

Cosplay: Disiplinler Arası Bir Sanat Pratiği

Cosplay: An Interdisciplinary Art Practice

Alkan BAYRAKTAR¹ 
Serkan İLDEN² 

¹Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Kastamonu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kastamonu, Türkiye

²Resim Bölümü, Kastamonu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Türkiye

Bu çalışma, Alkan Bayraktar'ın "Plastik Sanatlarda Yaratım Ursu Olarak: Siberpunk" başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.



Geliş Tarihi/Received: 28.04.2026
Revizyon Talebi/Revision Requested: 17.08.2026
Son Revizyon/Last Revision: 29.09.2026
Kabul Tarihi/Accepted: 29.09.2026
Yayın Tarihi/Publication Date: 30.09.2026

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Alkan BAYRAKTAR
E-mail: abayraktar@kastamonu.edu.tr

Cite this article as: Bayraktar, A., & İlden, S. (2026). Cosplay: An interdisciplinary art practice. *Sanat ve İkonografi Dergisi*, 11, 73-82.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Öz

Cosplay, kurgusal karakterlerin kostüm, makyaj ve performatif unsurlar aracılığıyla fiziksel dünyaya taşınmasını temel alan, küresel ölçekte yükselen disiplinler arası sanatsal bir pratiktir. Geleneksel bir hayran etkinliği imajının ötesine geçen bu olgu; günümüzde performans sanatı, giyilebilir sanat ve beden sanatı gibi köklü disiplinlerle kuramsal bir kesişim kümesi oluşturmaktadır. İngilizce isim ile "costume" yani kostüm ve oynamak fiilinin "play" birleşimi ile oluşturulan "Cosplay" adındaki bu yeni oluşum tüm dünyada oldukça yaygın bir hareket olduğu kabul edilmektedir. Cosplayin güncel olması ve özellikle genç bireyler arasında büyük bir kitleye hitap etmesi, bilinirliği ve uygulanabilirliğini daha da yaygınlaştırmaktadır. Terim, 21. yüzyılda küresel ölçekte görünürlüğü artan ve farklı sanat disiplinlerinin kesişiminde ortaya çıkan bir ifade olarak, "sanatsal pratik" kavramı çerçevesinde değerlendirilmektedir. Bu çerçevede cosplay; bilim kurgu, fantastik edebiyat, çizgi romanlar, sinema, televizyon ve video oyunları gibi farklı anlatı evrenlerinden karakterlerin temsil yoluyla yeniden canlandırılmasına dayanan kültürel ve sanatsal bir etkinliktir. Hem edebiyat alanında hem de görsel yaklaşımlar temelinde karakterler; giysi, jest ve makyaj uygulamaları aracılığıyla hayat bulabilmektedir. Bu bağlamda cosplay, bireyin kurgusal karakterle kurduğu performatif bağı dışsallaştırdığı bir sanatsal eylem olarak değerlendirilebilir. Bireyler, giysi ve diğer görsel unsurlar aracılığıyla yaratılan karakterlerle doğrudan bir bağ kurmakta ve bu karakterleri bedensel olarak temsil etmektedir. Fiziksel dünyaya taşınan bu temsiller; kostüm inşası, makyaj ve performatif jestlerin bir araya gelmesiyle mekânsal ve görsel bir gerçeklik kazanmaktadır. Bu çalışma, cosplay pratiğini söz konusu sanat alanlarının metodolojileri ve estetik ilkeleri çerçevesinde ele alarak kavramsal bir yapılandırma sunmayı amaçlamaktadır. Bedenin bir anlatı yüzeyine dönüşümü, kostümün sanatsal bir nesne olarak inşası ve performansın zamansal niteliği gibi dinamikler üzerinden cosplayin çağdaş sanat içerisindeki konumu analiz edilmektedir. Nitel araştırma yöntemleri ve görsel araştırma teknikleri kullanılarak ortaya konulan çalışmada, dijital kültür ve yeni medya ortamlarıyla şekillenen bu çok katmanlı üretim biçiminin, modern sanat tartışmalarındaki yeri değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Cosplay, performans sanatı, giyilebilir sanat, beden sanatı, yeni medya

ABSTRACT

Cosplay is an interdisciplinary artistic practice based on bringing fictional characters into the physical world through costumes, makeup, and performative elements, and it has gained increasing prominence on a global scale. Moving beyond its conventional image as a fan activity, the phenomenon now constitutes a theoretical intersection with established disciplines such as performance art, wearable art, and body art. The term "cosplay," formed by combining the English words "costume" and "play," refers to a practice that has become widespread worldwide. Its contemporary relevance and particularly its appeal to large numbers of young people have further increased its visibility and prevalence. As an expression that has gained global visibility in the twenty-first century and emerged at the intersection of different artistic disciplines, cosplay is considered within the framework of an "artistic practice." In this context, cosplay is a cultural and artistic activity based on the representational re-enactment of characters from various narrative universes, including science fiction, fantasy literature, comics, cinema, television, and video games. Within both literary and visual contexts, characters can be brought to life through clothing, gestures, and makeup. In this respect, cosplay can be regarded as an artistic act through which individuals externalize the performative bond they establish with fictional characters. Individuals establish a direct connection with characters through clothing and other visual elements and represent these characters through their bodies. Brought into the physical world, these representations acquire spatial and visual reality through the combination of costume construction, makeup, and performative gestures. This study aims to provide a conceptual framework for cosplay by examining the practice through the methodologies and aesthetic principles of the aforementioned artistic fields. The position of cosplay within contemporary art is analyzed through such dynamics as the transformation of the body into a narrative surface, the construction of costume as an artistic object, and the temporal nature of performance. Employing qualitative research methods and visual research techniques, the study evaluates the position of this multilayered form of production, shaped by digital culture and new media environments, within discussions of modern art.

Keywords: Cosplay, performance art, wearable art, body art, new media

Giriş

Cosplay teriminin, Nobuyuki Takahashi tarafından 1983 yılında Amerikalı hayranların Worldcon'daki kostümlü katılımını aktarırken türetildiği genel olarak kabul edilmektedir (Crawford ve Hancock, 2019, s. 7). Her ne kadar cosplay pratiği tarihsel olarak Japonya ve Doğu Asya kökenli yapımlardan etkilenecek ortaya çıkmış olsa da zaman içerisinde farklı coğrafyalara yayılmış; fantezi, drama, büyü ve aşk gibi çeşitli anlatı türlerini kapsayan geniş bir içerik alanı içerisinde uygulanır hâle gelmiştir. Cosplay kostümlerini diğer kostümlerden ayıran fark, çıkış noktasının kararlılığı ve bu örneğin hayata geçirilmesi olmuştur. Ancak dünyanın her yerinde birçok seveni olan bu oluşumun eğlence, hareketli, sosyal ve bir o kadar da masraflı bir eğlence, sosyal etkileşim ve ekonomik boyutları bulunan bir kültürel etkinlik olduğu da söylenmelidir (Bayraktar, 2022, s. 74). Ancak başarılı bir cosplayer olmak için hem kültürel birikim ve el becerisi hem de tiyatral yeteneklere sahip olmak önemlidir (Leng, 2013, s. 100). Bu bağlamda cosplayer kavramı, kurmaca karakterlerin yeniden canlandırılması amacıyla bu karakterlere hayranlık duyan ya da onların kimlik ve imajlarını taklit etmeyi tercih eden bireyleri tanımlamak için kullanılmaktadır.

Cosplay, kurgusal karakterlerin imaj ve kimliklerinin beden, kostüm, makyaj ve performatif unsurlar aracılığıyla yeniden üretildiği etkileşimli bir süreçtir (Yang, 2022, s. 1). Bu süreçte belirleyici olan, bireyin karakterle kurduğu özdeşlik ve bu özdeşliğin fiziksel ve estetik bir temsile dönüştürülmesidir. Yaya Han'a göre: Nasıl cosplay yapmanız gerektiğine dair hiçbir kurallar silsilesi veya izlemeniz gereken bir yol yoktur. "Kendinize hiç benzemeyen bir karakter gibi giyinmek istiyorsanız, bunu yapabilirsiniz!" diyerek cosplay sanat pratiğinin özgünlüğü ve özgürlüğünün boyutlarını dile getirmek istemiştir (Orsini, 2016, s. 13). Başka bir deyişle, cosplay dünyasının kapsayıcı niteliğini gözler önüne sermektedir. Cosplay, farklı ten renklerine kültürel ve dinsel geçmişlere ve çeşitli beden tiplerine sahip farklı cinsiyetten katılımcı bireyleri bir araya getirme potansiyeline sahiptir. Söz konusu sanat pratiğinde belirleyici olan unsur, biyolojik ya da toplumsal farklılıklardan ziyade hayal gücünün üretim sürecinde nasıl kullanıldığı ve bu doğrultuda ne tür sanatsal olanaklar yaratılabildiğidir.

Cosplay pratiklerinde canlandırılacak karakterin belirlenmesi sürecinin; icracının bedensel olanakları, teknik becerisi ve sanatsal ifade arayışıyla doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir. Bu seçim süreci, prens, dünyayı kurtaran kahraman ya da tehlikeli bir yaratık gibi farklı karakter türleri arasında kararlaştırılan varlık inşasına dayanır. Bazı karakterlerin temsili basit kıyafet kombinasyonlarıyla sağlanabilirken bazıları ise yüksek düzeyde ayrıntı içeren ve zanaatkarlık gerektiren kostümlerle gerçekleştirilir. Nitekim Reika'nın Mash Burnedead karakteri üzerine gerçekleştirdiği uygulamada görüldüğü üzere (Görsel 1), özgün tasarımdaki görsel unsurların kostüm, peruk şekillendirme, makyaj ve bedensel temsil aracılığıyla fiziksel dünyaya aktarılması, kurgusal karakterin yeniden inşa edilmesini sağlamaktadır. Bu üretim süreci cosplayer tarafından bireysel olarak yürütülebileceği gibi profesyonel tedarik ve üretim kanallarıyla da desteklenebilir. Bununla birlikte cosplayde belirleyici olan, kostümün karmaşıklığından çok karakterle kurulan bağın; beden dili, duruşu, jest ve genel atmosferle ne kadar etkili biçimde yansıtıldığıdır.

Görsel 1.

Mash Burnedead, Mashle: Magic and Muscles içinde yer alan bir karakterdir; 2021 tarihli özgün tasarımı (solda) ile Reika tarafından 2024 yılında gerçekleştirilen cosplay uygulamaları (ortada ve sağda)



Cosplay pratikleri çoğunlukla sergi, fuar, gala ve tematik buluşmalar gibi kamusal alanlarda görünürlük kazanmakta; üretilen karakter temsilleri izleyiciler ve diğer uygulayıcılarla bu tür kolektif zeminlerde buluşmaktadır. Üretilen kostüm ve aksesuarlar Anime Expo, Comic-Con ve Gamescom gibi uluslararası ölçekte katılım sağlanan etkinliklerde sergilenmektedir. Bu organizasyonlar yalnızca kostümlerin sergilendiği alanlar değil, aynı zamanda deneyim, bilgi ve tekniklerin paylaşıldığı kültürel etkileşim ortamlarıdır. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren bu tür etkinliklerin artan katılımcı ve medya ilgisi, cosplayin farklı coğrafyalarda görünürlüğünü artırmış ve küresel ölçekte yaygınlaşmasını güçlendirmiştir (Eilu, 2025, ss. 8, 18-19; Woo vd., 2020, ss. 9-11).

Cosplay, "üreten" (cosplayer) ile "izleyen" (seyirci) arasında anlık ve performatif bir ilişki kurmaktadır. Bourriaud'un çağdaş sanatta bağımsız estetik nesneden ziyade insanlar arasındaki ilişkileri ve sosyal bağlamı öne çıkaran "ilişkisel estetik" yaklaşımı doğrultusunda (Bourriaud, 2002, s. 14), cosplay de performatif karşılaşmalar, izleyici etkileşimi, fotoğraf ve dijital paylaşım aracılığıyla ortak bir estetik deneyimin oluşmasına olanak sağlamaktadır. Bu deneyimin dijital platformlarda yeniden üretilmesi ve dolaşıma girmesi, cosplayin fiziksel etkinlik alanının ötesine taşınmasını da sağlamaktadır.

Cosplay üzerine yapılan çalışmalar, olguyu farklı kültürel, toplumsal ve performatif yönleriyle ele almaktadır (Chen vd., 2026, ss. 252-253). Bu çalışmanın çıkış noktasını ise cosplayin çağdaş sanat alanlarıyla kurduğu ilişkinin bütüncül bir kuramsal çerçevede değerlendirilmesi oluşturmaktadır.

Bu çerçevede çalışmanın temel araştırma problemi, cosplayin salt bir alt kültür veya popüler kültür eğlencesi olmanın ötesinde, disiplinler arası bir çağdaş sanat pratiği olarak kuramsal açıdan nasıl temellendirilebileceğidir. Bu doğrultuda araştırmanın amacı,

cosplayi performans sanatı, beden sanatı, giyilebilir sanat ve yeni medya pratikleriyle karşılaştırarak, bu alanlarla paylaştığı estetik ortaklıkları ve bu disiplinlerden ayrılan yönlerini ortaya koymaktır.

Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımı temelinde yürütülmüş olup kavramsal çözümleme ve doküman analizi yöntemlerinden yararlanılmıştır. Nitel araştırma, olguların doğasını, bu olguların ortaya çıktığı bağlamı ve farklı bakış açıları doğrultusunda nasıl anlamlandırıldığını incelemeye odaklanan bir araştırma yaklaşımıdır. Bu yönüyle nitel araştırma, sayısal verilerden ziyade anlam, yorum ve bağlam ilişkileri üzerinden çözümleme yapmayı amaçlar (Busetto vd., 2020, s. 1). Araştırmada kullanılan kavramsal çözümleme, cosplay olgusuna ilişkin temel kavramların kuramsal çerçevede açıklanmasını ve bu kavramlar arasındaki ilişkilerin sistematik biçimde tartışılmasını amaçlamaktadır. Doküman analizi ise araştırma konusu ile ilişkili yazılı ve görsel materyallerin (akademik yayınlar, sanat kuramı metinleri ve dijital içerikler) belirli bir kuramsal çerçeve doğrultusunda incelenerek anlamlandırılması sürecine dayanmaktadır. (Bowen, 2009, s. 27; Crotty, 1998, s. 3).

Bu doğrultuda inceleme; performans sanatı, beden sanatı, giyilebilir sanat ve yeni medya sanatı ile cosplay arasındaki ilişkiler üzerinden yapılandırılmıştır. Veri kaynağı olarak akademik makaleler, sanat kuramı kitapları, çevrimiçi platformlarda yer alan çağdaş sanat uygulamaları ve cosplay pratikleri kullanılmıştır.

Doküman analizi sürecinde incelenecek yazılı ve görsel materyaller ile sanat uygulamalarının belirlenmesinde araştırmanın kapsamı ve amacı doğrultusunda belirli ölçütler esas alınmıştır. Bu kapsamda, tarihsel açıdan performans sanatı, beden sanatı ve giyilebilir sanatın gelişimini temsil eden öncü örnekler ile 21. yüzyılda dijital kültür içerisinde görünürlük kazanan cosplay uygulamalarına odaklanılmıştır. Cosplay örneklerinin belirlenmesinde ise uluslararası ölçekte tanınırlık, kostüm ve malzeme kullanımındaki teknik üretim süreçleri ile performatif temsil nitelikleri dikkate alınmıştır.

Bu kapsam ve seçim ölçütleri doğrultusunda belirlenen sanat uygulamaları ve görsel örnekler; bedenin bir ifade aracı olarak kullanımı, kostüm ve malzeme ilişkisi, performatif nitelik, izleyiciyle kurulan etkileşim ve yeni medya ortamlarıyla kurulan ilişki boyutları üzerinden karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Böylece cosplay ile ele alınan sanat disiplinleri arasındaki benzerliklerin yanı sıra ayrılan yönlerin de ortaya konulması amaçlanmıştır.

Cosplayin Performans Sanatı Bağlamında Değerlendirilmesi

Performans terimi, Türkçede çoğunlukla "gösteri" ile ilişkilendirilir ve günlük kullanımda bir becerinin topluluk önünde sergilenmesi anlamına gelir. Türk Dil Kurumu da performansı, dikkat çekmek amacıyla bir topluluğun önünde sergilenen oyun ya da yetenek gösterisi olarak tanımlar (TDK, t.y.). Ancak performans sanatını yalnızca sergileme eylemiyle sınırlamak yeterli değildir; performans, bir amaç doğrultusunda kurgulanan, belirli bir anlatı ya da deneyim taşıyan ve icracı ile izleyici arasındaki etkileşime dayanan canlı bir süreçtir. Burada izleyen ve izlenen arasındaki ilişki belirleyicidir: Performansın gerçekleşebilmesi için eylemi ortaya koyan bir beden kadar, o eyleme tanıklık eden bir topluluğun varlığı da zorunludur. Dolayısıyla performans, icracı ve izleyicinin karşılıklı varlığıyla anlam kazanan, etkileşime dayalı bir sanat biçimidir (Verdu Martinez ve Demiral, 2014, s. 182).

Performans sanatı, özellikle 1960'lı yıllarda görünürlük ve yaygınlık kazanmış olmakla birlikte, kökenleri 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan Dada hareketine ve 1920'ler ile 1930'lardaki sürrealist ve fütürist uygulamalara kadar uzanmaktadır. Bu sanat pratiğinde, sa-

natçının iletmek istediği düşünce doğrultusunda önceden kurgulanan eylem, seçilen mekânda başlatılır, belirli bir süreç içerisinde devam ettirilir ve sonlandırılır. Ayrıca şiir, müzik ve dans gibi farklı ifade biçimlerinden yararlanabilmesi, performans sanatının disiplinler arası bir karaktere sahip olduğunu göstermektedir (Avşar Karabaş ve İşleyen, 2016, s. 342). Fütürist etkinliklerde ortaya çıkmış olmakla birlikte, bu yaklaşım canlı performansı yoğun biçimde kullanan Dada hareketi sanatçıları tarafından daha da geliştirilmiştir (Şenel, 2015, ss. 164-165). Hem fütüristler hem de dadaistler, oyuncu ile izleyici arasındaki sınırı ortadan kaldırmayı hedeflemiş; şok edici ve kışkırtıcı eylemlerin yarattığı kamusal etkiyi bilinçli bir biçimde kullanmışlardır (Goldberg, 2011, ss. 16-17). Avangard tiyatronun erken dönem kuramcılarının biri olan Alman sanatçı Oskar Schlemmer 1920-1929 yılları arasında Bauhaus'ta ders vermiş ve özellikle ayrıntılı kostümlerle birlikte karmaşık hareket düzenlerine dayanan çalışmalarıyla tanınmıştır (Sandström, 2010, ss. 3-4) (Görsel 2).

Görsel 2.

Oskar Schlemmer, Bauhaus Sahnesi, Triadik Bale, 1923



Oskar Schlemmer, Bauhaus theatre, Triadisches Ballett, 1923

Bu çerçevede, cosplay pratiğinin de esnek bir kavramsal alan içerisinde değerlendirilmesi uygun görülmektedir. Performans sanatının kendi içerisindeki ayrımları, cosplayin hangi eksen üzerinden ele alınabileceğine dair teorik bir çerçeve sunma ihtiyacını doğurur. Performans sanatı kendi içerisinde de gösteri sanatı, happening (oluşum), body-art (beden sanatı) olarak ayrılır ancak bazı kaynaklarda üçü de gösteri sanatı başlığı altında toplanmaktadır. Mehmet Yılmaz'a göre "Performans, happening ve beden gibi sıfatlarla tanımlanan sanat biçimleri iç içe geçmiş durumdadır, hatta bazı durumlarda bunları birbirinden ayırmak olanaksızdır..." (Bozkurt, 2012, s. 214) yaklaşımı doğru kabul edilebilir. Bu doğrultuda, cosplay pratiği de söz konusu geçiş alan içerisinde konumlandırılabilir.

Diğer bir anlamda performans sanatının temel bileşenleri olan bedenin sahnelenmesi, canlı eylem, izleyiciyle kurulan karşılaşma ve zamansal bir olay olarak gerçekleşme durumu, cosplay pratiğinde de belirgin biçimde görülür. Cosplay, her ne kadar popüler kültür ve fandom bağlamında ortaya çıkan bir pratik olarak değerlendirilse de cosplayerin bedeni aracılığıyla kurgusal bir karakteri canlı olarak yansıtmaya bakımdan performans sanatının temel ilkel-eriyle örtüşen bir yapıya sahiptir. Cosplayer, kostüm, makyaj ve aksesuarlar yoluyla bedeni dönüştürmekle birlikte jest, duruş, mimik ve davranış kalıpları aracılığıyla karakterin kimliğini zamansal ve mekânsal bir olay hâline getirir. Bu yönüyle cosplay, somut bir nesne üretiminden çok, performans sanatında olduğu gibi, izleyici karşısında gerçekleşen geçici ve deneyimsel sanatsal bir eylem olarak okunabilir. Dolayısıyla bu sanatsal pratik, yerleşik toplumsal normlara aykırı, alışılmadık ya da rahatsız edici nitelikler taşıyabilmektedir (Görsel 3).

Görsel 3.

İsrail'in Gazze'ye yönelik saldırılarını protesto eden eylemler sırasında 2024 yılında Pikachu kostümüyle gerçekleştirilen bir protesto sahnesi



Geleneksel sanat mekânlarıyla sınırlı kalmaksızın, sanatçının tercih ettiği her türlü ortamda gerçekleştirilebilmesi, bu pratiğe mekân-sal bir esneklik kazandırmaktadır. Metin ya da dramatik kurguya dayanan örnekler bulunmakla birlikte, doğaçlama biçimde gelişen uygulamalar aracılığıyla izleyiciye doğrudan ulaşabilmektedir. Cosplayer, dikkat çekmek istediği olay ya da temaları özgürce ele alabilmekte; farklı materyal ve ifade araçlarını kullanarak bedeni merkez alan bir anlatım geliştirebilmektedir. Bu durum, pratiğin katı kurallarla sınırlandırılmayan, disiplinler arası bir yapı sergilediğini göstermektedir. Sahne ve gösteri sanatlarındaki bedenin, hareket yoluyla ifade aracı olması bakımından benzerlikler taşısa da, tiyatrodaki olduğu gibi önceden belirlenmiş bir metne zorunlu olarak bağlı kalmadan gerçekleşebilmesi, cosplayi bağımsız ve eylem temelli bir üretim alanı olarak konumlandırmaktadır. Performans sanatında olduğu gibi cosplay pratiğinde de eylemin zamansal ve tekil niteliği belirleyici bir unsurdur. Her cosplay performansı, belirli bir mekân ve zaman içerisinde; o anki koşullara, izleyiciyle kurulan etkileşime ve cosplayerin bedensel yorumuna bağlı olarak gerçekleşir. Bu nedenle, performans sanatında olduğu gibi, cosplayde de birebir tekrar edilebilen, sabit ve değişmez bir üretimden söz etmek mümkün değildir.

Görsel 4.

Edward Scissorhands (1990) ve Jack Sparrow (2003) karakterlerine ait özgün görseller (üstte) ile Alyson Tabbitha tarafından 2021 yılında gerçekleştirilen cosplay uygulamaları (altta)



Bununla birlikte, cosplay ile performans temelli sanat pratikleri arasında kurulan bu ortaklıklar, söz konusu alanların bütünüyle özdeş olduğu anlamına gelmemektedir. Guo (2022, s. 844), cosplay ile sahne oyunculuğu arasındaki temel ayrımlardan birini karakterle kurulan ilişkinin niteliği üzerinden açıklamaktadır. Buna göre sahne oyunculuğunda oyuncu, karakterin içinde bulunduğu koşullarda nasıl davranacağını ortaya koymaya yönelirken; cosplayde cosplayer, kendisini karakterin koşulları içerisinde konumlandırarak karakteri kendi bakış açısı üzerinden yorumlamaktadır. Bu nedenle cosplayer, karakterin bütün özelliklerini eksiksiz biçimde yansıtmak yerine belirli özelliklerini seçebilmekte, değiştirebilmekte ve kendi tercihleri doğrultusunda yeniden kurgulayabilmektedir. Nitekim Görsel 4'te yer alan Alyson Tabbitha'nın Edward Scissorhands ve Jack Sparrow yorumları, kaynak karakterlerin ayırt edici görsel özellikleri korunurken bu özelliklerin cosplayerın bedensel ve estetik tercihleri doğrultusunda yeniden biçimlendirilebildiğini göstermektedir. Makyaj, kostüm, renk, doku ve silüet üzerinde gerçekleştirilen biçimsel düzenlemeler, bedenin karakteri temsil eden bir taşıyıcı olmanın ötesinde görsel ve plastik bir ifade alanına dönüşmesini sağlamaktadır.

Cosplayde beden, yalnızca performatif bir eylemin taşıyıcısı değil; aynı zamanda karakter kimliğinin doğrudan üzerine işlendiği, dönüştürüldüğü ve yeniden anlamlandırıldığı bir yüzey hâline gelir. Bu yönüyle cosplay, bedenin ifade aracı ve anlam taşıyıcısı olarak merkezde konumlandığı beden sanatı pratikleriyle kuramsal bir kesişim noktası oluşturur.

Cosplayde Beden ve Giyilebilir Sanat Yaklaşımları

Beden sanatı diğer adı ile vücut sanatının kökeni 1950'lerde soyut-dışavurumcuların resim uygularken yaptıkları gösterilerle başlamıştır. Özellikle Marcel Duchamp'ın herhangi bir nesnenin sanat olabileceği ile ilgili önermesinden hareketle beden sanatının temelleri atılmıştır. Bu yaklaşımdan etkilenen birçok sanatçı 1960'lardan sonra insan bedenini sanat malzemesi olarak kullanmış ve farklı sanatsal pratiklerle gösterimlere yönelmiştir (Şenkan, 2017, s. 114). Yakın dönemde Fransa'da Yves Klein'in mavi boyaya boyanmış çıplak kadın vücudu ile tuvale izler aktarması dönemin en çarpıcı performanslarından biri olarak da değerlendirilir (Erzen, 1997, s. 1892). Klein çalışmasını canlı performans niteliğinde izleyiciler karşısında gerçekleştirirken, kullandığı bu boyalı vücutları da daha sonra sergileyerek bedeni sanat objesine dönüştürmeyi amaçlamıştır. Bu dönüşüm ile Klein, sanatla insanı artık bütünleştirerek, sanatın birleşik bir ifade gücüne sahip olabileceğini göstermiştir (Balseçen, 2018, s. 14) (Görsel 5). Bedenin sanatsal üretimde kullanılması, onun yalnızca temsil edilen bir imge olmaktan çıkarak çalışmanın doğrudan malzemesi hâline gelmesine olanak sağlamıştır (Jones, 1998, ss. 2-3). Kamusal sanat pratiklerinde ise izleyiciyle iletişim ve etkileşim, sanatsal yaklaşımın temel unsurlarından biri hâline gelmiş; sanatçı ile izleyici arasındaki ilişkinin kendisi de yapıt olarak ele alınabilmektedir (Lacy, 1995, ss. 19-20).

Sanatçının veya bir modelin bedeni üzerinden yürütülen bir gösteride performansla bir bütün olan izleyicinin, bu durumu bir gösteri değil, sanat-hayat bağlamında yaşamın kendisi olarak algılaması amaçlanmıştır.

Dışavurumculuk akımının bir uzantısı olarak 1960'lı yıllarda ortaya çıkan giyilebilir sanat, tekstil ve moda tasarımının bir alt disiplini. Genellikle el yapımı giysiler veya aksesuarlar içeren bu sanat formu, çeşitli malzemelerin özgün kombinasyonlarını kullanarak yaratıcı ifadenin çeşitliliğini sergilemektedir (Kodaman ve Sarı, 2013, s. 78).

Görsel 5.

Galerie Internationale d'Art Contemporain'de "Mavi Dönem Antropometrilere"nin Sunumu (1960)



Bu çerçevede değerlendirildiğinde beden sanatı ve giyilebilir sanat; bireylerin inançları, kültürel özellikleri ve yaşam tarzları ile ilintili olarak beden üzerine uygulanan resimleri, dövmele, piercingleri ve kuşandıkları kıyafetleri kapsamaktadır. Ayrıca bu pratikler, izleyici önünde gerçekleştirilen performanslar aracılığıyla beden üzerinde açılan yaraları dahi içerebilmektedir

Böylelikle beden sanatı ile giyilebilir sanat arasında güçlü kavramsal bir estetik ilişki bulunduğu söylenebilir. Bu şekilde kullanılan terim, sanatçının kendi bedenini merkezi figür veya malzeme olarak kullanarak, kasıtlı ve bilinçli bir şekilde iddialı bir biçimde sergilenen sanat pratiği biçimini çağırıştır (Lodder, 2010, s. 6).

Bu ilişkinin cosplaydeki karşılığı Görsel 6'da da izlenebilmektedir. İki boyutlu karakter tasarımındaki kostüm formunun eva gibi malzemeler aracılığıyla beden üzerinde hacim kazanması, kostümü yalnızca karakteri tanımlayan bir giysi olmaktan çıkarak bedenle bütünleşen üç boyutlu bir plastik yapıya dönüştürmektedir.

Görsel 6.

Fire Emblem Fates oyununa ait Camilla karakterinin Shinobi versiyonunun 2015 tarihli dijital tasarımı (sol) ve Yaya Han tarafından gerçekleştirilen 2024 tarihli cosplay uygulaması (sağ)



Beden sanatının temelinde, sanatçının zaman içerisinde sürekli yeniden üretilen ve hiçbir zaman tam olarak doyurulamayan bir hayranlık ihtiyacının varlığına da işaret edilebilir. Sanatçıyı eylem, olay, fotoğraf dizilimi ya da performans üretimine yönelten temel motivasyon, izleyiciyle kurulan bu doğrudan ve elde edilmiş hayranlık ilişkisidir. Beden sanatçıları, dünyayı mesafeli bir gözlemlerle izleyen pasif konumda değil; bedenlerini doğrudan ifade alanına dönüştüren, çoğu zaman sert ve kibar olmayan ifade biçimlerini benimseyen bir tutum sergilerler. Burada belirleyici olan bilgi birikimi değil, bireyin sahip olduğu bilginin farkındalığıdır. Sanatçının alışılmışın dışında ya da alternatif bir tarzda üretme çabası ise, sanata atfedilen yerleşik prestij konumlarını bilinçli biçimde askıya alma arzusunun bir göstergesi olarak değerlendirilebilir (Beuys, 2009, s. 953). Ancak sanat nesnesinin meta olarak alınıp satılmasına ve bu bağlamda değerlendirilmesine karşı duruşun önemli bir göstergesi de olmuştur. Eylemcilerin amaçları diğer avangard sanatçılarla eşgüdümlü, metalaştırılabilir tüm sanat pratiklerini reddetmek temeli üzerine kurgulanmıştır (Aslantürk ve Altunöz, 2023, s. 27). Öte yandan vücut bir sanat eseri haline geldiğinde (veya sanatın merkezi haline geldiğinde) yeni potansiyeller kazanır. Tıpkı sanat eseri olarak nitelendirdiğimiz diğer tüm nesneler gibi işlev görebilir, algılanabilir ve hatta alınıp satılabilir.

Beden sanatının sadece güzel, dekoratif, görsel açıdan çarpıcı veya estetik açıdan yenilikçi bedenler yaratmanın ötesinde, tam teşekküllü bir sanatsal üretim modu olarak çalışma potansiyelini sunması gerekir. Bu üretim anlayışı, bedeni pasif biçimde sergilenen unsur olmaktan çıkarak kimlik, rol ve anlamın doğrudan üretildiği bir alana dönüştürür (Görsel 6). Cosplay pratiği ise bu yaklaşım içerisinde, bedenin performans ve vücut sanatı yoluyla dönüştüğü, bunun üstüne tekrar eden eylemlerle anlam kazandığı çağdaş sanatsal bir hareket olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla bu kültürel pratiğin hayata geçmesinde rol oynayan sanat biçimlerinde cosplay ile en fazla paralellik gösterenin beden sanatı olduğu söylenebilir. Beden sanatı ile birlikte oluşturulan küçük veya büyük toplulukların tüketicilerine performans sanatı ile sunması, cosplay sanat pratiğinin bir diğer belirgin özelliklerindendir. Cosplayer, anime/manga, film, oyun ya da kitaplarda bulunan birtakım karakterleri özümseyerek onların cosplaylerini canlandırmalarının yanı sıra seyrek de olsa özgün karakterler de oluşturabilmektedirler. Cosplayin özünde, bireyin canlandırdığı karakteri içselleştirerek onunla özdeşleşmesi ve bunu deneyimsel bir düzlemde yeniden üretmesi yer almaktadır. Ancak cosplayerlar, basitçe en sevdikleri karakterlere bürünmelerinden daha fazlasını yapar. Yaratıcı yönlerini ifade etmek ve karakterlerinin derinliğini göstermek için, sergi mekânlarında zaman zaman sevdikleri sahneleri oynayarak karakterleri gibi davranırlar veya onların ses tonu ile konuşabilirler. Diğer bir deyişle, bu oyunculuk kavramının başka bir boyutudur. Cosplayerlar aslında performans sergiler ve bu sergileme, sürecin bir parçası olarak kabul edilir. Burada aslanan bir cosplayerin arzuladığı karaktere kendini ve hareketlerini ne kadar benzetebildiğidir (Görsel 7). Dolayısıyla bu sanat pratiğini hibrit olarak ifade edilen bir kategoriye konumlandırmak daha uygun düşmektedir. Çünkü cosplay, performans sanatının yanında giyilebilir sanattan, beden sanatından ve tekstil sanatından da beslendiği gözlemlenmektedir. Bu çeşitlilik cosplay sanat pratiğine kattığı değer dikkate alınması gerekliliğini doğurmuştur. (Bayraktar, 2019, s. 74).

Benzerliklerin ötesinde, Beden sanatı (Body Art) ile cosplay pratiği arasında bedene müdahalenin niteliği ve estetik amacı bakımından temel farklılıklar bulunmaktadır. Beden sanatında sanatçının bedeni doğrudan yapının merkezi figürü, yüzeyi veya malzemesi hâline gelebilmekte; beden üzerinde gerçekleştirilen dövme,

piercing ve skarifikasyon (deri dađlama) gibi kalıcı ya da yarı kalıcı müdahaleler sanatsal üretimin bir parçası olarak değeriendirilmektedir (Lodder, 2010, s. 6; Warr ve Jones, 2000, s. 11). Lodder'ın da belirttiđi üzere bu yaklaşımda beden, yalnızca performansa katılan bir unsur değil, doğrudan sanatsal nesne veya malzemenin kendisidir. Cosplay pratiğinde ise bedensel dönüşüm çoğunlukla protez makyaj, vücut boyama, peruk ve kostüm gibi geçici ve geri döndürülebilir uygulamalar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Buradaki temel ayırım, müdahalenin kalıcılığından ziyade bedenin hangi amaçla dönüştürüldüğünde ortaya çıkar. Beden sanatında bedenin kendisi sanatsal sorgulamanın doğrudan konusu ve malzemesi hâline gelirken; cosplayde beden, önceden var olan kurgusal bir karakterin görsel ve anlatısal özelliklerinin yeniden temsil edildiđi bir taşıyıcı işlevi görür. Bu nedenle cosplay, bedeni doğrudan bir sanat nesnesi olarak problemleştirmekten ziyade, onu kurgusal bir kimliğin geçici olarak somutlaştırıldığı dönüştürülebilir bir temsil alanı olarak kullanması bakımından beden sanatından ayrılmaktadır.

Görsel 7.

Diavolo, JoJo's Bizarre Adventure: Golden Wind serisinde yer alan bir karakterdir; 1995 tarihli özgün çizim tasarımı (sol üstte) ile 2026 tarihli Leon Chiro tarafından gerçekleştirilen cosplay uygulamaları (sağ üstte ve altta)



Bazıları cosplayin bir sanat biçimi olduğunu ileri sürerken, bazıları onu çocukça maskeli bir balo olarak değeriendirmekte; kimi katılımcılar için ise bu pratik yalnızca eğlenceli bir etkinlik olarak görülmektedir. Bu farklı yaklaşımlar içerisinde öne çıkan temel unsur ise özgürlük duygusudur. Kurgusal dünya, insanların yaşamında önemli bir eğlence ve ifade alanı sunmakta; bireylere çok çeşitli duygu ve deneyimler yaşatırken hayal gücünün gelişimine de katkıda bulunmaktadır. Söz konusu evrenler, düşüncelerini ya da zihinsel imgelerini görselleştirmeye çalışan sanatçılar için güçlü ve sürekli bir ilham kaynağı hâline gelmektedir. Sanatçılar, farklı mekânsal ve zamansal bağlamlara sahip yeni evrenler tasarlayarak,

cansız nesneler, yaratıklar ve çeşitli varlık türleriyle dolu kurgusal alanlar oluşturmakta; bu süreçte belirli karakterlere görsel ve anlatısal bir yaşam kazandırmaktadırlar. Bu kurgusal üretim süreci, karakterlerin görsel kimliğinin ayrıntılı biçimde yeniden kurulmasını da beraberinde getirmektedir. Bundan dolayı bürünülecek karakterin makyajı ve giysileri birbiriyle yakından ilişkilidir; her ikisi de hayranın görsel olarak belirli bir karakterin simulakrumuna dönüştürülmesine katkıda bulunmaktadır.

Cosplay kültürünün uygulanması, yalnızca kıyafetleri ve performansları kopyalamak değildir. Zaman zaman cosplayerlar bedenlerinde boyama veya geçici dövmeleleri de kullanırlar. Dövmeler ile diğer sanat formları arasındaki basit karşılaştırmaların ardında karmaşıklıklar olsa da dövmelelerin halkın bilincinde beden sanatı unvanını kazanmış olmasının nedeni, büyük ölçüde resim, çizim ve birtakım boyalarla bezenmelerinden gelmektedir. Dolayısıyla dövmeler, belirli bir anlamlandırıcı özne tarafından üretilen sembolik bir işaretin vücuda yazılması şeklinde basitleştirilerek okunmuştur ve okunmaya devam etmektedir (DeMello, 2000, s. 137).

Cosplayer, karakterin bedensel detaylarını titizlikle analiz ederek hiçbir unsuru göz ardı etmemeye yönelik bilinçli bir yaklaşım sergiler. Bunun yanı sıra cosplay, yalnızca kostümün bedene giydirilmesiyle sınırlı kalmayan; beden yüzeyinin geçici müdahalelerle dönüştürüldüğü, bedenin doğrudan ifade alanına dâhil edildiđi bir sürece işaret etmektedir. Burada beden sanatıyla kurulan ilişki, kalıcı modifikasyonlardan bağımsız olarak, bedenin geçici biçimde yeniden kurgulanması ve anlamlandırılması üzerinden okunabilir.

Bunlarla birlikte beden sanatı, kategorik bir etiket olarak saygınlık veya hürmet göstergesi olmak zorunda değildir ve her zaman iyi sanat olarak da kabul edilmeyebilir. Bu alan da diğer sanat formlarını etkileyen kaprislerden, modalardan ve değışken beğeni anlayışlarından etkilenmiştir. Yenilikçi ve heyecan verici olan her zaman geleneksel ve durağan olan tarafından dışlanmıştır (Featherstone, 2000, s. 188). Bu tür bir yaklaşımın benzer biçimlerine, cosplay pratiğine yönelik toplumsal ve sanatsal algılarda da rastlamak mümkündür. Cosplay, zaman zaman yalnızca ergenlik dönemine özgü bir eğlence biçimi olarak değeriendirilmekte; sanatsal bir altyapıdan yoksun, geçici ve yüzeysel bir etkinlik olduğu yönünde önyargılı söylemlerle karşı karşıya kalmaktadır. Ancak bu tür değeriendirmeler, cosplayin üretim periyodunu ve çok katmanlı yapısını göz ardı etmektedir. Cosplay pratiğı, geleneksel sanat anlayışlarının sınırlarını aşarak; tasarım, kostüm üretimi, beden performansı, mekân kullanımı, sergileme stratejileri ve izleyiciyle kurulan etkileşim gibi çok sayıda adımı bir araya getiren, yoğun emek ve ciddi bir planlama gerektiren bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır. Cosplay, yalnızca bir taklit eylemi değil; yapım, sunum ve etkileşim aşamalarının birlikte işlediğı bütüncül bir sanatsal üretim pratiğı olarak ele alınmalıdır. Cosplay pratiğinin çoğu zaman göz ardı edilen yönlerinden biri de sürecin fiziksel ve zihinsel dayanıklılık gerektiren boyutudur. Uzun süreli etkinlikler boyunca yeterli sıvı tüketimi, dengeli beslenme ve bireyin kendi temposunu koruyabilmesi, cosplayerin sağlığını sürdürebilmesi açısından hayati önem taşımaktadır. Özellikle büyük ölçekli kongrelerde etkinlik alanlarının birden fazla mekâna yayılması, sürekli yer değıştirmeyi zorunlu kılmakta ve bu durum ciddi bir fiziksel yorgunluk yaratabilmektedir. Bu nedenle önceden planlanmış yemek araları, kısa dinlenme molaları ve hafif atıştırmalıkların hazırlanması, sürecin yönetilebilir hâle gelmesini sağlayan temel unsurlar arasında yer almaktadır. Ayrıca cosplay üretimi yalnızca etkinlik alanıyla sınırlı değildir; cosplayerin bulunduğu çevreyi önceden araştırması, güvenlik koşullarını gözetmesi ve kamusal alanlarda karşılaşılabilecek risklere karşı bilinçli davranması da sürecin ayrılmaz bir parçasıdır. Elbette bu performans sanatı ile birlikte cosplayerların giydiği kıyafetlerle oluşturduğu motivasyon, bu disiplinler arası hareketin bir diğer ayağı olan "Giyelebilir Sanat"ın ne denli önemli bir temel oluşturduğunun da göstergesidir.

Giyelebilir sanatın tarihsel süreç içerisindeki gelişiminde insanoğlu öncelikle kendisi, daha sonra da çevresi için ihtiyaç duyduğu tekstil ürünlerini Sanayi Devrimi'ne kadar elle üretmiş olduğu, sonraki süreçlerde endüstrinin gelişimi ve moda kavramının günlük hayatta kendine yer edinmesi ile birlikte, giyim sektörünün daha fazla yaygınlaşmış olduğu görülmektedir. Giyim sektörü de genellikle beden üzerinden sergilendiği için her iki kavram da çoklu disiplinler altında değerlendirilebilir. Bu iki kavramla birlikte sanatçı eserini tasarlarken malzeme seçimi de sınırsız hale gelmektedir. Örneğin; çeşitli kumaşlar, farklı kâğıt çeşitleri, insan saçı ve hayvan kılı, metal, boncuk, tel, ahşap, sicim, çeşitli lifler, plastik, cam, doğal çiçek gibi farklı malzemeler kullanılabilir (Öngen, 2016, s. 1240). Giyelebilir sanat, çağdaş sanat akımlarının getirdiği ifade özgürlüğü kavramı ve yaşamın doğaçlama doğasıyla olan özdeşleşmeden etkilenerek varlığını sürdürür. Hareketin temsilcileri, geleneksel kalıplarla sınırlanmayan son derece özgün ve yaratıcı ürünler sunarlar. Benzersiz malzemeler, teknikler ve bakış açıları kullanarak, her bir sanatçı kişisel anlatım biçimleriyle imzasını atar (Yetmen, 2012, s. 79). Dolayısıyla giyelebilir sanat, bireysel ifade biçimleri aracılığıyla ortaya çıkan; belirli tasarım kalıpları ve kurallarla sınırlandırılmayacak ölçüde özgün malzeme kullanımı, teknik çeşitlilik ve farklı bakış açılarıyla şekillenen yaratım süreçlerini içermektedir. Bu doğrultuda giyelebilir sanatın temelini oluşturan tekstil, yalnızca işlevsel bir unsur olmanın ötesine geçerek, farklı sanatsal eylemleri, düşünceleri ve imgeleri bir araya getiren ifade alanına dönüşmüştür. Gelinek noktada sanat, bünyesinde barındırdığı çeşitli akım ve yaklaşımlarla birlikte, öznel ve nesnel değerlerin bir arada değerlendirildiği entelektüel ve estetik diyalogün geliştirdiği tasarımsal bir süreç olarak ele alınmaktadır (Sarı, 2017, s. 72). Yazar Susan King'in "Wearable Art Inspired By The Effects of Information" makalesinde ise giyelebilir sanatta, yaratıcı birey ile ortaya çıkan eser arasında belirli bir sosyolojik ortam ve kültürel zemin içerisinde gelişen güçlü bir ilişkinin kurulduğu ifade edilmektedir (King, 2000, s. 11).

Bu ilişki, giyelebilir sanat pratiklerinde bedenın yalnızca giysi aracılığıyla değil, aynı zamanda çeşitli görsel müdahaleler yoluyla da biçimlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Nitekim bir karakterin inandırıcı biçimde canlandırılabilmesi için yalnızca kostüm kullanımı yeterli görülmemekte; cosplayerlar tarafından uygulanan eyeliner, takma kirpik, aydınlatıcı pudra ve kontur gölgeleri gibi kozmetik unsurlar da görsel dönüşümün önemli bileşenleri olarak kullanılmaktadır. Hatta bu materyaller zaman zaman belirli sembolik anlamlar da barındırmaktadır. Bu anlamlar büründükleri karakterin değiştirilmiş vücut özelliklerini sergilemektedir. Örneğin gözler ve kaşlar, cosplayerların fiziksel dönüşümünde önemli unsurlardır. Erkek karakterleri canlandırırken cosplayerlar genellikle gözlerini kısarak daha agresif ve sert bir ifade oluşturmayı amaçlayabilirler. Makyözler, cosplayerların gözlerinin boyutunu ve kaşlarının şeklini değiştirerek göz teması yoluyla bu uygulamaları daha da vurgulamaya yardımcı olurlar. Bazı cosplayerlar, fiziksel görünüşlerini karakterlerine olabildiğince yaklaştırmak için önemli çabalar sarf ettiği de gözlenmektedir. Zaman zaman saçlarını parlak ve doğal olmayan renklere boyamanın da ötesine giderek kaslarına destekleyici malzemeler eklemekten çekinmeyenler de bulunmaktadır.

Cosplay sanat pratiğinde kostüm yapmak başlı başına bir meseledir. Zira dikiş, örgü veya biçimlendirmeler model yapımına benzerdir. Fakat kesinlikle, tüm uygulamaların sergilendiği alanın vücut olması nedeniyle, modelleme yapmanın üstünde bir performans gerektirmektedir (Crawford ve Hancock, 2019, s. 181). Öztürk ve Ziaei "Kostüm, oyununun yalnızca dış görünümünün değil, iç dünyasını ve bilinçaltını da yansıtabilmelidir. Kostümün giysi tasarımından ayrıldığı en önemli nokta budur." (Öztürk ve Ziaei, 2016, s. 99) ifadesiyle, kostümün salt bir giyim nesnesi değil, karak-

terin özelliklerini ve anlatsal arka planını görünür kılan önemli bir ifade aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla kostüm, onu giyen kişinin üzerinde giysi olarak kalmamakla birlikte giysileriyle farklılık yaratan cosplayerlar tarafından olmak istedikleri karakterin görünüşüne bürünerek onun ruh halini içselleştirenler tarafından da kullanılmaktadır. Giyelebilir bir nesne olarak kabul edilen giysi, plastik sanatlarda yalnızca estetik kaygılar ile yorumlanan sanatsal bir tekstil olarak değerlendirilmemiş, aynı zamanda sanatçısının dışavurumu olarak karakterinin kişiliğini yansıtan farklı bir form olarak da kullanılmıştır (Kodaman ve Sarı, 2013, s. 78).

Giym kavramının geleneksel terminolojisi içerisinde giderek genişlediği ve yenilendiği günümüz giysi formlarında, giysi ve özelliklerinden bahsederken tekstil tasarımına ilişkin tanımlarda moda ve sanat ile birlikte teknolojik kavramlar da kullanılmaya başlanmıştır (Sarı, 2017, s. 70). Bu teknolojik kavramların, giyelebilir sanat bağlamında mekanik araç ve gereçlerden esinlenilerek geliştirilen çağdaş tasarımlarda da karşılık bulduğu söylenebilir. Sanat üretiminde teknolojinin kullanılması, üretim süreçlerini daha verimli ve düşük maliyetli hâle getirirken, özellikle dijital üretim teknikleri ve üç boyutlu baskı teknolojileri gibi gelişmeler çağdaş sanat pratikleri üzerinde önemli dönüşümler yaratmıştır (Adeloye et al., 2024, s. 21). Günümüz tekstil teknolojisi ile bütünleşmiş giyelebilir sanat olgusu, mekânsal oluşumlarda kendini gösterirken; fotoğraf ve video teknikleri aracılığıyla kayıt altına alınarak ulaşılması güç mecralarda dahi görünürlük kazanabilmektedir. Bu noktada teknoloji gelişiminin, tekstil dünyasına ve sanat bağlamında değerlendirilen giyelebilir sanat pratiğine çok yönlü katkılar sunduğu söylenebilir (Türkdoğan, 2014 s. 101). Teknolojik eklentiler ile birlikte çoğu cosplayer, bu sanat hareketini maliyetli bir uğraş olarak görse de cosplay topluluğu, sanat formuna ilgi duyan herkesin erişimini teşvik etmeye çalışmaktadır. "Closet cosplay" (dolap cosplayeri) olarak bilinen bütçe dostu bir seçenek, cosplayerları mevcut giyim eşyalarını kullanarak bir karakterin kostümünü yeniden yaratmaya teşvik etmektedir. Cosplayin benzersizliği, kapsayıcı tutumundan kaynaklanmaktadır; zira her türlü arka plana sahip bireyler memnuniyetle karşılanmakta ve kendilerini ifade etmeye teşvik edilmektedirler. Ancak, bazı cosplay yarışmalarında veya etkinliklerinde, hazır kıyafet kullanımının yaygınlaşması etik açıdan sıkıntılar neden olabileceği de düşünülmektedir. Çünkü bu tür kostümler, cosplay kıyafetlerini başkalarından sipariş eden veya parçalarını satın alan hayranlar tarafından da ticarileştirilmektedir. Kostüm ve aksesuarların e-ticaret platformları üzerinden giderek daha fazla satılması, ticari faaliyet ile yaratıcılık arasındaki dinamikleri bozduğu iddia edilmektedir (Lamerichs, 2014, s. 2). Her ne kadar hazır giyim sisteminin cosplay pratiğinde yaratıcılığı sınırlama potansiyeli bulunduğu kabul edilse de bu yaklaşım özellikle sürece yeni dâhil olan bireyler açısından deneysel bir başlangıç alanı olarak işlev görebilmektedir. Hazır kostümler, genç cosplayerların ve yeni girişimcilerin karakter, malzeme ve beden ilişkisini tanımlarına olanak tanıyan geçici ve öğretici bir araç olarak değerlendirilebilir. Zaman içerisinde bu sanatsal pratiğe duyulan ilgi ve süreklilik arttıkça, cosplayerın el becerileri gelişmekte; karaktere ait kostümler, bireysel tasarım süreçleriyle yeniden kurgulanmaktadır. Bu aşamada kostüm, yalnızca dikim yoluyla değil; yapıştırma, birleştirme, sabitleme ve yüzey bezemeleri gibi farklı tekniklerle zenginleştirilerek bedene uyarlanmaktadır. Böylece cosplay, hazır giyimden bireysel üretime evrilen bir süreç içerisinde, kostümün bedenle bütünleştiği ve giyelebilir sanat bağlamında değerlendirilebilecek özgün bir yaklaşıma dönüşmektedir.

Giyelebilir sanat ile cosplay arasında tasarım felsefesi, işlev ve temsil ilişkisi açısından belirgin farklılıklar da bulunmaktadır. Giyelebilir sanatta giysi, geleneksel işlevinin ötesine geçerek sanatsal düşüncenin aktarılabilirdiği kavramsal bir üretim alanına dönüş-

bilmekte; sanatçılar tekstil ve giysiyi tuval ya da kil gibi sanatsal ifade araçlarının yerine kullanabilmektedir (English, 2013, s. 44; Yetmen, 2012, s. 79). Buna karşılık cosplayde üretilen veya bir araya getirilen kostüm, yüksek düzeyde işçilik ve kişisel yaratıcılık içerebilmesine rağmen, çoğunlukla önceden var olan kurgusal bir karakter ve onun görsel temsillerinden hareketle oluşturulmaktadır. Peirson-Smith (2013, ss. 96–97), cosplayerların kostümlerini mevcut manga ve anime karakterlerinden hareketle oluşturduklarını, bu görsel kaynakları araştırdıklarını ve kimi katılımcılar açısından karaktere görsel sadakatin önemli bir ölçüt olduğunu ortaya koymaktadır. Bu açıdan giyilebilir sanatta giysinin kendisi sanatsal düşüncenin üretildiği bir alan hâline gelebilirken, cosplayde kostümün işlevi mevcut karakter kimliğinin beden üzerinde yeniden kurulmasıyla belirginleşmektedir.

Cosplay üretim süreçleri yalnızca fiziksel kostüm tasarımıyla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda dijital ortamlarla kurulan etkileşim içinde gelişmektedir. Pratiğin fotoğraf, video, sosyal medya ve dijital paylaşım kültürü yoluyla tekrar eden, çoğalan ve dolaşıma giren bir yapıya sahip olması, onu yeni medya sanatı ve dijital sanat alanlarıyla da buluşturmaktadır. Bu nedenlerle cosplay, günümüzde beden, nesne, mekân ve dijital ortam ekseninde işleyen yeni bir yaklaşım olarak değerlendirilmelidir.

Cosplayin Yeni Medya Ortamındaki Görünürlüğü

Yeni Medya için tek, kesin ve nihai bir metodolojik ya da kuramsal yaklaşımın oluşturulabileceğini düşünmek naiflik olur. Ancak yeni medyayı bizler, günümüz iletişim ortamlarını tanımlayan en belirleyici alanlardan biri olarak algılamamız gerekmektedir. Diğer bir anlamda yeni dijital medya; elektronik metinleri, grafikleri, hareketli görüntüleri ve sesi yapılandırılmış bir bilgisayar ortamında birleştirerek, bireylerin uygun araçlarla, verilerle etkileşime girmesine olanak tanıyan bir eritme potasıdır. Özellikle çocuklar ve gençler için öğrenme, sosyalleşme, görünür olma ve sesini duyurma bakımından sınırsızmış gibi görünen fırsatlar sunmaktadır. Katılımcı potansiyelleriyle yeni dijital medya, kullanıcılar için bir ikinci yaşam ya da sanal yaşam platformu hâline gelmiştir. Bu ortamlar, üyelerin katkılarının önemli olduğuna inandığı ve toplumsal bağlar hissettiği katılımcı kültürleri teşvik eder (Jenkins vd., 2006, s. 7).

Görsel 8.

Symmetra karakterinin 2015 tarihli özgün dijital tasarımı (solda) ve Kamui Cosplay tarafından 2015 yılında gerçekleştirilen cosplay yorumu (sağ)



Teknolojik gelişmelerin çağdaş sanat pratikleri üzerindeki dönüştürücü etkileri, yalnızca üretim tekniklerini değil; sanatsal beklentileri ve toplumsal estetik algıları da yeniden şekillendiren bir yapı ortaya çıkarmaktadır (Özdağ, 2024, s. 19). Cosplayerların kostümleri araştırıp üretmesi, performanslarını prova etmesi ve geliştirmesi, bu sürecin bazı aşamalarının bireysel olarak yürütülmesini gerektirmektedir. Bununla birlikte cosplayerlar, bireysel üretim periyodları sırasında dahi çevrim içi araştırma ve etkileşimler aracılığıyla, cosplay kültürünü paylaşan geniş bir toplulukla sürekli etkileşim hâlinde bulunmaktadır (Crawford ve Hancock, 2019, s. 163). Buradan hareketle cosplay kültürünün büyük ölçüde internet tabanlı topluluklarla hareket ettiği görülmektedir. Üniversite/Lise/Kolej kulüpleri hâlâ etkinlik alanı oluştursa da cosplayin asıl mekânı çevrim içi ortamlarda paylaşılan medyalar (Ruan, 2018, aktaran Yang, 2022, s. 7). Dijital teknolojilerle birlikte medya, yalnızca içerik aktaran bir araç olmaktan çıkarak kullanıcıların anlam üretimine doğrudan katıldığı dinamik bir yapıya dönüşmüştür. Creeber ve Martin'in (2009, s. 5, 16) vurguladığı üzere, yeni medya ortamlarında izleyici ile üretici arasındaki sınırlar giderek belirsizleşmekte; içerikler sabit ve tekil anlamlar yerine, bağlama göre değişen ve çoğul okumalara açık biçimler kazanmaktadır. Bu dönüşüm Görsel 8'de, dijital ortamda oluşturulmuş Symmetra karakterinin kostüm, malzeme ve beden aracılığıyla fiziksel olarak yeniden yorumlanmasında izlenebilmektedir. Karakter tasarımındaki geometrik ve teknolojik biçimlerin beden üzerinde yeniden yapılandırılması, dijital görsel dilin üç boyutlu ve bedensel bir ifade biçimine dönüşmesini sağlamaktadır.

Yeni medya ortamlarında izleyicinin artan etkileşimi, post-yapısalcı kuramın izleyiciyi anlam üretiminde aktif bir özne olarak konumlandıran yaklaşımıyla örtüşmektedir. Bu bağlamda dijital platformlar yalnızca topluluklar oluşturmakla kalmaz, kullanıcıların medya içeriklerini yeniden üretmesine, dönüştürmesine ve dolaşıma sokmasına da olanak tanır (Jenkins, 2006, s. 134). Bu durum, hayran topluluklarının özgün metinlerin ötesine geçen anlam üretim süreçlerine katılımını mümkün kılmakta ve katılımcı kültürün somut bir örneği olarak öne çıkmaktadır; bu bağlamda hayranların karakterleri yeniden yorumladığı ve üretim sürecine aktif biçimde dahil olduğu bir pratik olarak dikkat çekmektedir.

Cosplayin performanslarının da bu metinler arasında geçici ve tekrarlanamaz yapısı, onları fotoğraf ve video kayıtları aracılığıyla belgeleme ihtiyacını doğurur. İzleyiciler tarafından gerçekleştirilen bu görsel kayıtlar, cosplay performansının yalnızca belgelenmesini değil, dijital ortamda yeniden dolaşıma sokularak süreklilik kazanmasını da sağlar. Sosyal medya platformları aracılığıyla paylaşılan bu görüntüler, cosplay performansını fiziksel mekânın sınırlarının ötesine taşıyarak, onu kolektif bir görsel hafızanın parçası hâline getirir. Bu yönüyle cosplay, performans sanatında olduğu gibi, geçici bir eylemin kalıcı izler üzerinden varlığını sürdürdüğü üretim alanı olarak değerlendirilebilir. Bu kültürel fenomenist tutumun gelişmesindeki en önemli faktörlerin başında da zaten görsel ve video içeriği barındıran sosyal medya platformları gelmektedir. Instagram, Youtube ve Facebook'un yanı sıra TikTok, Likee, Twitch, Kick gibi ağırlıklı olarak video/yayın içeriğine odaklanan platformlar, cosplayerlara kendilerini ifade etmeleri için bir sahne sunmuştur. Bunun yanında temelinde süreyle sınırlı olan performans sanatı etkinlikleri, teknolojik kayıtlar sayesinde, iletilen mesajların korunmasını ve izleyiciler üzerinde kalıcı bir etki bırakma misyonunu da yerine getirmektedir.

Çağdaş sanat pratikleri çoğu zaman geçici mikro-topluluklar oluşturan sosyal etkileşim alanları üretmektedir. Bu alanlar sayesinde cosplayerlar, sanki tek kişilik tiyatro ekipleriymiş gibi kendi videolarını oluşturup paylaşabilmektedirler. Kıyafet, peruk, makyaj ve sahne malzemelerinden sorumlu olmanın yanı sıra, aydınlatma

ve düzenleme gibi video prodüksiyonunun teknik yönlerini de üstlenmektedirler. Böylece cosplay, yaratıcılığı teşvik eden, sanatsal yetkinlik geliştiren ve çevrimiçi topluluklar oluşturan çok yönlü bir kültürel hareket haline gelmiştir. Gauntlett'e (2018, s. 12-14) göre yeni medya teknolojileri ve özellikle sosyal medya, benzer ilgi alanlarına sahip bireyleri bir araya getiren, bilgi paylaşımını ve yaratıcı üretim süreçlerini destekleyen platformlar olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda cosplay pratiği, yeni medya ortamlarının sunduğu katılımcı ve paylaşımcı yapının somut bir örneği olarak ele alınabilir. Sosyal medya platformları aracılığıyla cosplayerlar yalnızca ürettikleri kostümleri sergilemekle kalmamakta üretim süreçlerini, teknik bilgilerini ve deneyimlerini de paylaşarak kolektif öğrenme ve etkileşim alanı oluşturmaktadır. Böylece yeni medya, cosplayi bireysel bir performans alanı olmaktan çıkarak, paylaşımlı üretim, öğrenme ve etkileşim temelli bir kültürel pratik hâline getirmektedir.

Sonuç

Bu çalışmanın özgün katkısı, cosplayi popüler kültür ve hayran kültürü bağlamındaki değerlendirmelerin ötesinde, performans sanatı, beden sanatı, giyilebilir sanat ve yeni medya ile kurduğu ilişkiler üzerinden bir sanat pratiği olarak tartışmasıdır. Yapılan karşılaştırmalı analizler, cosplayin bu alanlarla doğrudan özdeşleşmediğini; özellikle kaynak karakterle kurulan mimetik sadakat ile kişisel yorum arasındaki gerilimin, cosplaye özgü temsil biçiminin belirleyici unsurlarından biri olduğunu ortaya koymaktadır. Bu yönüyle çalışma, cosplayin çağdaş sanat içerisindeki konumunun değerlendirilmesine yönelik kavramsal bir çerçeve sunmaktadır.

Araştırma sonucunda cosplayin, kurmaca ya da dijital düzlemde varlık kazanan bir imajı bedensel ve mekânsal bir gerçeklik alanına taşıyarak temsilin ontolojik statüsünü dönüştürdüğü görülmektedir. Cosplayerlar, bu süreçte deneysel varoluş ile fiziksel deneyim arasındaki geçişi mümkün kılan bir eşik işlevi görmektedir. Performans sanatı, beden sanatı, giyilebilir sanat ve yeni medya ile yapılan karşılaştırmalar doğrultusunda cosplayin bu alanların kuramsal ve estetik olanaklarından beslenen bir sanat pratiği olduğu görülmektedir. Bununla birlikte cosplay, söz konusu sanat alanlarıyla ortak özellikler taşımasına karşın bunlardan herhangi biriyle bütünüyle özdeşleşmemekte; karakterin yeniden yorumlanması, bedensel temsil, kostüm üretimi ve dijital dolaşım gibi kendine özgü özellikleriyle bu alanlardan ayrılmaktadır. Bu değerlendirme, cosplayin yalnızca popüler kültür ve hayran kültürü bağlamında değil, çağdaş sanat tartışmaları içerisinde de ele alınabilecek bir üretim alanı olduğunu göstermektedir.

Çalışmanın doküman analizi ve seçilmiş temsili sanat ve cosplay örnekleriyle sınırlandırılmış olması, araştırmanın temel sınırlılığını oluşturmaktadır. Gelecek araştırmalarda farklı cosplay toplulukları ve uygulayıcılarıyla gerçekleştirilecek görüşme ve gözleme dayalı alan çalışmalarının yanı sıra dijital platformlardaki üretim, paylaşım ve etkileşim modellerinin incelenmesi, bu pratiğin sanatsal ve kuramsal boyutlarının derinleştirilmesine katkı sağlayacaktır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Fikir - A.B.,S.İ.; Tasarım - A.B.,S.İ.; Veri Toplama ve/veya İşleme - A.B.,S.İ.; Analiz ve/veya Yorum - A.B.,S.İ.; Literatür Taraması - A.B.,S.İ.; Yazma - A.B.,S.İ.; Eleştirel İnceleme - A.B.,S.İ.

Çıkar Çatışması: Yazarlardan Serkan İlden derginin Danışma Kurulu üyesi olup, bu durum çıkar çatışması yaratmaktadır. Ancak dergi işleyişinde danışma kurulu üyelerinin karar verme yetkisi bulunmamaktadır.

Finansal Destek: Yazarlar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Yapay Zeka Kullanımı: Yazarlar, bu çalışma için yapay zekâ destekli uygulamalar kullanmadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Concept-A.B.,S.İ.; Design-A.B.,S.İ.; Supervision-A.B.,S.İ.; Resources-A.B.,S.İ.; Data Collection and/or Processing-A.B.,S.İ.; Analysis and/or Interpretation-A.B.,S.İ.; Literature Search-A.B.,S.İ.; Writing Manuscript-A.B.,S.İ.; Critical Review-A.B.,S.İ.

Conflict of Interest: One of the authors, Serkan İlden, is a member of the journal's Advisory Board, which constitutes a potential conflict of interest. However, members of the Advisory Board have no decision-making authority in the journal's editorial processes.

Financial Disclosure: The authors declared that this study has received no financial support.

Use of Artificial Intelligence: The authors have stated that they did not use artificial intelligence-supported applications for this work.

Kaynakça

- Adeloye, A. A., Kayode, T. D., & Akinlawon, T. K. (2024). The impact of technology on the production and consumption of contemporary art. *Art Time*, 6, 21–26. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10894497>
- Aslantürk, M., & Altunöz, A. (2023). Beden sanatı çerçevesinde acının dili olan beden. *Umay: Sanat ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(2), 26–38.
- Avşar Karabaş, P., & İşleyen, F. (2016). Performans sanatının doğuşu ve günümüze yansımaları. *International Journal of Cultural and Social Studies*, 2(2), 340–350.
- Balseçen, H. (2018). Yves Klein'in antropometrelerindeki bedenler. *Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi*, 8(2/1), 12–20.
- Bayraktar, A. (2019). Cosplay tanımı: Video oyunları karakterleri üzerinden. İçinde O. Kunduracı & A. Aytaç (Ed.), *XII. Uluslararası Türk Sanatı, Tarihi ve Folkloru Kongresi / Sanat Etkinlikleri* (ss. 343–346). Konya Büyükşehir Belediyesi & Selçuk Üniversitesi.
- Bayraktar, A. (2022). *Plastik sanatlarda yaratım unsuru olarak siberpunk* [Sanatta yeterlik tezi, Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Kastamonu Üniversitesi Açık Arşiv. <https://acikerisim.kastamonu.edu.tr/items/f9597263-7867-4df8-9614-320eea03de6d>
- Beuys, J., & Jappe, G. (2009). Sadece birkaç kişi değil herkes davetli. İçinde C. Harrison & P. Wood (Ed.), *Sanat ve kuram 1900–2000: Değişen fikirler antolojisi* (s. 953). Küre Yayınları.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics* (S. Pleasance & F. Woods, Çev.). Les presses du réel.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Bozkurt, M. F. O. (2012). Medya sanatı. İçinde M. Yılmaz (Ed.), *Sanatın güncel güncelin sanatı* (ss. 214–241). Ütopya Yayınevi.
- Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020). How to use and assess qualitative research methods. *Neurological Research and Practice*, 2, Article 14. <https://doi.org/10.1186/s42466-020-00059-z>
- Chen, Y. H., Chan, Y. S. C., & Cheung, Y. T. (2026). Cosplay practices in platform-based fan communities: A study of embodied labor, gender performance, and community care. *Scientific and Social Research*, 8(7), 252–260. <https://doi.org/10.26689/ssr.v8i7.15805>
- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the art of play: Exploring subculture through art*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15966-5>
- Creeber, G., & Martin, R. (2009). *Digital cultures: Understanding new media*. Open University Press.
- Crotty, M. (1998). *The foundations of social research: Meaning and perspective in the research process*. Sage Publications.
- DeMello, M. (2000). *Bodies of inscription: A cultural history of the modern tattoo community*. Duke University Press.
- Eilu, S. (2025). *Developing Finnish cosplay conventions with global perspectives* [Master's thesis, Turku University of Applied Sciences].
- English, B. (2013). *A cultural history of fashion in the 20th and 21st centuries: From catwalk to sidewalk* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Erzen, J. N. (1997). Vücut sanatı. İçinde *Eczacıbaşı sanat ansiklopedisi* (Cilt 3, s. 1892). Yem Yayınları.
- Featherstone, M. (2000). Body modification: An introduction. *Body & Society*, 6(1), 1–13.

Gauntlett, D. (2018). *Making is connecting: The social power of creativity, from craft and knitting to digital everything* (2nd ed.). Polity Press.

Goldberg, R. L. (2011). *Performance art: From futurism to the present* (3rd ed.). Thames & Hudson.

Guo, Y. (2022). The esthetics of cosplay. *Fashion Theory*, 26(6), 839–858. <https://doi.org/10.1080/1362704X.2022.2065783>

Hakan Verdu Martinez, E., & Demiral, A. (2014). 20. ve 21. yy.da sanatta malzeme olarak beden; performans sanatı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(6), 180–201. <https://doi.org/10.20488/austd.96090>

Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York University Press.

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MacArthur Foundation.

Jones, A. (1998). *Body art/performing the subject*. University of Minnesota Press.

King, S. R. (2000). *Wearable art inspired by the effects of information technology at the beginning of the twenty-first century* [Master's thesis, University of Wisconsin–Stout].

Kodaman, L., & Sarı, S. (2013). Disiplinler arası bağlamda tuval resimlerinin, dijital baskı yöntemi kullanılarak giyilebilir sanatta uygulanmasına yönelik bir çalışma. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 2(4), 72–83.

Lacy, S. (Ed.). (1995). *Mapping the terrain: New genre public art*. Bay Press.

Lamerichs, N. (2014). Cosplay: Material and transmedial culture in play. *Proceedings of DiGRA 2013 Conference*. <https://doi.org/10.26503/dlv.2013i1.658>

Leng, R. (2013). Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers*, 1(1), 89–110.

Lodder, M. C. (2010). *Body art: Body modification as artistic practice* [Doctoral dissertation, University of Reading].

Orsini, L. (2016). *The cosplay book*. Imagine Publishing.

Öngen, A. G. (2016). Geleneksel tekstil teknikleri ışığında günümüzün giyilebilir sanat algısı. *İdil Dergisi*, 5(24), 1237–1254. <https://doi.org/10.7816/idil-05-24-12>

Özdam, M. A. (2024). Teknoloji ve sanatın kesişimi: Yapay zekâ çağında sanatsal inovasyon ve değişim. *Sanat ve İkonografi Dergisi*, 7(1), 17–27. <https://doi.org/10.62425/sidd.1450478>

Öztürk, F., & Ziaei, M. (2016). Sinemada kostüm tasarım ve uygulama süreci. *Sanat Dergisi*, 27, 97–108.

Peirson-Smith, A. (2013). Fashioning the fantastical self: An examination of the cosplay dress-up phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory*, 17(1), 77–111. <https://doi.org/10.2752/175174113X13502904240776>

Sandström, E. (2010). *Performance art: A mode of communication* [Master's thesis, Stockholm University].

Sarı, S. (2017). Giyilebilir sanat ve beden sanatında dijital tekstil tasarım uygulamaları. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 38, 69–85.

Şenel, E. (2015). Performans sanatları ve sanatçının anlatım aracı olarak beden. *İdil Dergisi*, 4(16), 161–182. <https://doi.org/10.7816/idil-04-16-10>

Şenkan, E. (2017). *Beden kullanımı ve performans sanatı* [Yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi].

Türk Dil Kurumu. (t.y.). *Gösteri*. <https://sozluk.gov.tr/>

Türkdoğan, T. (2014). *Sanat kültür politika: Modernizm sonrası tartışmalar*. Nobel Akademik Yayıncılık.

Warr, T., & Jones, A. (2000). *The artist's body*. Phaidon Press.

Woo, B., Johnson, B., Beaty, B., & Campbell, M. (2020). Theorizing comic cons. *Journal of Fandom Studies*, 8(1), 9–31. https://doi.org/10.1386/jfs_00007_1

Yang, Y. (2022). The art worlds of gender performance: Cosplay,

embodiment, and the collective accomplishment of gender. *The Journal of Chinese Sociology*, 9, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s40711-022-00168-z>

Yetmen, G. (2012). Giyilebilir sanat [Wearable art]. *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 5(1), 76–93.

Görsel Kaynakça

Görsel 1.

MASHLE Committee. (2023). *Mash Burnedead* [Dijital karakter görseli]. *MASHLE: MAGIC AND MUSCLES Official Website*. <https://mashleanime.com/character/>

Reika. (2024). *Mash Burnedead cosplay* [Instagram gönderisi]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C5ascwaho5y/>

Görsel 2.

ArtWizard. (t.y.). *Oskar Schlemmer, Bauhaus theatre, Triadisches Ballett, 1923* [Oskar Schlemmer tarafından tasarlanan performans ve kostümlerin fotoğrafı]. <https://artwizard.eu/the-bauhaus-style-of-oskar-schlemmer-ar-57>

Görsel 3.

Sevinç, Ç. B. (2025, 6 Nisan). *Nerede protesto, orada Pikachu! Resmen eylemlerin maskotu oldu... Şimdi de ABD ve İsrail'de* [Haber görseli]. Mynet Haber. <https://haber.mynet.com/nerede-protesto-orada-pikachu-resmen-eylemlerin-maskotu-oldu-simdi-de-abd-ve-israil-de-110107203199>

Görsel 4.

IMDb. (t.y.). *Edward Scissorhands (1990), Edward Scissorhands karakter görseli* [Film görseli]. <https://www.imdb.com/title/tt0099487/media-viewer/rm980312832/>

IMDb. (t.y.). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (2003), Jack Sparrow karakter görseli* [Film görseli]. <https://www.imdb.com/title/tt0325980/media-viewer/rm495872768/>

Tabbitha, A. (2021). *Edward Scissorhands ve Jack Sparrow cosplay* [Instagram gönderisi]. Instagram. <https://instagram.com/p/CP6liYmBO4N/>

Görsel 5.

Yves Klein Archives. (1960, 9 Mart). *Presentation of the "Anthropométries de l'Époque Bleue" at the Galerie Internationale d'Art Contemporain* [Fotoğraf]. [https://www.yvesklein.com/en/archives/index?sb=_created&sd=desc&r\[\]=photo#/en/archives/view/photo/3523/presentation-of-the-anthropometries-de-l-epoque-bleue-at-the-galerie-internationale-d-art-contemporain-r\[\]=photo&sb=_created&sd=desc](https://www.yvesklein.com/en/archives/index?sb=_created&sd=desc&r[]=photo#/en/archives/view/photo/3523/presentation-of-the-anthropometries-de-l-epoque-bleue-at-the-galerie-internationale-d-art-contemporain-r[]=photo&sb=_created&sd=desc)

Görsel 6.

Fire Emblem Heroes Wiki. (t.y.). *Camilla: Midnight Bloom* [Dijital karakter görseli]. Fandom. https://guide.fire-emblem-heroes.com/en-GB/110050050000870-2/?utm_source=chatgpt.com

Han, Y. (2024, 20 Mayıs). *Shinobi Camilla cosplay* [Instagram gönderisi]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/C7L1CEduM07/>

Görsel 7.

JoJo's Bizarre Adventure: Golden Wind. (t.y.). *Diavolo* [Dijital karakter görseli]. Official Anime Website. <https://jojo-animation.com/character/29.php>

Chiro, L. (2026, 25 Ocak). *Diavolo cosplay* [Instagram gönderisi]. Instagram. <https://www.instagram.com/leonchiro/p/DT6cP5-jN6L/>

Görsel 8.

Overwatch Wiki. (t.y.). *Symmetra: Overwatch Classic* [Dijital karakter görseli]. Fandom. <https://overwatch.fandom.com/wiki/Symmetra?file=Symmetra-portrait.png>

Eos Andy. (2015). *Symmetra – Overwatch cosplay* [Fotoğraf]. Kamui Cosplay. <https://www.kamuicosplay.com/project/symmetra/>