukları kumaşlardan giysi elde ettikleri, bu nedenle giysilerinde yünlü dokumalar kullandıkları düşünülmektedir.

İskoçya geleneksel kadın giysilerinde tartan adı verilen bir kumaş kullanılmaktadır. İskoçya'nın iklim ve yaşam koşulları nedeniyle; kumaş özelliklerinin dokunmuş yünlü veya kamgarn kumaş olduğu, kumaş deseninin farklı renklerde çizgilere sahip olan ekose desenden oluştuğu ve her klan için kendi ayırt edici ekose desene sahip olduğu söylenebilir(<http://www.dictionary.com/browse/tartan>). Bu sebeple giysilerinin şekillenmesinde yaşam koşullarının etkili olduğu ifade edilebilir. Buradan hareketle; Cesur filminde de İskoçlarda olduğu gibi doğal ortamda gerçekleşen sahneler ve yünlü dokumalardan oluşan giysiler bulunduğunu söylemek mümkündür.

Bunun yanı sıra; bir başka kaynaktan; İskoçyalı kadınların giydiği çizgili kumaş özelliğine sahip olduğu ileri sürülen “Arisaid” adı verilen giysi formunun; düz renklere sahip olabileceği de belirtilmektedir (<http://www.scottishpatterns.com/faq.html>). Aşağıda verilen Fotoğraf 1'deki görsellerde yer alan İskoç kadın giysilerinin biçim ve form özelliklerine





bakıldığında ise; üste giyilen giysinin bazen tek parça bazen ise iki parçadan oluştuğunu söylemek mümkündür. Bunun yanı sıra; giysinin içerisine; bazen yakaları dantelli, fırfırlı büzgülü beyaz, krem iç elbiseler ya da gömlekler giydikleri görülmektedir.



<http://www.mistythicket.com/womens/outfits/morrigan.html>

<http://nationalclothing.org/16-europe/scotland/9-national-dress-of-scotland-men-s-and-ladies-kilt.html>

Gerçekleştirilen araştırmalardan sonra Cesur filmi tekrar izlenmiştir. İskoçya’da her klan için kendi ayırt edici ekose desene sahip olduğu bilgisinden yola çıkılarak; Dun Broch, Macintosh, Mac Guffin ve Dingwall. Klanlıklarının tartanları incelenmiştir.

Cesur filminin senaryosunda Kraliyet Ailesi tarafından giyilen tartanda çeşitli renkler bulunmaktadır. Dun Broch Klanına ait Tartan; İskoçya’nın engebeli, doğal yapısını yansıtacak zengin renkler ile tasarlanmıştır. Mavi, kuzey denizinin okyanus mavisini; koyu kırmızı ailenin kendi tarihi ve klanlar arasında dökülen kanı; yeşil İskoçya’nın dağlık ve yeşil alanlarına olan sevgiyi; lacivert ile açık renk çizgiler, Dun Broch krallığının içerisindeki demir dövmeçiliğini ve ince gri çizgiler İskoç halkının kendilerine saygı duymalarını aşılamayla temsil etmektedir. Macintosh Klanına ait Tartan; gerçek hayatı yansıtan kırmızı ve yeşil renkleri ile MacGuffin Klanına ait Tartan turuncu ve yeşil renkler ile Dingwall klanına ait tartan turuncu, yeşil, koyu ve soluk sarımsı tonları ile tasarlanmıştır (<http://pixar.wikia.com>).

Fotoğraf 2’de klanların tartanlarına ait örneklere yer verilmiştir.



DunBroc



Macintosh



MacGuffin



Dingwall.

**Fotoğraf 2. Tartan Örnekleri**



Çalışmada; tüm bunların yanı sıra; filmin başrol karakteri Merida'nın fiziksel özellikleri ve karakter özellikleri önem taşımaktadır. Ana karakter ve çalışmanın konusunu oluşturan Merida Disney prenseslerinden daha farklı fiziki özelliklere sahiptir. Disney prenseslerinin narin ve zarif vücut yapısının aksine, daha hacimli güçlü kuvvetli bir kadın görüntüsü ile tasarlanmıştır (<http://pixar.wikia.com/wiki/Merida>). Merida kıvrıkcık turuncu renkli şekil almayan asi saçlara, iri mavi gözlere, büyük bir ağız yapısına ve turuncu kaşlara sahiptir. Merida karakterinin fiziki özelliklerinde baskın olarak kullanılan turuncu renk heyecan ve duyguların rengidir. Enerji, cesaret, canlılık, dinamik kuvvet, coşku ve neşe anlamları taşımalarının yanı sıra; cana yakın, girişken hevesli, kıpır kıpır ve sosyal olan yaşam anlamına da gelmektedir. Depresif, kızgın veya gergin durumlarda ise bu renk sinir kat sayısını yükseltebilmektedir (Kırık, 2013: 74). Turuncu rengin Merida karakterinin tüm özelliklerini içerisinde barındırdığı düşünülmektedir.

Senaryo ve karakter analizi yapmak için kullanılan yöntem olan V. Propp'un masal incelemesinde bulunan hiçbir işlev diğerini dışlamaz. Fakat bu araştırmanın temel amacının karakter analizine yönelik kostüm tasarımı olması sebebi ile başrol karakterin rolü analiz edilmiştir. Bu analizden ve ortaya çıkan simgelerden hareketle Merida asi, inatçı, özgürlüğüne düşkün, ailesine bağlı, gururlu, sonraki etkilerini düşünmeden ani kararlar veren, fakat en sonunda yanlışını kabul eden bir karakterdir.

Ayrıca, filmin yapımını gerçekleştiren Disney'in web-sitesinde; Merida karakterine ve içeriğine yönelik, *“Disney ve Pixar'ın hikayesi Cesur Film, korkusuz Merida'nın kaderini değiştirmek için geleneklere ve alın yazısına karşı koymasıyla başlar. Cesur Film; Kral Fergus ve Kraliçe Elinor'un gözü pek kızı ve yetenekli bir okçu olan Merida'nın hikâyesini anlatır. Tutkulu ve ateşli Merida, kraliyet ailesinden gelen ve kendi kaderini kendisi kontrol etmek isteyen inatçı bir gençtir. Hep dışarıda olmak, bir okçu ve silahşor olarak becerilerini geliştirmek ve sadık atı Angus ile birlikte o muhteşem tepelerde yarışmak istemektedir. Başına buyruk saçları gibi hareketli bir ruha sahip olan Merida'nın kalbi, özellikle küçük üçüz kardeşleri söz konusu olduğunda yumuşuyor.”* açıklamaları bulunmaktadır. Bu açıklamalar karakterin özelliklerinin yansıtılabilmesi için yapılacak kostüm tasarımına ışık tutacaktır.

**Kostüm Teması:** “Cesur” filminin olay örgüsünden yola çıkılarak, “Merida”nın çok iyi ata bindiğini, çok iyi ok kullandığını ve sıradan prenseslerden farklı olarak narin ve zarif bir yapıya sahip olmadığı görülmektedir. Merida'nın asi, inatçı, özgürlüğüne düşkün kişilik özelliklerine uygun kostüm tasarımı yapabilmek için kostüm teması; **‘savaşçı ruhlu özgür kadınlar’** olarak belirlenmiştir.

**Eskiz Çizimleri:** Araştırmalar görsel senaryolar şeklinde de sunulabilir. Eskiz defterleri tasarımı tanımlayan, örneklerle gösteren bir araçtır (Seivewright, 2013: 82-83). Eskiz, tasarım sürecinin başlangıcında, kavramsal fikirlerin ortaya çıkmasını sağlayan önemli bir araçtır. Eskiz en basit ifadeyle tasarımın taslak halidir. Eskiz, sanatçının katkısıyla ortaya çıkan oluşturma eylemidir (İnceoğlu, 1995, Akt. Kasapoğlu, 2002: 18). Tasarımcının düşünsel bir aktivite olarak başvurduğu eskiz çizimleri, zihin-göz-el-imge ilişkisi sonucu dışa vurumu ve hedef olan tasarım bilgisinin oluşumu/gelişimine katkı sağlamaktadır (Yakın, 2015: 136-137).

Eskiz çalışmasına başlamadan önce Cesur filminde yer alan Merida karakterinin kostümü incelenmiştir. Merida karakterinin görseli Fotoğraf 3'de verilmiştir.





**Fotoğraf 3.** Cesur (Brave) 3B Animasyon Filminde Merida Karakteri

Gerçekleştirilen inceleme sonucunda kostümün kum saati silüet formuna sahip olduğu belirlenmiştir. Rahat ok atabilmesi için kol evleri ve dirsekler kullanılan bantlarla rahatlatılmıştır. Giysiye estetiklik ve hacim katmak amacıyla yakasında ve kol ağzında ince firfırları olan iç elbise ile yaşadığı varsayılan topraklarda hayvancılığın yaygın olması sebebi ile deri kemer ve deri ayakkabı kullanıldığı düşünülmektedir

Cesur filminin karakterlerinden olan, araştırma konusunu oluşturan fiziksel ve kişilik özellikleri detaylı olarak incelenen Merida karakteri için kostüm tasarımına yönelik hazırlanan eskiz çalışmaları aşağıda sunulmuştur.

Eskiz 1	Eskiz 2	Eskiz 3



Eskiz 4	Eskiz 5
	

**Eskiz Değerlendirme:** Senaryo analizine, arařtırmalara ve belirlenen kostüm temasına uygun olarak arařtırmacılar tarafından 'savaşçı ruhlu özgür kadınlar' temalı karaktere ve rolüne uygun olabileceđi düşünölen, Merida'nın filmdeki kostümüne alternatif 5 adet kostüm eskizi çalışılmıştır.

Gerçekleştirilen eskiz çalışmalarında mevcut kostümde yer alan ve amaca uygun olan üç unsur kullanılmıştır. Bunlar; kol bantları, kemer ve iç elbisedir. Eskizlerde bel hattının üstü ilgi ve odak noktası olarak belirlenmiştir. Etek açılımı, boyu ve formu tüm eskizlerde sabit kullanılmıştır.

**Tasarım Seçme:** Belirlenen tema doğrultusunda; gerçekleştirilen eskiz çalışmaları içerisinde Eskiz 5'in görsel gösterişe sahip olması ve karakterin kişisel özelliklerini en iyi yansıtabilecek forma sahip olduđu düşünölerek arařtırmacılar tarafından seçilmiştir. Tasarlanan eskizin boyaması Merida karakterinin filmdeki giysisinin rengine sadık kalınarak renklendirilmiştir. Kostümde mavi ağırlıklı yeşil bir renk kullanılmıştır.



**Eskiz 5.** Seçilen Model



**Malzeme ve Renk Belirleme:** Tasarlanan kostüm için seçilen malzemelerin ve renklerin karakteri, karakterin yaşadığı dönemi ve mekânı açıklayabilmek açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple; tasarımcı karakterin kimliğini, ait olduğu mekân ve zamanı, rolünü, sosyal statüsünü yansıtabilmek için gerçekleştirdiği araştırmaya uygun renk ve malzemeler belirlemelidir (Koca, Koç, Kaya, 2011). Bu noktadan hareketle yukarıda araştırma kısmında yer alan bilgilerin kostüm için gerekli olan malzemeleri belirleme de yol gösterebileceğini söylemek mümkündür. Cesur filminin geçtiği topraklar İskoçya'dadır. İskoçya ikliminin soğuk olması sebebi ile İskoçyalı geleneksel kadın giysilerinde kullandıkları tartan adı verilen kumaş özelliklerinin dokunmuş yünlü veya kamgarn kumaş olduğunu çalışmanın araştırma kısmında belirtilmiştir. Elde edilen bu bulgular ve filmde yer alan görseller kumaş cinsinin ve dokusunun belirlenmesinde yardımcı olmuştur. Dış elbisede kumaş cinsi olarak dökümlü, kaşmir, kamgarn, alpaka, panama gibi yünlü kumaşlar belirlenmiştir. İç elbise için ise daha dökümlü olması için poplin, ipek müslin ya da şifon gibi ince ve narin kumaşların kullanılabilmesi düşünülmektedir.

Karaktere ait özellikler yansıtılırken en az malzeme kadar belirlenen renkte önem taşımaktadır. Renk, yaşamı anlamlı ve anlaşılır kılan ipuçları içermektedir. Toplumsal iletişim sürecini devam ettiren renk, toplumsal yaşamın her alanında etkili rol oynamaktadır (Özer, 2012: 269). Renk, sahneyi daha gerçekçi bir duruma getirebilir. Renk, objeyle, kimliksel kodu belirleyerek, ayırt etmeye yardım eder. Rengin sembolik kullanımı bilgi verici fonksiyonunun bir parçasıdır (Çöloğlu, 2006: 157).

Tasarlanan eskizin boyaması Merida karakterinin filmdeki giysisinin rengine sadık kalınarak renklendirilmiştir. Kostümde mavi ağırlıklı yeşil bir renk, iç elbisede ise açık pembe rengi kullanılmıştır (Şekil 2).



Şekil 2. Petrol Mavisi-Açık Pembe

Petrol mavisi olarak isimlendirilen bu rengin, filmin doğada geçmesi sebebi ile İskoçya'nın yeşil ormanları içerisinde Merida karakterinin arka planda kalarak kaybolmasını önlemek amacıyla seçildiği düşünülebilir.

Rengin mavi ağırlıklı olması sebebi ile mavi renginin taşıdığı anlamlar önem taşımaktadır. Mavi; mutluluğu, ferahlığı ve özgürlüğü hatırlatır (Karakoç, 2008: 15). Mavi özgürlük demektir (Çöloğlu, 2006: 161; Kırık, 2013: 75). Petrol mavisinin içerisinde bir miktar yeşil de bulunmaktadır. Bu sebeple yeşil rengin içerdiği anlamlardan bahsetmek de mümkündür. Yeşil rengin huzur veren yemyeşil çimenleri, ağaçları ve dolayısıyla doğayı, hem de uzak durulması gereken zehirli suları çağırıştırır (Karakoç, 2008: 17).





Bunun yanı sıra; Merida karakterinin kostümü için tamamlayıcı öge olan kemer ve ayakkabının malzemesi deridir. Çünkü Merida doğal ortamda yaşamaktadır. Doğal ortamda mevcut olan en önemli malzemelerden bir tanesi de deridir. Kullanılan deri kemer ve ayakkabının rengi kahverengi düşünülebilir. Kahverengi toprağın rengidir. Bu sebeple insanlar üzerinde hareketlilik oluşturmaktadır. Bunun yanında kahverengi giymek hırslı, azimli bir yapıyı ve etrafa hâkim olma arzusunu simgelemektedir (Çağan, 1997: 57). Ayrıca kahverengi ve tonları kızıl saçla uyum gösteren renkler arasında yer almaktadır. Dolayısıyla Merida'nın karakter özellikleri, filmin geçtiği varsayılan coğrafi ortam ve tarihi ile de örtüşüğünü belirtmek mümkündür. Kullanılacak ayakkabının; Merida'nın ata binmesi sebebi ile kolayca çıkmayacak bir formda olması gerekmektedir. Bileğine bağlanabilen topuksuz, kapalı rahat bir ayakkabı formunun Merida karakteri için uygun olabileceğini söylemek mümkündür.

## **Sonuç**

Bu çalışmada, araştırmanın birinci aşamasında belirlenen 3B “Cesur” animasyon filmi ve “Merida” animasyon karakteri Propp’un 31 aşamadan oluşan Yapısal Çözümleme Yöntemi ile ilişkilendirilerek analiz edilmiştir. İkinci aşamada ise; uygulamalı araştırma modelinden yola çıkarak detaylı kostüm tasarım süreç modelinden uyarlama yapılan modelde yer alan ‘üretim öncesi aşamalara’ göre gerçekleştirilmiştir. Üretim öncesi aşamalarda yer alan senaryo analizi, araştırma, kostüm teması belirleme, eskiz çizme, eskiz değerlendirme, tasarım seçme, malzeme ve renk belirleme ana başlıklarından oluşan üretim öncesi kostüm tasarımı aşamaları ve akış planı bağlana kalarak Merida karakteri için cosplay koleksiyon hazırlığına örnek teşkil edebilecek bir tasarım ortaya konulmuştur.

Bu araştırmada ulaşılan sonuçlar doğrultusunda;

Kostüm tasarımının titiz bir çalışma gerektiği, alana dair teknik bilgi ve beceri olmaksızın çalışılmayacağı bir gerçektir. Fakat bunun yanı sıra senaryo analizi ve konuya yönelik araştırma yapılması da önem taşımaktadır. Kostüm teması belirleme, eskiz çizme, eskiz değerlendirme, tasarım seçme ile malzeme ve renk belirleme konularına senaryo analizi ve araştırma aşamalarının önemli derecede yol gösterici olmasının araştırma sonuçlarından biri olduğu söylenebilir.

Oluşturulan kostüm tasarım süreç modelinin alanda hizmet verecek karakter ve kostüm tasarımcılarının niteliklerinin geliştirilmesine ve cosplay kullanıcılarının hedeflerine ulaşmasında katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Kostüm ihtiyacı duyulan alanlarda bu süreç kullanılabilir.

## **KAYNAKÇA**

Abuku, M., Odi, C. (2010). Costume And Make Up In Cultural Development. Creative Artist: A Journal of Theatre and Media Studies. Vol 5, No 1

Açımız, N. (2013). Mimarlık Ve Moda Tasarımı Arakesitinde Bir Okuma. İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Doktora Tezi

Canatan, Y. (2010). “Midas’ın Kulakları Operası” na Yeni Kostüm Önermeler. T. C. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil Ana sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.





- Çağan, M. (1997). Rengi Rengine - Renklerin Etkisi, İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Çivitçi, Ş. (2010). Tiyatro Kostüm Tasarımı Ve Oluşum Süreci. Süleyman Demirel Üniversitesi. Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi. ART-E
- Çöloğlu, Ö.D. (2006). Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin "Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi. *The Colour and Krzysztof Kieslowski's "Three Colours: Blue, White, Red" as a Creating Meaning Process in the Cinema*. Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi.
- Eczacıbaşı, S. (1997). Sanat Ansiklopedisi III. Cilt, Hürriyet Ofset, s: 1786
- Holt, M. (1988). Costume And Make- Up. Phaidon- Oxford.
- Kasapoğlu, B. (2002). Bilgisayar Ortamında Mimari Tasarımda Eskiz. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi Y. İstanbul.
- Karakoç, O. ( 2008). Sinemada Renk Olgusu "Ölümsüz". T.C Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Sinema-Tv Anasanat Dalı. Yüksek Lisans Tezi
- Koca, E., Koç, F., Kaya, Ö. (2011). Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler. e-Journal of New World Sciences Academy. Volume: 6, Number: 2
- Kuruç, B. (1987) Tiyatro İçin Pratik El Kitabı, Kültür ve Tur. Bakanlığı Yayınları: 777, 1.Baskı, s: 45.
- Kırık, A.M. (2013). Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi. 21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt: 2, Sayı: 6.
- Nance, D.R. (2008). An Analysis of Fashion and Costume Design Processes by Deirdra Rhianna A thesis submitted to the Graduate Faculty of North Carolina State University In partial fulfillment of the Requirements for the degree of Master of Science Textile and Apparel, Technology and Management Raleigh,
- Özer, D. (2012). Toplumsal Düzenin Oluşmasında Renk Ve İletişim Communication And Colour The Formation Of Social Order . ODÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi Issn: 1309-9302 <http://sobiad.odu.edu.tr> Cilt: 3 Sayı: 6 Aralık (10 Mayıs 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).
- Pantone 100 Postcards (2011). June.
- Tekin, A.S. (2007). Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci Ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera Ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi Yüksek Lisans Tezi. Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı. Nisan
- Nutku, Ö. (1989). Sahne Bilgisi. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Rıfat, M., Rıfat, S. ( 2001). Vladimir Propp Masalın Biçimbilimi. -Olağanüstü Masalların Yapısı - Om Yayınevi. İstanbul.
- Seyidoğlu, H. (2000). *Bilimsel Araştırma ve Yazma El Kitabı*. İstanbul: Güzem Can Yayınları



Sözen, M.F. (2013). Yapısalcı Yöntem Ve Bir Film Çözümlemesi. Structuralist Method And The Analysis Of A Film. International Journal of Social Science. Volume 6 Issue 8, p. 609-624, October

Seivewright, S. (2013). Moda Tasarımında Araştırma ve Tasarım, İstanbul.

Yakın, B. (2015). Tasarım Sürecinde Eskiz ile Biçim - İçerik Sorgulama ve Çözümlemeleri: Bir Durum Analizi. Sanat ve Tasarım Dergisi. Sayı: 15. DOI: <http://dx.doi.org/10.18603/std.58695> (12 Ağustos 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

### **İnternet Kaynakları**

<http://pixar.wikia.com> (1 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://pixar.wikia.com/wiki/Merida>(1 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

[http://pixar.wikia.com/wiki/DunBroch\\_Kingdom](http://pixar.wikia.com/wiki/DunBroch_Kingdom) (1 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://www.disneyturkiye.com.tr/cesur/hikaye.html> (10 Ağustos 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://www.usemb-ankara.org.tr/ABDAAnaHatlar/Tarih.htm> (16 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://www.cografya.gen.tr/siyasi/devletler/ingiltere.htm> (17 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://www.dictionary.com/browse/tartan> (21 Ağustos 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://www.scottishpatterns.com/faq.html> (1 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://www.mistythicket.com/womens/outfits/morrigan.html> (8 Ağustos 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).

<http://nationalclothing.org/16-europe/scotland/9-national-dress-of-scotland-men-s-and-ladies-kilt.html> (1 Eylül 2016 tarihinde erişim sağlanmıştır).