

T.C
İSTANBUL OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**MODA TASARIMI ÖGELERİ İLE DİSTOPİK
FİLMLERDE SOSYAL KİMLİK ANALİZİ
VAKA ÇALIŞMASI: AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ**

Burcu Gamze ONURLAR

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
MODA TASARIMI**

DANIŞMAN

Dr. Öğr. Üyesi Serna UÇAR HATİPOĞLU

İSTANBUL, Aralık, 2018



T.C
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Y Ü K S E K L İ S A N S
T E Z O N A Y I

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : *Burcu Gamze DUVARLAR* Öğrenci No : *152053003*
Anabilim/Bilim Dalı : *moda Tasarımı* Tez Savunma Tarihi : *17.12.2018*
Danışman : *Dr. Öğr. Üyesi Sema Uçar Halipoğlu* Tez Savunma Saati : *11:00*
Tez Konusu :

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 33.Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin *kabulü* 'ne OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
<i>Dr. Öğr. Üyesi Sema Uçar Halipoğlu</i>	<i>[Signature]</i>	<i>Kabul</i>
<i>Doç. Dr. Göliz Mergen</i>	<i>[Signature]</i>	<i>Kabul</i>
<i>Dr. Öğr. Üyesi Nurgün Bıyıklı</i>	<i>[Signature]</i>	<i>KABUL</i>

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)

Basarıya destekliyoruz!



T.C
İSTANBUL OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

MODA TASARIMI ÖGELERİ İLE DİSTOPİK
FİLMLERDE SOSYAL KİMLİK ANALİZİ
VAKA ÇALIŞMASI: AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ

Burcu Gamze ONURLAR

152053003

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MODA TASARIMI ANABİLİM DALI
MODA TASARIMI PROGRAMI

Tezin Enstitüye Teslim Edildiği Tarih:

Tezin Savunulduğu Tarih :

Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi Serna UÇAR HATİPOĞLU

Diğer Jüri Üyeleri : Dr. Öğr. Üyesi Nuray BIYIKLI

Doç. Dr. Güliz MUĞAN

İSTANBUL, Aralık, 2018

T.C
İSTANBUL OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

MODA TASARIMI ÖGELERİ İLE DİSTOPİK
FİMLERDE SOSYAL KİMLİK ANALİZİ
VAKA ÇALIŞMASI: AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ

Burcu Gamze ONURLAR
152053003

YÜKSEK LİSANS TEZİ
MODA TASARIMI

DANIŞMAN

Dr. Öğr. Üyesi Serna UÇAR HATİPOĞLU

İSTANBUL, Aralık, 2018

TEŐEKKÜR

Öncelikle arařtırmam boyunca yardımlarını esirgemeyen danıřman hocam Dr. Öğr. Üyesi Serna UÇAR HATİPOĞLU' na, çalışmalarımı yürütebilmem için her türlü kolaylığı sunan fakültemiz Dekanı Prof. Dr. Demet IRKLI ERYILDIZ' a, kendi alanlarıyla ilgili engin bilgilerini paylaşarak, arařtırmamın zeminini oluřturmamda yardımcı olan Doç. Dr. Güliz MUĞAN, Dr. Öğr. Üyesi Murat TIRPAN ve bilhassa Dr. Öğr. Üyesi İlker ÇAYLA hocalarıma, başta oda arkadaşlarım, Öğr. Gör. Gizem YÜCELEN, Arş. Gör. Görkem ÖNAL ve Arş. Gör. Zeynep ABACI' ya ek olarak çalışma arkadaşlarımdan özellikle Arş. Gör. Canan Demirok, Arş. Gör. Ayşe Pelin BEKTAŐ' a ve ismini yazamadığım diđer tüm çalışma arkadaşlarıma ve son olarak da canım dostum Selin ile her zaman, her koşulda maddi manevi destekleriyle yanımda olan "Biricik Annem' e"

En içten teşekkürlerimle...

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
İÇİNDEKİLER	ii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
TABLO LİSTESİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. AMAÇ.....	3
1.2. ARAŞTIRMA HİPOTEZİ	3
2. ÜTOPYA – DİSTOPYA KAVRAMLARI.....	5
2.1. EDEBİYATTAN SİNEMAYA DİSTOPYA.....	9
2.1.1. Distopik Sinema.....	11
3. MODA TASARIMI VE SİNEMA İLİŞKİSİ.....	19
3.1. SİNEMADA İKONİKLEŞMİŞ KOSTÜM ÖRNEKLERİ.....	26
4. SOSYAL KİMLİK	31
4.1. GOFFMAN BENLİK KURAMI VE SOSYAL KİMLİK.....	33
4.2. KİMLİĞİN İFADE ARACI OLARAK MODA TASARIMI.....	34
5. VAKA ÇALIŞMASI: AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ.....	49
5.1. ANALİZ DEĞİŞKENİ OLARAK MODA TASARIMI ALANININ TEMEL TASARIM ÖGELERİ.....	54
5.2. AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ ANALİZLERİ	61
5.2.1. Açlık Oyunları (2012, The Hunger Games) Film Analizi	61
5.2.1.1. Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi	61

5.2.1.2.	Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi.....	65
5.2.2.	Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak (2013, The Hunger Games: Catching Fire) Film Analizi	67
5.2.2.1.	Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi	67
5.2.2.2.	Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi.....	72
5.2.3.	Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 1 (2014, The Hunger Games: Mockingjay - Part 1) Film Analizi	73
5.2.3.1.	Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi	73
5.2.3.2.	Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi.....	78
5.2.3.3.	13. Bölge / İsyankarlar Grubu Giyim Stili Analizi.....	80
5.2.4.	Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 2 (2015, The Hunger Games: Mockingjay - Part 2) Film Analizi	83
5.2.4.1.	Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi	83
5.2.4.2.	Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi.....	88
5.2.4.3.	13. Bölge / İsyankarlar Grupların Giyim Stili Analizi	89
6.	SONUÇ.....	93
7.	KAYNAKÇA	103

ÖZET

Moda Tasarımı Öğeleri İle Distopik Filmlerde Sosyal Kimlik Analizi

Vaka Çalışması: Açlık Oyunları Film Serisi

Bu araştırmada distopik filmlerde renk, silüet ve dokudan oluşan moda tasarımı öğeleri ve aksesuarlar ile kimlik inşasının analizi yapılmış, sosyal kimliklerin giyim-kuşam yoluyla ifade ediliş biçimlerinin irdelenmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik yaklaşımla vaka incelemesi yapılmıştır. Araştırma kapsamında örneklem olarak “Açlık Oyunları” film serisi seçilerek, filmdeki kimlik grupları, Goffman benlik kuramı çerçevesinde, moda tasarımı öğeleri açısından analiz edilmiştir. Film serisinin siber-feodal toplum yapısı tespit edilmiş ve bu bağlamda serideki toplumun, ayrıcalıklara sahip “Yöneticiler” ve “Capitol halkı” ile sömürülen “Bölgeler” halkı olarak üç sınıfa ayrıldığı görülmüştür. Coğrafi özelliklerine ve zanaat imkanlarına göre ayrılan bölgelerin de kendi içlerinde, birbirlerinden ayırıştırıcı alt kimliklere sahip olduğu tespit edilmiştir. Serinin üçüncü filmine dahil olan “13. Bölge” ise “Panem” den bağımsızlıkları dolayısıyla, tamamen ayrı tutularak kendi içerisinde incelenmiştir. Daha eşitlikçi bir toplum yapısı çizen “13. Bölge” de tek bir lider vardır ve geriye kalan halk arasında sınıfsal bir farklılık gözlenmemiştir. Saldırı için oluşturulan askeri “Özel Tim” ve “Sağlık Personelleri” bölgedeki alt kimlikleri oluşturmaktadır. Tespit edilen tüm bu sosyal kimlik gruplarının, filmlerden giyim stillerini yansıtan ekran görüntüleri alınarak, moda tasarımı öğeleri ve aksesuar kullanımlarına dair analizler tablolastırılarak verilmiştir. Bu kısımda kimlik gruplarının giyim stillerinin, renk, silüet, doku ve aksesuar kullanımı açısından dönemsel etkileri ve anlamlarını içeren yorumlamalara da yer verilmiştir. Film serisinde çok farklı toplumsal sınıflar ve yapılar bir arada bulunmaktadır ve filmdeki her birey sınıfını ve kimliğini işaret eden farklı giyim stilleriyle ekrana gelmiştir. Sonuç olarak moda tasarımı öğelerinin distopik sinemada sosyal kimliğin inşasında kullanıldığı tespit edilmiştir.

Anahtar kelimeler: moda tasarımı, distopik filmler, kimlik, Açlık Oyunları

ABSTRACT

Social Identity Analysis in Dystopic Films with Fashion Design Elements

Case Study: The Hunger Games Film Series

The purpose of this study is to analyze identity construction in dystopian films by using fashion design elements- that consist of color, silhouette and texture- and accessories, and to examine the ways of expression of social identities through clothing styles. A case study was carried out by qualitative research methods with phenomenological approach. In the scope of the research, “The Hunger Games” film series was selected as a sample, and identity groups in the film were analyzed in terms of Goffman’s “Presentation of Self” theory with regards to the fashion design elements. The cyber-feudal social structure of the film series has been identified and in this context, it has been seen that the society in the series is divided into three classes as privileged “Rulers”, “The People of Capitol” and exploited “Districts People”. The districts separated according to their geographical characteristics and craft facilities have also been found to have sub-identities that separate them from each other. The “13. District” included in the third film of the series was self-studied due to its independence from “Panem”. In the “13. District” which draws a more egalitarian society, there is only one leader and the remaining people are equals. The “Task Force” and “Health Personnel” constitute sub-identities in the district. By using the film screenshots that reflect the clothing styles of all of these identified social identity groups, the analysis of the fashion design elements and accessories were tabulated. In this section, periodical reflections and interpretations of the clothing styles of identity groups are included. In “The Hunger Games” film series, many different social classes and structures coexist, and each individual in the film is seen on the screen with different clothing styles pointing to her/his class and identity. As a result, it has been determined that fashion design elements are used in the construction of social identity in dystopian cinema.

Key words: fashion design, dystopian films, social identity, The Hunger Games

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 3.1 The Sennet Bathing Beauties 1919 (WEB-1).....	20
Şekil 3.2 June Knight “Modern Screen Magazine”, 1934. (WEB-1).....	21
Şekil 3.3 “Lady in the Dark” film kostümü(WEB-1).....	22
Şekil 3.4 Julie Christie ve Omar Sharif “Dr Zhivago” (WEB-1)	23
Şekil 3.5 Jean Seberg, “Au Bout du Souffle” (WEB-1)	24
Şekil 3.6 Cleopatra Jones(WEB-1).....	25
Şekil 3.7 The Godfather(WEB-1).....	25
Şekil 3.8 . Marilyn Monroe William Travilla tasarımı beyaz elbisesi ile “Yaz Bekârı 1955” filmi (WEB_2, 2011)	27
Şekil 3.9 Audrey’in 1961’de çekilen “Çılgınlar Kraliçesi (Breakfast at Tiffany’s)” filminden Hubert de Givenchy imzalı kıyafeti (WEB_3, 2011).....	28
Şekil 3.10 Jane Fonda “Barbarella (1968)” filmi Paco Rabanne tasarımı kostümleri ile (WEB_4, 2018).....	28
Şekil 3.11 Bulle Ogier “Maîtresse (1976)” filmi Karl Lagerfeld tasarımı (WEB_5, 2018)	29
Şekil 3.12 Diane Keaton ve Woody Allen “Annie Hall (1977)” (WEB_6, 2018)	29
Şekil 3.13 Milla Jovovich and Bruce Willis “5. Güç (1997)” Jean-Paul Gaultier (WEB_7, 2018).....	30
Şekil 3.14 Bruce Willis, Sophia Goth, Stacey McKenzie, Nicole Merry ve Indra Ové “5. Güç (1997)”Jean-Paul Gaultier (WEB_8, 2018)	30
Şekil 4.1 Kraliçe Nefertiti (WEB_9, 2018)	35
Şekil 4.2 Antik Mısır uygarlığına ait fresk	35
Şekil 4.3 . Nero ve Agrippina. Sebasteion MS. 54- MS. 59 (WEB_10, 2018)	35
Şekil 4.4 “Mary of Burgundy”, “Master H.A.”1520’ler (WEB_11, 2018)	36

Şekil 4.5 . Fransa kralı XIV. LOUIS Saint- Cyr haritası ile, 1714 (Dereboy, 2012: 112)	37
Şekil 4.6 Avusturya İmparatoriçesi Maria Theresa (Dereboy, 2012:117).....	38
Şekil 4.7 Marie Antoinette gemi maketli saç tasarımı (WEB_12, 2018)	39
Şekil 4.8 Josephine Bonaparte'nin taç giyme töreni (Dereboy, 2012:145)	40
Şekil 4.9 1910' lu yıllarda kadın giyimi (Dereboy).....	41
Şekil 4.10 Christion Dior New Look (WEB_13, 2018)	43
Şekil 4.11 Joan Collins 1980'ler giyim modası (Web_ 14, 2017).....	44
Şekil 4.12 Resort 2010 Gucci (WEB_15, 2018).....	45
Şekil 4.13 Louis Vuitton'ın Monogramlı tasarımları (WEB_16, 2018).....	46
Şekil 5.1 Genel hatlarıyla dört ayrı grupta siluet formları (Yetmen, 2016).....	55
Şekil 5.2 “Panem” in yöneticisi Başkan Snow	61
Şekil 5.3 Barış Muhafızları	62
Şekil 5.4 Capitol'den EffieTrinket.....	63
Şekil 5.5 Capitol halkı kullanılan aksuar ve tasarım detayları örnekleri	63
Şekil 5.6 Capitol halkı	64
Şekil 5.7 Capitol' de hizmetçi olarak bulunan Avox sınıfına mensup bir kadın.	65
Şekil 5.8 12. Bölgede yaşayan “Haraç Seçmeleri” için toplanmış bir grup genç kız.	66
Şekil 5.9 12.Bölgede yaşayan “Haraç Seçmeleri” için toplanmış bir grup genç erkek ..	66
Şekil 5.10 Capitol yöneticisi Başkan Snow	67
Şekil 5.11 Barış Muhafızları Komutanları.....	68
Şekil 5.12 Barış muhafızları	68
Şekil 5.13 Capitol halkı kutlama partisinde.....	69
Şekil 5.14 Capitol halkından Effie ve Caesar Flickerman.....	70
Şekil 5.15 Avox	72
Şekil 5.16 Bölgede yaşayan maden işçileri.	73

Şekil 5.17 Capitol yöneticisi Snow beyaz brokar kumaştan ceketle.	74
Şekil 5.18 Capitol yönetici yardımcıları	74
Şekil 5.19 Barış Muhafızları Komutanı	75
Şekil 5.20 Barış Muhafızları	76
Şekil 5.21 Başkan Snow ailesi ve sunucu Ceaser	77
Şekil 5.22 Avoxlar ve yönetici yardımcısı.....	78
Şekil 5.23 Oduncuların oluşturduğu bölge halkı	78
Şekil 5.24 Çiftçilerin oluşturduğu bölge halkı.....	79
Şekil 5.25 13.Bölge Lideri “Başkan Alma Coin”	80
Şekil 5.26 13. Bölge Özel Tim	81
Şekil 5.27 13. Bölge Sağlık Personeli.....	82
Şekil 5.28 13. Bölge halkı.....	82
Şekil 5.29 Başkan Snow kalın yünlü dokularda takımlar ile	83
Şekil 5.30 Yönetici yardımcılarını kırmızı şerit detaylı giysilerle.....	84
Şekil 5.31 Barış Muhafızları Komutanları.....	85
Şekil 5.32 Barış Muhafızları	85
Şekil 5.33 Capitol halkının kışlık dış giyimleri	86
Şekil 5.34 Salonun sağ ve sol köşesinde duran Avoxlar	87
Şekil 5.35 İsyan katılan karışık bölge halkları	88
Şekil 5.36 13. Bölge liderinin Capitol’ de halkın karşısına çıkışı	89
Şekil 5.37 13. Bölge lideri	90
Şekil 5.38 Capitol’ e baskın için oluşturulan özel tim	90
Şekil 5.39 13.Bölge sağlık ekipleri	91
Şekil 5.40 Savaşa hazırlanan 13. Bölge halkı	92

TABLO LİSTESİ

Tablo 1 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol yönetici” sınıfının giyim stili analizi	61
Tablo 2 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış Muhafızları’nın” giyim stili analizi	62
Tablo 3 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkının” giyim stili analizi	64
Tablo 4 . Moda tasarım öğeleri açısından “Avox“sınıfının giyim stili analizi	65
Tablo 5 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler” sınıfının giyim stili analizi	66
Tablo 6 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol Yönetici” sınıfının giyim stili analizi	67
Tablo 7 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış Muhafızları” giyim stili analizi	69
Tablo 8 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkının” giyim stili analizi	71
Tablo 9 Moda tasarım öğeleri açısından “Avox” sınıfının giyim stili analizi	72
Tablo 10 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler halk” sınıfının giyim stili analizi .	73
Tablo 11 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol yönetici” giyim stili analizi.....	75
Tablo 12 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış muhafızları” giyim stili analizi	76
Tablo 13 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkı” giyim stili analizi	77
Tablo 14 Moda tasarım öğeleri açısından “Avox” sınıfının giyim stili analizi	78
Tablo 15 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler ” sınıfının giyim stili analizi	79
Tablo 16 Moda tasarım öğeleri açısından “Lider” giyim stili analizi.....	80
Tablo 17 Moda tasarım öğeleri açısından “Özel Tim” giyim stili analizi	81
Tablo 18 Moda tasarım öğeleri açısından “Sağlık Personeli” giyim stili analizi	82
Tablo 19 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler halkı” giyim stili analizi	83
Tablo 20 . Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol Yönetici” giyim stili analizi.....	84
Tablo 21 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış muhafızları” giyim stili analizi	86
Tablo 22 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkı” giyim stili analizi	87

Tablo 23 Moda tasarım öğeleri açısından “Avox” sınıfı giyim stili analizi	87
Tablo 24 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler halkı” giyim stili analizi	88
Tablo 25 Moda tasarım öğeleri açısından “13. Bölge lideri” giyim stili analizi	90
Tablo 26 Moda tasarım öğeleri açısından “Özel Tim” giyim stili analizi	91
Tablo 27 Moda tasarım öğeleri açısından “Sağlık Personeli” giyim stili analizi	91
Tablo 28 Moda tasarım öğeleri açısından “13. Bölge halkı” giyim stili analizi.....	92
Tablo 29 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları 1” giyim stili analizi	98
Tablo 30 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak” giyim stili analizi.....	99
Tablo 31 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 1” giyim stili analizi.....	100
Tablo 32 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 2” giyim stili analizi.....	101

1. GİRİŞ

İlkel çağlarda temel örtünme ihtiyacını karşılamak için hayvan postlarına bürünen insanlar, kısa sürede kabilelerine özgü aksesuarlar aracılığıyla, semboller üretmeye başlamıştır. Antik çağlarda çeşitlenen tekstil malzemeleriyle, aksesuarlara ek olarak giysiler de bir sınıf, statü göstergesi olarak kullanılmaya başlanmıştır. Giysilerin üretiminde kullanılan kumaşların malzemesi, kalitesi, giysinin modeli halkı ve soyluları birbirinden ayırt etmede kullanılan sembolik araçlara dönüşmüşler ve hatta yasaklarla sınırlandırılmıştır. Ortaçağa gelindiğinde, soylu sınıflar arasında gösterişin artmasıyla da giyim kuşamdaki sınıfsal ayrımlar giderek artmıştır. Haçlı seferleriyle, çok daha çeşitli tekstil malzemelerine erişim sağlayan soylular egzotik, gösterişli kumaşlarla farklılık yaratmaya başlamışlardır. Giyim kuşam tarihi açısından giysi üretiminde kullanılan tekstil ürünleri, ilk defa bölgesellikten uzaklaşmaya da başlamıştır.

Dönüm noktası niteliğindeki Rönesans döneminde “haute couture” tarzlarıyla Fransa moda başkenti haline gelmiştir. Fransız stilinin diğer coğrafyalara da yayılmaya başlamasıyla modern anlamda kullanılan moda olgusu doğmaya başlamıştır. Sanayi devrimiyle endüstriyel bir sektör haline gelen moda, büyük kitlelere ulaşmaya başlamasına rağmen hazır giyim, elit kesim arasında pek rağbet görmemiştir. Bu kesim ayrıcalık sembolü olarak özel tarzların, kendileri için tasarladıkları el dikimi kıyafetlerini giymeye devam etmişlerdir.

20.yy’ dan itibaren çağın önemli fenomenlerinden, akımlarından etkilenen moda değişimini sürdürmüştür. Hazır giyim her ne kadar yaygınlaşmış olsa da ve kısıtlayıcı giyim kuşam kuralları bulunmasa da, modanın belirleyicileri üst sınıf olarak kalmış ve alt sınıflar onları takip etmeye devam etmiştir. Belirginliğini yitirmiş olan giyim kuşamdaki statü farklılıkları, yerini ekonomik güç göstergesi olarak markalar savaşına bırakmıştır. Artık yüksek statü; mükemmel kesilmiş ve tam oturan giysiler, doğal ve pahalı kumaş kullanımı, markalı giysiler ile gösterilmektedir. Kişinin statü farklılıkları genellikle gözlük, saat ya da ayakkabı gibi aksesuarlar ve özellikle lüks tüketimin en

önemli harcama alanlarından biri olan giyim seçiminde kendini göstermektedir. Birey sosyal statüsü, kültürü veya sahip olduğu kimliklere uygun marka tercihleriyle kendini yansıtmaktadır (Medvedev, 2005:197-198).

Bununla birlikte, herkes her şeye ulaşabilmekte ve giyim artık örtünme ihtiyacından ziyade, psikolojik ihtiyaçları karşılamak için tüketilmektedir (Dalcı, 2010). Ayrıca bireyler, modayı kendilerini ifade etme aracı olarak da kullanmaktadır. Bireyin giysileriyle yansıttıkları, diğerlerinin onunla ilgili fikirlerini şekillendirmekte ve bireyin konumunu belirlemektedir. Moda, bireye pek çok farklı sosyal grupla ilişkisinde, kimlik yaratma ve kendisini yansıtmaya imkanı da sağlamaktadır.

Moda, statü yansıtmaya ve kimlik oluşturma niteliği dolayısıyla, görseelliğin ön planda olduğu bir sanat dalı olan sinemada sınıf ve kimlik belirteci olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Özön (2008:107) sinemada giysinin, genellikle belli bir kişinin, toplumun, ülkenin ve kültürün özelliklerini ilk bakışta yansıtan temel öğelerden biri olduğunu ifade etmektedir. Giysi, bu anlamda filmin konusunun geçtiği coğrafyayı, dönemi, karakterin toplumsal sınıfını ve bu kişinin zevkini ortaya koymaktadır. Bu nedenle içinde bulunduğu çağın düşünce yapısının, yaşam stillerinin yansımalarını içinde barındıran sinema sanatı, dönemin moda ve trendlerinin okunması açısından oldukça önemli bir yere sahiptir.

Bilim kurgu sinemasının bir alt türü olan distopik filmler, ekseriyeten gelecekte kurgulanmış olup, çağdaş toplumun bazı bileşenlerine karşı bir uyarı olarak insanların başına gelebilecek olası kötü senaryoları izleyicilere sunmaktadır. Toplumsal ve yönetimsel temalara ağırlık veren distopik filmlerde, sınıf ve kimlik ayrımları keskin sınırlarla ortaya konmaktadır, bu ayrımların karakterlerin giyim kuşamlarına da yansımaları kaçınılmazdır. Çağdaş ve dönemsel filmlerden farklı olarak, hayali ve çarpık bir toplumsal düzenin bulunduğu distopik filmlerde, kullanılan giysi tasarımları toplumla özdeşleşmekte ve hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadır. Ortaya konan yenilikçi tasarımlar, gelecek modasına dair ipuçları sunarak bugünün trendlerini de şekillendirirken, giysilerin gelecekte farklı amaçlarla kullanılabileceğini örneğin, zehirli gazlardan, zararlı UV ışınlarından korunma gibi özelliklere de sahip olması gerekebileceğini göstermektedir.

1.1. AMAÇ

Yapılan literatür taramasında moda tasarımı alanında distopik filmleri herhangi bir açıdan konu alan çalışmaya rastlanılmaması nedeniyle, bu çalışmada renk, silüet ve dokudan oluşan moda tasarımı öğeleri ve aksesuarların kullanımına göre, distopik filmlerde, kimlik inşasının analizi yapılarak, kimliklerin giyim kuşam yoluyla ifade ediliş biçimlerinin irdelenmesi amaçlanmıştır.

1.2. ARAŞTIRMA HİPOTEZİ

Moda tasarımsal öğeler distopik filmlerde kimlik inşasında kullanılmaktadır.

Yapılan literatür taramasında direkt olarak; moda tasarımı ve kimlik olgularını analiz eden, sentezleyen çalışmalara rastlanmamıştır. Moda tasarımı ve kimlik ilişkisiyle ilgili olabilecek araştırmalar aşağıda sıralanmıştır:

Dalıcı (2010) kimlik oluşumu ve temsilinde tarz, imaj ve simgelerin yerine dair araştırma gerçekleştirmiştir. Açıkalın ve Erdoğan (2001) Araştırmasında Veblenci bir yaklaşımla sosyal sınıf, sembol ve statü, sosyal çevre ve kültürle gösteriş amaçlı tüketimin ilişkilerini sunmuştur. Koçak (2010) araştırmasında bireylerin kimlik edinmesinde modanın gücüne değinmiştir. Kadioğlu (2013) kitle iletişim araçlarının şekillendirdiği sosyal kimlikler ve aidiyet duygusu ekseninde tüketici davranışlarını incelemiştir. Cöne (2014) araştırmasında, kimlik ve temsiliyet kavramı ile ilişkilendirdiği giysinin toplumsal rolünü, statü, sınıf ve kimlik olgularıyla ilişkisini, kullanım alanlarını, günümüz sanatına olan etkilerine değinmiştir.

Distopik filmlerle ilgili olarak yapılan literatür araştırmasında özellikle sinema ve mimarlık alanlarında farklı açılardan distopik filmlerin analiz edildiği görülmektedir. Ancak moda tasarımı alanında distopik filmleri herhangi bir açıdan ele alan araştırmalara rastlanmamıştır. Distopik filmlerle ilgili olarak yapılan diğer çalışmalar aşağıda verilmiştir:

Başaran (2007) Bıçak Sırtı (Blade Runner, 1982), Gerçeğe Çağrı (Total Recall,1990), Hesaplaşma (Paycheck, 2003), Azınlık Raporu (Minority Report, 2002), Matrix Serisi (1999–2003), İsyen (Equilibrium, 2002), GATTACA (1997) ve Ada (The

Island, 2005) filmlerini inceleyerek, soğuk savaş sonra çekilen bilim kurgu filmlerinde, distopik rejimler ve kontrol mekanizmalarının üzerinde durmuştur. Yamaç (2013) çalışmasında, Fahrenheit 451, Equilibrium ve I, Robot filmlerindeki gözetleyen iktidar distopyalarını incelemiştir. Suljic ve Öztürk (2013) çalışmasında, Matrix filmine yapı sökücü yöntemle yaklaşarak filmde yer alan ana temaların ikili karşıtlıklarına odaklanmış, metinlerde var olan ve aynı zamanda var olmayan görsel ve dilsel öğeler analiz edilerek ve karşılaştırılmıştır. Akgün Yüksekli (2013) çalışmasında, Metropolis (1927) Filmini aydınlanmanın diyalektiği, modernite, mit ve modern mimari açısından analiz etmiştir. Altınkaya (2014) çalışmasında, Alphaville, Fahrenheit 451, The Road, Cloud Atlas ve Snowpiercer filmlerinin Frankfurt Okulu'nun aydınlanma eleştirisi bağlamında insan-doğa ilişkisinin başkalaşımını incelemiştir. Günal (2015) çalışmasında, kurgu ve distopik mekânı oluşturan öğeleri kullanarak, mekansal bir değerlendirme yapmıştır. Uyanusta (2015), 1970 yılından sonra üretilmiş, uzun metrajlı, edebi eser uyarlaması olmayan “THX 1138” (1971), “Brazil (1985), Dark City (1998), Metropia (2009) ve Lego Filmi (2014) filmlerindeki distopik toplum yapısını ele alarak, distopik filmlerde zaman ve mekânın yeniden yaratımı üzerinde çalışmıştır. Özgan Mısırcı (2017) çalışmasında, kült sayılan, iktidarın, ekonomik sistemin ve aydınlanmacı, sekülerizmi eleştiren Metropolis (1927, Fritz Lang), Fahrenheit 451 (1966, François Truffaut), 1984 (1984, Michael Radford), Brazil (1985, Terry Gilliam), Equilibrium (2002, Kurt Wimmer) filmlerindeki kadın kahramanların toplumsal rol ve cinsiyet açısından nasıl temsil edildiğini feminist kuramlar çerçevesinde ele almıştır. Cantaş (2017), Terry Gilliam’ ın Distopya üçlemesi olarak nitelendirdiği Brazil, 12 Maymun ve Sıfır Teorisi filmlerinin semiyotik ve distopik filmlerin bağlantısını açıklayarak, semiyotik analizini yapmıştır. Sylvia Abdulkahim Taha Al Masani (2017) çalışmasında, özellikle bir felaket sonrası anlatmayan: Gattaca (1997), The Fifth Element (1998) and Equilibrium (2002) üç filmi örnek çalışma olarak seçmiştir. Sosyal, politik, teknolojik ve mimari ütopyaları kapsayan bu filmler, Ütopya / Distopya betimlemelerinin mimari temsiliyetleri açısından analiz edilmişlerdir. Çatalbaş ve Kaya (2017) çalışmasında, Lobster ve Equilibrium Filmlerini denetim ve gözetim mekanizması bağlamında içerik analizi yöntemi ile incelemiştir. Halidi (2017) çalışmasında, Kızıl Nehirler, Cesur Yeni Dünya romanları ve Gattaca filmini öjeni distopyaları açısından analiz etmiştir.

2. ÜTOPYA – DİSTOPYA KAVRAMLARI

Distopya ve ütopya birbiri ile yakından ilişkili iki olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Distopyanın daha iyi anlaşılabilmesi için öncelikle ütopya kavramının anlaşılması gerekmektedir.

Ütopya kavramı ilk kez, Thomas More tarafından aynı isme sahip edebi eserinde 1516 yılında kullanılmıştır. More bu eseriyle ütopya edebiyatı olarak adlandırılan yeni bir edebi türün doğmasını da sağlamıştır.

More, Yunanca yok anlamında kullanılan “ou” ön eki ile yer anlamına gelen “topos” sözcüğünü birleştirerek, olmayan yer anlamına gelen “ou-topos” kavramını oluşturmuştur (Riot-Sarcey, Bouchetand Picon, 2002/2003: 256). Ayrıca “ou-topos” un ön eki olan “ou” nun, iyi anlamına gelen “eu” ön ekini çağrıştırmaması sebebiyle, bu yeni ön ekle birleştirilerek, ou-topos, eutopos olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Eu-topos olarak kullanıldığında ise ütopya sözcüğü bu defa, iyi yer anlamına gelmektedir (Ağaoğulları ve Köker, 2008: 236-237). Dolayısıyla ilk kez More’un ortaya koyduğu ütopya kavramı ön takılarla bir tür cinas oluşturularak (Bezel, 1984a: 8), hem bulunmayan yer, hem de iyi yer anlamlarında kullanılmıştır.

Havemann’ a göre (1980/2005: 7) ütopya kavramı kelime oyunlarının ürünü olmasının yanı sıra, farklı tanımları da bulunmaktadır. Örneğin; Kumar (1991/2005: 9) ütopoyayı mümkün olmayan, ancak insanın bulunmak için heves ettiği bir dünyada yaşamak şeklinde tasvir ederken; Cioran (1960/1999: 81) hiçbir yerde var olmayan değil, yeryüzünde hiçbir zaman var olamayacak cennet düşleri olarak tasavvur etmektedir.

Abensour’a (2000/2009: 3) göre ütopyalarda toplumsal başkalık hedefine sahiptir; diğer bir deyişle ütopyalarda bambaşka bir toplumsallığı gözetmektedir. Bir diğer tanımlamaya göre ise ütopya, aksayan devlet sistemine karşı sunulan başarılı bir taslaktır (Frye, 1965/1971). Bezel’e (1984a: 7) göre ise ütopya, düşte ve düşüncede

kurulmuş eşitlikçi, güzel, doğru ve mutlu bir sosyal düzendir. Temizarabacı (2012) ise ütopyaı çağdaş toplumun siyasal yapısına eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşan ve gelecekte ya da başka bir yerde var olabilecek daha iyi bir sosyal tasarım olarak tanımlamaktadır. Psikiyatir ve yazar Robert Sommers (1969: 78) ise, ütopyaı optimum çevre arayışı olarak tanımlamaktadır. Farklı özelliklere sahip bireylerin her zaman ortak bir ülkü ve yaşam tarzıyla mutlu olabileceğini hayal etmek mantıklı olmadığı için; en mantıklı yaklaşım kimsenin tam olarak istediğini alamadığı ama kimsenin de memnuniyetsizlik duymadığı bir düzendir.

Sosyoloji sözlüğünde kusursuz bir toplumu ya da ideal bir devleti ifade eden hayali bir kurgu (Marshall, 1994/1999: 780); olarak tanımlanan ütopya, felsefe terimleri sözlüğünde ise (Cevizci, 2003: 406) ideal ya da yetkin toplum; ideal bir toplum düzeni ya da yönetim biçimi ortaya koyan tasarım olarak tanımlanmıştır. Yine bir başka felsefe sözlüğüne göre ütopya, gerçekle ilgisi olmayan siyasal ve toplumsal düzen tasarımı, ülküsel yaşam düzeni ve gerçekleşmesi imkânsız görünen tasarımlardır (Timuçin, 1994: 244). Başka bir tanımlamaya göre ise, “salt düşüncede de olsa içinde yaşayanlara eşitlikçi, doğru, adaletli, yetkin bir düzen içerisinde kötülüklerden arındırılmış mutlu bir yaşam sürmeyi vaat eden kurgusal ve ülküsel “kusursuz” toplum tasarısı; “düş ülke” ya da “düş ülkü” (Ulaş, 2002: 1507) anlamlarına gelmektedir. Kurgusal özelliğine vurgu yapılan başka bir tanıma göre ise, gerçekleştirilmesi olanaksız bir toplumsal durumun imge gücüyle tasarlanarak, kusursuz bir yönetim, mutluluk ve refah düzeninin betimlenmesidir (Ozankaya, 2007: 518).

Gerçekten var olmayan ancak insanın orada yaşamak isteyeceği bir yerin hayali bile, ütopyaı cazileştirmiştir. Bu bağlamda ütopyalar gerçekler ile hayaller arasında bir köprü görevi de görmüştür. Ütopyalar kolayca uygulanabileceklerin daima ötesine uzanmakta ve uygulanması tamamen imkânsız tasvirlerle kadar ötelere de gidebilmektedir (Kumar, 2005, 12).

Ütopyalar insanların hayal gücünün sınırlarını zorlamakta ve ütopyanın hiçbir yerdeliği insanları onu aramaya yöneltmektedir. Düş ülkelerin en ince ayrıntılarına kadar tasvir edilmesi; insanların mevcut sınırlarının dışına çıkarak, kısıtlılıkların aşılmasını sağlamaktadır (Erkmen, 2008, 13). Edebi eserlerde ilk olarak ütopyaların, bilinmeyen bir coğrafyadaki ada ülkeler olarak anlatımı, insanları bu adaları aramaya

yönelmiştir. Coğrafi keşifler ile dünyanın en ücra köşeleri keşfedilmiş, denizlerde ayrıntılı bir şekilde haritalandırılmıştır. Bu da ada ütopyalarının inanılabilirliğini azaltmıştır. Bu nedenlerle okurların ilgisini canlı tutabilmek adına ütopya yazarları yeni mekânlar aramaya başlamıştır. Ütopyalar başka gezegenlerde, deniz diplerinde ya da günümüzden senelerce uzakta tasvir edilmeye başlanmıştır. Gelişmelere bağlı olarak giderek değişen ütopya algısı başka bir mekânda değil de gelecekte ya da bilinmeyen zamanlarda gerçekleşen ütopyaları daha inandırıcı kılmıştır.

Ütopya, edebi tür olarak Batı'da ortaya çıkmış ve ardından çevre kültürlerine yayılmıştır (Gülsoy, 2012: 56). Kumar'a göre (2006: 15) bu durumun nedeni: "Hıristiyanlığın doğasıyla ne dünyevi ne de dünyevi olmayan, dünya üstü cennetin, yeni bir cennet ve yeni bir dünyanın benzersiz harmanlanmasıdır. Ütopya, Hıristiyanlık inanışındaki mitlerden ve geçmiş ya da gelecekte insanlığı bekleyen cennet inancından etkilenmiştir." Ütopya, temellerini Hıristiyanlık'tan almış, fakat bunları ayrı bir sosyal felsefe taşıyan yeni bir edebi türe dönüştürmüştür.

More Ütopya adlı eserinde insanların yaşam standartlarının daha yüksek olabileceği ideal ülke olgusundan esinlenerek, eserinde eşitliği temel alan bir toplum modeli tasarlamasının ana özelliklerini sıralamayı amaçlamıştır. Eşitliğe dayalı bir toplum düzeninin ise insanların bencil doğası gereği gerçekleşmesi olası görünmemektedir. More da, ütopya terimi ile aynı zamanda hayal ürünü, gerçek olmayan; gerçekleşmesinin pek de mümkün görünmediği; belki de hiç gerçekleşmeyecek bir toplumu ifade etmek istemiştir (Bezel, 1984a: 8). Ütopyaların gerçekleşme olasılığı tasavvur edildiğinde ise özgürlük kavramından bahsedilemez; çünkü Somay'a göre (2001: 9), özgürlük tam da ütopyanın yıkımıdır. Somay bu durumu şu şekilde özetler:

"Her ütopya projesi totaliteryen bir tasarımdır. Dolayısıyla bu durum ötekini tamamen ortadan kaldırarak, her şeyi o total yapı içine alarak, onun dışında kalanları da yok sayarak kurulur. Bu söylediğim her ütopyanın totaliteryen olduğu zaten benim sözüm değil, Berdyaev'in temel tespiti: "Her ütopya totaliteryendir, her totaliteryen rejim ütöpikdir." Bu totaliteryenizm de ancak ötekini yok sayarak var olur. Ama tıpkı ötekini yok sayan Yunan şehir devletleri gibi aslında öteki olmadan da olamaz." (Somay, 2001: 8). Bu açıklamayla ütopyanın kendisinin distopyayı doğurduğu açıkça ortaya konmaktadır.

Yunanca kelime köküne sahip, ütopyik toplum anlayışının karşıtı, zıt anlamısını belirtmek için kullanılan “distopya” kavramı; bir öntakı olan “dys/dis” (kötü, hastalıklı, anormal) ile, “ou” (yok, değil) eklerinin “topos” (yer) köküyle birleştirilmesi sonucunda oluşmuştur (Roth, 2005: 230).

Distopya kavramı ilk kez Filozof John Stuart Mill tarafından 1868 yılında ütopyanın tersi olarak değil, kötü yer anlamında kullanmıştır (Mill’ den aktaran: Roth, 2005: 230). distopya kavramı tasavvur edilebilecek en kötü yönetimi ya da durumu, keşmekeşi, savaşı ve sıkıyönetimi tanımlamak için kullanırken, “gerçekleşmesini dilerken çok dikkatli olunması gereken bir ütopya” olarak nitelemektedir.

Bezel (1984b: 7), distopya tanımlaması yapmak için öncelikle ütopyaları “düşte ve düşüncede kurulmuş eşitlikçi, doğru, mutlu ve güzel toplum düzeni” olarak tanımlamakta ve buradan yola çıkarak, distopyaları da “ütopyik bir eğilim ve amaçlarla yola çıkıldığında ortaya çıkabilecek olumsuz ve baskıcı bir toplum düzeni” olarak açıklamaktadır. Neticede distopya insanların sıkı bir denetime tabi olduğu ve baskı altına alındığı; içinde yaşanılan döneme ve topluma yönelik eleştiri getiren toplumsal sistemdir.

Akkoyunlu (2003) ise distopyaları, “var olan düzenin toplumsal, ekonomik ve kültürel koşullarının eleştirisiyle karamsar bir tablo çizen ve baskıcı yönetimlerin, özgürlüğü sınırlayan denetimci düzenlerine başkaldırı niteliği taşıyan tasarılar” olarak tanımlamaktadır.

Distopyaların ütopyalarda tasvir edilen yaşamın, düzenli ve hakkaniyetli değerlerinden yoksun, oldukça hatalı, kusurlu, farazî dünya tasvirleri olduğu düşünüldüğünde distopya ilk bakışta ütopyanın tersi olarak değerlendirilebilmektedir. Ancak tam anlamıyla bir zıtlıktan bahsedilmesi mümkün değildir. Distopya kelimesinin “ütopya” kavramından sonra türetildiği göz önünde bulundurulduğunda, salt kelime anlamıyla değerlendirmek yerinde olmayacaktır. Distopya kelimesi ütopya gibi Yunanca’ dan türetilmiş olmakla beraber, ütopyaya gönderme yapmaktadır ve aynı zamanda ütopyanın anlamını da kapsamaktadır. Bu sebeple distopya, olmayan güzel yerin kötü senaryosu ya da ideal toplumun realistik yansıması olarak değerlendirilebilir.

Distopyalar, ütopyaların gerçekleşmesi durumunda ortaya çıkabilecek olumsuz durumları betimleyen anlatılardır.

Distopya, temellerini ütopya geleneğinden almıştır, ancak distopik kurmacanın temel tekniği, toplumsal eleştirilerini mekansal ve zamansal olarak uzakta kurgulayarak aşına olana bir yabancılaştırmadır. Distopik anlatılarla, sorunlu toplumsal ve siyasal düzenlere yeni bakış açıları sağlanır.

Distopyalar, ütopyalara benzer özellikler göstermektedir. Örneğin, totaliter rejimler, sıkı denetimler, düzenin insanlardan önde tutulması bireysel özgürlükleri kısıtlayan unsurlar olarak her iki türde de öne çıkmaktadır (Akkoyun, 2016: 30). Ütopik toplumlar, mümkün olan en iyi anlamda ideali yansıtırken, distopik toplumların sadece fikrin zaferini ya da tiranlığını temsil etmesi, ütopya ve distopyanın en temel ayırıcı özelliklerindedir (Kumar, 2006, 211). Ütopyalarda devletin geleceği ve huzuru için halkın kendini devlete mutlulukla adanması beklenirken, distopyalarda bu durum kendisini baskıcı toplumsal kontrol mekanizmalar aracılığıyla gerçekleştirir. Sosyal yapının ve devlet ideolojisinin betimlendiği distopyalarda, toplum mükemmel yakın olarak tasarlanmıştır ve gelecekte geçen totaliter, baskıcı devlet düzeni konu edilmektedir (Uyanusta, 2015).

Booker'a (2012: 45,46) göre, distopya, ütopyaya karşıt bir düşünce olarak ele alınmamalı ve ütopyayla birlikte işleyen bir kavram olarak değerlendirilmelidir. Çünkü distopya, ütopik toplum yapısındaki tek tipleştirilen yaşam ideallerini eleştirerek, daha iyi bir gelecek umudunu daima taze tutmaktadır.

2.1. EDEBİYATTAN SİNEMAYA DİSTOPYA

Distopyalar da ütopyalar gibi öncelikle edebiyat dünyasında kendini göstermiştir. Distopyanın ortaya çıkışı 20. yüzyılın ilk yarısına, aynı zamanda baskıcı totaliter sistemlerin oluşumuna denk gelmektedir. Distopya kavramı zamanla, dönemin siyasal, teknolojik ve sosyal durumundan etkilenerek ortaya çıkan, siyasal kurgu ve bilim kurgu eserlerini anlatmak için kullanılan bir kavrama dönüşmüştür. Bu anlamda distopya, çağdaş toplumun unsurlarını içeren, modern insanı bekleyen olumsuz geleceği, modern insana anlatan edebi bir tür olarak kabul edilmektedir (Çelik,2015).

Edebiyat alanında ilk olarak J. Max Patrick, Gleen Negley ile birlikte “The Quest For Utopia: An Anthology of Imaginary Societies” (1952) isimli çalışmasında distopya terimini kullanmıştır. Chad Walsh de “From Utopia to Nighmare” (1962) isimli çalışmasında distopyaya yer vermektedir.

Walsh’a (1962: 117) göre hayal kırıklığı ile damgalanmış karamsar 20. yüzyılla birlikte, Ütopya edebiyatının kaybetmeye başlaması ve distopyanın ortaya çıkışı doğal bir olgudur. Çünkü 1950’li yıllarda her ailenin ev ve araba sahibi olacağı gibi ütopyik ekonomik ideallerinin gerçekleşmeyen vaatleri 1960’lı yıllarda artan bir hayal kırıklığına neden olmuştur. Dönemin çağdaşları, kişisel hayatlarında ve dünyada bu kadar umutsuzca arzuladıkları ütopyanın ihtimalini dahi görmemişlerdir ve buna bağlı olarak eleştirel bir tutumun ortaya çıkışı, distopya türünün popülerleşmesine sebep olmuştur. Bir eleştiri ve farkındalık olarak distopik edebiyatın ortaya çıkışında toplumsal ve siyasi durum, dünya savaşları, soğuk savaş, nükleer endişeler, tüketim çılgınlığı, cinsiyet devrimi, teknolojiyle beraber makineleşme korkusu gibi nedenler görülmektedir (Cantaş, 2017; Kumar, 2006). Distopya bu bakıma toplumda meydana gelen büyük psikolojik değişimlerin habercisidir.

Distopya yazarları, insanları; şartlar ne kadar uygun olursa olsun, bencillik, tamahkârlık, hırs ve kötülüklerine yenik düşen aciz mahlûklar olarak değerlendirir. Distopya yazarı insan doğasına karşı kötümser ve kaderci bir yaklaşıma sahiptir, bu sebeple ideal bir düzen yaratım girişimlerini beyhude çabalar olarak değerlendirir. Onlara göre ütopyik girişimler şiddet ve tiranlıkla sonuçlanacaktır. Yazar bu kötümser bakış açısıyla başarısız reform ve isyanların öykülerinden hüznü bir zevk almaktadır.

Walsh “From Utopia to Nighmare” (1962) isimli eserinde ters ütopya, distopya, karşı ütopya gibi kavramları eş anlamlı ele almıştır. Ayrıca Walsh distopik edebiyatı daha detaylı inceleyerek, bu edebi türün ilk örnekleri olan “Biz”, “Cesur Yeni Dünya” ve “1984” kitaplarının da itibarını perçinlemiştir (Cantaş, 2017).

Distopya türüne ait en önemli romanlardan Yevgeny Zamyatin’ in 1921 yılında yazdığı “Biz” distopik geleceği konu alan, genellikle totaliter ve özgürlükleri kısıtlayan iktidarları tasvir eden romanların ilk örneklerindedir. Eserde distopya düşüncesinin temel özelliği olarak karamsar gelecek tasviri yapılırken yazarın yaşadığı dönemin

eleştirisi de yapılmaktadır. Zamyatin eserinde modernleşme ve kentleşmenin insanı doğadan ne kadar uzaklaştırdığını ve yabancılaştırdığını vurgulamıştır. 26. yüzyılda geçen “Biz”, bir sistem eleştirisi ve kişisel özgürlük eseridir. Ütopik romanlarda rastlanan devletin bireyden üstün tutulması durumu Zamyatin’ in distopik romanında da kendine yer bulmuştur. Zamyatin’in eserinin adını “Biz” olarak seçmesi manidardır; romanda “Tek Devlet” te bireysellik ortadan kalkmış, yerini “biz” e bırakmıştır (Uyanusta,2015;Başaran, 2007). Ütopik romanlardan farklı olarak, baskıyla bir toplumsallık oluşturma çabası vardır.

İngiliz yazar Aldous Huxley tarafından 1932 yılında yazılan “Cesur Yeni Dünya” 26. yüzyıl Londra’ sını anlatmaktadır. Roman, temel ilkesi toplum, özdeşlik ve istikrar olan, tek bir devletin olduğu bilim ve teknolojinin en üst seviyelere ulaştığı dünyayı tasvir etmektedir (Kumar, 2006). Huxley kitabında, “Ford’ dan önce” ve “Ford’ dan sonra” tabirlerini kullanarak, Henry Ford’un üretim modelini adeta bir milat olarak kabul etmiş, sanayileşme ve kapitalizmin makineleştirdiği ve sistemin bir parçası haline getirdiği insanın sürüklendiği distopik geleceği tasvir etmiştir (Erkmen, 2008, 159-165). İnsanların kendisini bir topluluğa ait hissetmesini sağlayan aile bağı ve sanat, felsefe, edebiyat gibi kültürel kavramlar ortadan kaldırılmıştır (Uyanusta, 2015; Başaran, 2007).

İngiliz yazar George Orwell tarafından yazılan “1984” (1948), 20. yüzyılda kaleme alınmış distopik romanların en önemlileri arasında yer almaktadır. İçerisinde geleceğin gözetim toplumunu anlatan en etkili romandır. Orwell, bu romanda bunalım ve korku gibi unsurlarla hayatın kötüleştirildiği bir distopya tasarlamıştır. Gözleriyle sürekli takip ediyormuş hissi uyandıran “Büyük Birader” posterleri ile sürekli denetim ve propaganda kullanımı yansıtılmaktadır. Böylece her an gözetlendiğini düşünen kişiler kendine oto sansür uygulamakta ve devlet de toplumun davranışlarını denetim altında tutabilmektedir (Başaran, 2007, 95).

2.1.1. Distopik Sinema

Bilim kurgu edebiyatının sinemayla buluşmasıyla birlikte distopik eserlerin de beyaz perdeye yansması kaçınılmaz olmuştur. Distopik sinema, distopyanın hayali yani kurgusal ve gerçeküstü doğası gereği bilim kurgu sinemasının altında ele alınmaktadır. Bu nedenle öncelikle bilim kurgu sinemasına yer verilmiştir.

Bilim kurgu, insanın kendisini ve çevresini gözlem, hipotez ve deney yoluyla anlayabilme aracı olan “bilim” ile ilişkisi şeklinde tanımlanmaktadır (Cantaş, 2017). Bu bağlamda bilim kurgu, bilim ve gelişen teknolojinin insanlar ya da toplum üzerindeki etkilerini konu alan bir türdür. Geçmiş ya da geleceği, bilinmeyen ya da uzak atmosferlerde ancak hayal edilebilecek bilimsel gelişmelerle harmanlayarak kurgulayan edebiyat ve sinema türüdür.

Batıda bir edebiyat türü olarak ortaya çıkan bilim kurgu, başlangıcından günümüze kadar, diğer popüler sanat dallarına da sıçrayarak yerini almıştır. İlk dönemlerde bilimsel yeni tasarılar sunan metinler olarak görülen bilim kurgu eserleri, teknoloji ve bilimin kullanımına yönelik gelecekte araçların konu alındığı bir yeni tür olarak edebiyatta ve sinemada kabul görmüştür (Bainbridge, 1986: 16).

Bilim kurgu, bilimi temel alışı sebebiyle, salt kurmaca türlerden ayrı tutulmaktadır. Kurgusal ya da hayali özellikleri tasarlanan yeni dünyalar veya karşılaşılan farklı durumlarla öne çıkar. Oldukça çeşitli konuları temel alması sebebiyle net ayrımlar yapılamaz. Modern hayatın getirileri, teknolojik ve bilimsel gelişmelere bağlı olarak sürekli gelişir ve değişir. Bilim kurgu, yeni düşünceler ve fikirlerle, merak uyandıracak fantastik bilgiler ya da farklı bakış açıları sunarken sonunu kestiremediğimiz farklı gelecek tasvirleri yapmaktadır. Bu özellikleriyle bilim kurgu, popüler kültürde kendine yer edinmiştir (Bainbridge, 1986: 7).

Yakın ya da uzak gelecek senaryolarına sahip bilim kurgu, şimdiki zamanda olma ihtimali olmayan bilim ve teknoloji unsurlarını da kullanarak öyküler üretmektedir (Cantaş, 2017). Bilim kurgu, genellikle fütüristik bir bakış açısına sahip olmasına rağmen içinde bulunulan dönemin sorunlarını da analiz eden bir anlatım tarzı olarak karşımıza çıkmaktadır. Çağın olaylarını analiz ederek geleceğe dair öngörüler üretmektedir. Böylece gelecekte insanlığın sonu ya da dünyanın sonunu getirebilecek sorunlara işaret ederken, olası felaket tasvirlerine de yer vermektedir (Tok, 2000: 69).

19.yy. sonlarında film kamerasının icat edilmesi ile izleyici beyaz perdeyle ve ilk bilim kurgu örnekleriyle tanışmıştır. İlk etapta kameranın olanaklarını denemek ve gündelik hayatın sınırlarını aşmak adına çekilen kısa filmlerle, bilim kurgu türü sinemada yerini almıştır. Fransız illüzyonist George Méliés ise bilim kurgu sinemasının

kurucusu olarak görülmektedir. Sihirbazlık gösterilerini çeken Meliés film kamerasının olanakları ve montaj hileleri ile kitleleri çok daha fazla etkileyen gösterilere imza atmıştır. Bu gösterilerinin yanı sıra hayali mekânlarda aslında olmayan canlıların gösterildiği filmler de üretmiştir. Meliés, Jules Verne’ in “Aya Yolculuk” (1865) romanından etkilenerek, “Aya Seyahat” (Le Voyage Dans La Lune, 1902) isimli ilk bilim kurgu filmini çekmiştir (Abisel, 2010, 56). Sinema tarihinin ilk yıllarında çekilmiş olan bu film, bilim kurgunun günümüzde edindiği anlamlar ve amaçlardan bağımsız olarak tamamen kitleleri eğlendirmek amacıyla sunulmuştur.

Görselliğe ve işitselliğe sahip olan sinema, daha fazla kitleleri etkilemeyi başarmış ve bilim kurgu türü sinema alanında edebiyattan daha üstün bir konuma ulaşmıştır. Özellikle 1991’ de Sovyetler Birliği’ nin dağılması ve Soğuk Savaş’ ın sonlanmasıyla beraber bilim kurgu sinemasında, güçlü devletlerin diğer devletleri ve toplumları kontrol altında tutmak adına gözetlemeleri ve uyguladıkları baskı mekanizmaları sıklıkla işlenmiştir. Bu konuların işlenmeye başlanmasıyla birlikte bilim kurgu sineması distopik özellikleri ağır basan yeni bir yaklaşım geliştirmiştir (Ardıç, 2011: 18).

Geleceğe dair senaryoların yazıldığı ya da başka bir deyimle bir önlem almazsak başımıza gelebilecekler için uyarılarda bulunan distopya öyküleri sinemada vücut bulmuş ve bilim kurgu kategorisinin üst sıralarında yer almıştır. Hem gerçek olamayacak kadar yoğun kullanılan hayal gücü, hem teknolojik ilerlemeye dair atıflar bu durumu yaratmaktadır. Distopyayı bilim kurgudan ayıran tek fark, kasıtlı olarak toplumsal ve siyasi eleştiriye odaklanmasıdır. Belki de distopya neyin bilim kurgu olup olmadığını gösteren çizginin karmaşıklaştığı bir bölgedir (Akkoyun, 2016: 32).

Distopik bir film fikri, film endüstrisinin gelişmeye başladığı ilk yıllarda nadiren görülürken, bilim kurgu filmlerinde distopya anlatısının oluşması “Film Noir” in kabulüyle benimsenmeye başlamıştır (Buckley,2017). İnsanların yaşamak istemeyecekleri kadar kusurlu bir geleceğin yansıtıldığı distopik filmler, 1970’ lerde, Hollywood yapımlarında, çevre kirliliği, aşırı nüfus, şiddetli suçların yaygınlaşması, ekonomik sömürü biçimleri ve otoriterliğin geleceğini anlatan filmler şeklinde görülmüştür (Williams, 1988: 384). Distopik filmlerde, herhangi bir şekilde ayakta duran ve işlevlerini yerine getiren, gelecekteki bir toplumun idealize kurumları ve

bileşenleriyle detaylı bir tasarımı görülür. Bu tasarım modern, distopya örneklerinin sunmuş olduğu yapıntısal içeriklere benzemektedir (Yürür, 2017: 90).

a) **Distopik Filmlerde Temalar**

Kellner'a göre, distopik filmler genellikle güvenilmez liderler, kontrolden çıkmış işletmeler, meşruiyet krizi, suç olaylarında artış gibi içinde bulunulan anın korkularını geleceğe yansıtır (Yürür, 2017: 91). Distopik filmler içerisindeki dünya genelde kâbus atmosferine sahiptir, ancak aynı zamanda çağdaş toplumun bileşenlerini de içermektedir. Distopik temalı filmler çağdaş toplumun bazı bileşenlerine karşı bir uyarı olarak da görülebilir (Jorgensen, 2016: 6).

Toplumun ön planda olduğu distopik filmlerde, fertlerin ilişkileri, endişeleri veya yaşam tarzlarından ziyade toplumsal mekanlar öne çıkarılır. Toplumu oluşturan denetleme sistemlerinin analiz edildiği öykülerde, düşüncelerin bile denetlenmesi ve yönlendirilmesi, insanların bağımsız bir birey olarak özgürce davranabilmesine engel olmaktadır (Yürür, 2017: 90). Toplumsal ve yönetsel sorunlar, sıkıntılar dışında distopik filmlerde çağdaş insanın, bireysel çöküşünün habercisi olan daha manevi kaygıları da yabancılaşma şeklinde karşılık bulmuştur. “20. yüzyılda yaşayan çağdaş insanın sorunu, yüzünün silinmiş olmasıdır; yani insanlar hem kendilerine hem de başkalarına çevrelerine, yaşamın bütünlüğüne karşı yabancılaşmaktadır.” (Cherry, 2014: 133).

b) **Distopik Filmlerin Ortak Özellikleri**

Terri Chung, “Dystopian Literature Premier” adlı makalesinde distopya karakteristiklerini aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

- Propaganda toplumu kontrol altında tutmak için kullanılır.
- Bilgi, bağımsız düşünce ve özgürlük kısıtlanır.
- Bir figür ya da kavrama bireyler tarafından tapılır.
- Kişiler sürekli gözetim mekanizmaları tarafından denetlenir.

- Dış dünyaya karşı bir korku vardır ve doğal dünyanın yasaklanmış ve güvensiz olduğu yansıtılır.
- Kişiler tek tip beklentilerine uygun, bireysellik ve muhalefetten uzaktır.
- Toplumu oluşturulan parçalar insanlıktan çıkmış bir halde olmasına rağmen mükemmel bir dünya yanılması içindedir.
- Vatandaşlar, canavarlaşmış bir düzende yaşarlar.”

Terri Chung’ un distopyanın karakteristikleri sıralamasından ve önceki bölümde belirtilen distopik film temalarından yola çıkılarak distopik filmlerin ortak özellikleri aşağıdaki gibi sınıflandırılmıştır.

i.Totaliter rejim

Siyasal açıdan yapılan birçok totaliter rejim tanımlamalarında “Devletle toplum arasındaki sınırların yıkılması ve toplumun siyasal örgütlerinin genellikle parti ve onun yan kuruluşları tarafından top yekûn siyasallaştırılması” eğiliminin olduğu belirtilmektedir (Linz, 1984: 198).

Distopik toplumun en belirleyici özelliklerinden biri olan totaliter yönetim şekli aşağıdaki kontrol mekanizmaları ile sağlanmaktadır:

Felsefi - Dinî Kontrol: Toplumun, bir diktatör ya da dini bir idare tarafından empoze edilen felsefi ya da dinî bir öğretiyle kontrolü sağlanmaktadır. Tüm yetkiyi tekelinde bulduran yönetim, dayatılan ideolojiyi kullanarak vatandaşları rejime ve değerlerine bağlı kalmaları için sürekli olarak yönlendirir. Uygulanan rejimlerde vatandaşların simgesel bir yöneticiyi veya mefhumu kült hale getirmeleri sağlanır (Başaran, 2007).

Bürokratik Kontrol: Vatandaşlar, akıl almaz mevzuatlar ve insafsız yasalarla yönetilmektedir. Bürokratik ya da teknokratik nitelikler taşıyan distopyalar katı sistemlerdir. Yasalar akılla bağdaştırılmadığı gibi insan doğasıyla da çatışmaktadır. Ülke halkının içinde buldukları kısır döngüden kurtulmaları uzun ve meşakkatli bir uğraşı gerektirmektedir (Başaran, 2007).

Güvenlik Güçleri: Yönetim rejimine göre değişen, genellikle geniş haklara sahip özel güvenlik güçleri distopyaların olmazsa olmaz öğeleri arasındadır. Totaliter yapıdaki tasarımlarda askeri güçlere benzer şekilde merkezi bir düzenleme bulunurken, daha kapitalist tasarımlarda çoğunlukla şirketler adına çalışan polis güçlerine ek olarak şirketler kendi silahlı ekiplerini de kurabilmektedir (Başaran, 2007).

Teknolojik Kontrol: Bilimsel yöntemler, bilgisayarlar, robotlar gibi teknolojik sistemler tarafından toplumsal kontrolün ele geçirildiği bir yapı söz konusudur. Distopik toplumlarda güç sahibi olan grup, teknolojinin kontrolünü de elinde tutmaktadır. Teknoloji özellikle iktidarın hedeflerini gerçekleştirmek ve otokontrolün sağlanması için önemli araçların ortaya konmasında kullanılmaktadır. Bedensel ve zihinsel modifikasyonlar, global bilgisayar ağları ve kontrol sağlamak için kullanılan dijital illüzyonlar distopyaların teknolojik özelliklerini özetlemektedir (Başaran, 2007).

Mekânsal kontrol: Bauman' ın (2006: 42-43) belirttiği gibi, modern mekân, dünyayı yönetim güçleri için şeffaf kılma amacı doğrultusunda biçimlendirilerek kolay okunabilir bir hale getirilmeye çalışılmış ve fiziksel olarak yeniden şekillendirilmiştir. Distopik filmlerde sıklıkla kameralara ya da monitörlere yapılan vurgu, iktidarın teknolojinin getirdiği gözetleme mekanizmaları ile bireylerin her an gözetlenebilir oluşunu ortaya koymaktadır. Mekanlar, yönetimi elinde bulunduran kişilerin ve kurumların bireylerin hareketlerini kontrol etmesini sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Çoğunlukla kamusal alanlarda vakit geçirmeye teşvik edilen insanlar, özel alanlarında da gözetlenmektedir.

Filmlerde kurgulanan mekânlar, toplumun sosyokültürel değişimlerini, mimari ve teknolojik alandaki yenilik arayışlarının yansımaları göstermektedir. Gelişen teknoloji, bir taraftan kusursuzluğu ve yapaylığı sağlarken, diğer taraftan insani değerlerin kaybolmasına neden olmaktadır. Teknolojik gelişmeye paralel olarak değişen mekânsal kurguda yüksek gökdelenler, yapı bloklarının içinde hapsedilmiş yaşamlar; masif ve sade kütlelerden oluşan, sadece fonksiyona hizmet eden yapılar endüstri ve teknolojinin getirdiği makineleşen bir sistem içinde yerini alır (Dokuzer, 2017).

Dikkat Dağıtımı: Distopyalarda yönetim, toplumu denetim altında tutulabilmek için bazı yöntemler ve stratejiler kullanılmaktadır. Örneğin, halkın dikkatinin dağıtılarak

sistemin irdelenmesinin önüne geçilmesi için aşırı cinselliğe yönlendirme, antidepresan etkisi yapan ve bağımlılığa yol açan uyuşturucuların dağıtılması veya bireyleri şuarsuzlaştıran tüketim çılgınlığına yönlendirme, teknolojik çeşitli oyuncaklar, halkı oyalayan televizyon programları gibi yaklaşımlar kullanılmaktadır (Başaran, 2007).

ii. Toplum yapısı

Toplumsallığın ön planda olduğu distopyalarda, yasaklanan bireyselliğe dair her türlü faaliyet, fikir oluştuğu anda cezalandırılmaktadır. Sosyal sınıflar arasında kesin sınırlarla net ayrımlar yapılmıştır. Ait olduğu sınıfı değiştirme hakkına sahip olmayan halk, yönetimden tamamen uzaklaştırılmış ve insanlar genellikle köle gibi görülmektedir. İktidar ise toplumsal sınıf sistemini tamamen kendi çıkarı doğrultusunda kullanmaktadır ve toplumdaki kimlikleri önceden belirlenen bireylerin kimlikleri, çeşitli yöntemler kullanılarak kontrol altında tutulmaktadır. Her türlü ekonomik faaliyet devletin elinde olup özel mülkiyet yasaktır. Kişiler arası ilişkilerin de devlet kontrolü altında tutulduğu bu yapıda hakiki sosyal bağlardan, dostluktan ve hatta aile kavramından bile söz edilemez. Bilhassa totaliter yapıdaki rejimlerde öğreti, akrabalık, aile bağlarından üstte tutularak, akrabaların, aile bireylerinin birbirlerini devlete ihbar edecek düzeyde devlete sadık olmalarını sağlamaktadır (Başaran, 2007).

iii. Kurmaca gerçeklik, Propaganda ve sansür uygulamaları

Sansür veya kurmaca gerçeklikler, vatandaşların “kendi iyilikleri için” kötü fikirlerden korunması amacıyla devlet ideolojisi altında var olmaktadır. Sansür, vatandaşların ne gördüğünün ve ne duyumsadığının denetlenebilmesi açısından elzemdir. Düzenli bir biçimde ikna yöntemleri uygulanması ve hatta beyin yıkamayla belirli bir inanç ya da motivasyon yaratmak için tüm vatandaşların tek tipleştirilmesi sağlanmaktadır. Çeşitli yönlendirmeler ve kurmaca gerçeklik ile bireyler en iyi ve en adil hayat içinde yaşadıklarına inandırılarak yönetime tapışları sağlanır; dahası yönetim yurttaşları, bütün sorunların, aksaklıkların aynı fikri benimsemeyen, ötekileştirilenler, düşmanlar tarafından çıkarıldığına inandırarak bağların kuvvetlenmesini hedeflemektedir (Başaran, 2007).

iiii. Ekonomik İlişkiler

Her zaman, otoritenin sahibi sadece devlet değildir. İktidarın tanıdığı iktisadi özgürlüklerin sonucunda, hızla büyüyen özel şirketler, yönetime katılma hatta büyük oranda söz sahibi olma ayrıcalığını kazanmaktadır. Öyle ki sahip olduğu bu ekonomik güç, devlet politikalarının oluşturulmasında belirleyici olmakta ve yasaları kendi çıkarları doğrultusunda esnetebilmektedir.

iiiii. Fütüristik Atmosfer

Distopik bilim kurgu filmlerinde sıklıkla uzak bir gelecekte doğal afetler, salgın hastalıklar ya da bilinmeyen bir sebep sonucunda yaşanılmayacak bir yer haline gelen dünyada hayatta kalabilenlerin, ayrıcalıklı bir sınıfın ve totaliter bir yönetimin baskısı altında yaşamını sürdürmesine tanıklık edilir (Favaro, 2017). Filmlerde oluşturulan mekanlar gelecek tasvirlerini yansıtır.

iiiii. İsyân

Totaliter yönetimin kontrolü sağlamak için başvurduğu sıkı uygulamaların doğal olarak isyana sebebiyet vermesi normaldir; beyin yıkama yöntemleriyle bile her bireyin iktidarın fikirlerini özümsemesini sağlamak mümkün değildir. Her zaman için muhalifler olacaktır ve işlerin arka planını, merak edip, ifşaya kalkışanlar da olacaktır (Başaran, 2007).

iiiii. Kimliksizleştirme

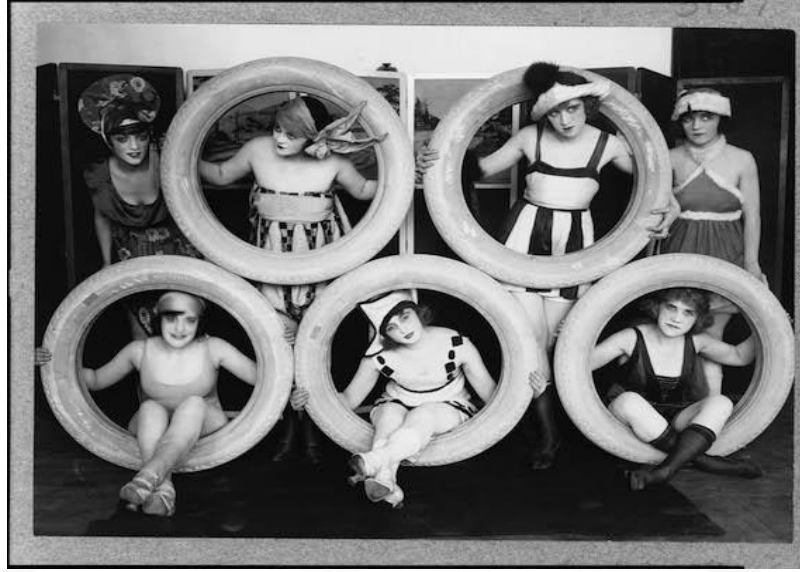
Modern insanın kimliksizlik ve aidiyetsizlik endişesi distopik toplumlarda görülen tek tipleştirilmiş, kendi duygularını dile getiremeyen, bireysel çıkarlarını, toplumsal faydanın gerisinde tutmak zorunda kalan ve geriye çekilme, arka planda kalma duygusundan rahatsız olan bireyin durumuna benzemektedir. Bireyi tamamen kapana kısıran bu kültürün inşası, yaşamın her alanını büyük bir açlıkla ele geçirmiştir (Yürür, 2017: 94).

3. MODA TASARIMI VE SİNEMA İLİŞKİSİ

Sinema, görsel işitsel yönleri bulunan çok boyutlu bir sanat dalıdır. Sinemanın moda ve müzik gibi etkileşim boyutlarından bahsetmek mümkündür. Bu anlamda bir filmi izleyen kişi tüm bu alanlara ilişkin ögeler görebilmektedir. Ayrıca, “sinema içinde geliştiği toplumu ilgilendiren ve dönemin başlıca siyasal, ekonomik ve ideolojik kuvvetlerinin şekillendirdiği meselelerin anlık bir portresi” olarak tanımlanabilir (Dominique, 2003:3). Bu anlamda sinema, birer popüler kültür ürünü olarak toplumun bir dönemdeki beğenilerinin de göstergesidir. Bu saptamalardan yola çıkarak, moda ve sinema sektörünün karşılıklı bir alışverişle birbirlerinden etkilendikleri ve birbirlerini beslendikleri söylenebilir.

1890’ larda sessiz bir dakikayı geçmeyen kısa filmlerle başlayan sinema, 1920’ lerde teknolojinin gelişmesiyle, bir hikaye ve farklı karakterler içeren ilk filmler gösterilmeye başlanmıştır. Bu tarihten itibaren sinema ve moda iç içe bir duruş sergilemiştir.

İlk sinema örneklerinde hikaye anlatma biçiminin kısıtlamalarından dolayı, her şeyin çok açık olması gerekmektedir. Anında kahramanın, iyi ve kötü kadının kim olduğunu hemen anlaşılabilirdir. Kısıtlı imkanlara rağmen hikayeler o kadar da basit değildir; filmler, birçok yasadışı, aykırı karakterler içermektedir ve bu karakterler ilk etapta giysileri aracılığıyla izleyiciye anlaşılır kılınmıştır. Kadınlar iç çamaşırlarıyla, neredeyse çıplak olarak ya da gösterişli fantezi kıyafetlerle ekrana gelmiştir. Örneğin Theda Bara' da (1917) Mısır kraliçesi Kleopatra' nın tavus kuşu tüylerinden oluşan fantezi giysisi, halk tarafından kullanılmamış olsa da makyaj stili taklit edilmiştir. 1920'lerde de “The Sennet Bathing Beauties” filmlerinde kadın aktörler sürekli kostümvari mayolar (Şekil 3.1) giymesi, mayoların halk tarafından benimsenmesinde etkili olmuştur.



Şekil 3.1 The Sennet Bathing Beauties 1919 (WEB-1)

Sinema hayranlarına yönelik dergilerde, film yıldızları bazı sponsorluklar altında saç, makyaj, giyim stillerinin ipuçlarını vermiş ve okuyucuya görünümelerini nasıl taklit edebileceklerini açıklamışlardır. Sinema ve moda ilişkisinin değerini anlayan film şirketlerinin halkla ilişkiler departmanları, bu sponsorlukları bir reklam aracı olarak kullanmaya başlamıştır. Sinema şirketleri, film yıldızlarını halkın gözünde ikonlaştırmak için elinden geleni yapmış; makyajlarından, estetik operasyonlara kadar dış görünümüne müdahale etmiştir. Film yıldızlarının vücut ölçüleri, gündelik giyimleri vb. dergilerde yayınlanarak, halk tarafından arzu edilen görünlere dönüştürülmüştür.

1933 yılında devlet adamları, kilisenin etkisiyle filmlerin halkın ahlakının bozduğunu düşünerek, “Hays Code” olarak adlandırılan, yasaklar listesi oluşturmuştur. Hays kodu özellikle kadınların ne giyip, giyemeyeceği ile ilgili yasaklar getirmiştir. Kısacık giysiler giyilebilse de, iç çamaşırını çağrıştıran dantel detaylar kesinlikle yasaklanmıştır. Kadınların göbek deliğini açıkta bırakan giysilerin giyilmesi yasaklanmış bu sebeple bel bölgesinde mücevherler bulunan tasarımlara yönelinmiştir. Yasakların sonucu olarak dantel, dekolteli giyimler ortadan kalkmış ve yerlere kadar uzanan verev kesimli, vücut hatlarını tamamen sararak ortaya çıkaran dökümlü saten elbiselerle yeni bir seksapel görünüm elde edilmiştir. Aslında Paris'te tasarımcı Madeline Vionnet' in tasarladığı bu verev kesimli ipek elbiseler (Şekil 3.2), sinemanın da etkisiyle 1930'ların şık kadınları için mutlaka gardıroplarında bulunması gereken bir parçaya dönüşmüştür.



Şekil 3.2 June Knight “Modern Screen Magazine”, 1934. (WEB-1)

İlk yıllarda film yapımcıları, filmlerinde Paris modasına yer vermek istemiştir. Paris’ te moda haftasına giderek, oyuncularını trend görünümlere büründürmüşlerdir. Ancak, filmlerin iki senede tamamlanabilmesi sebebiyle, film vizyona çıkana kadar yıldızların giysileri güncelliğini yitirmiş ve izleyiciye demode bir his vermiştir. Bunun farkına varan yapımcılar, Paris seyahatlerine devam etmiş ancak, oradaki trend görünümünden uzak durmuş ve kendi modalarını yaratmaya başlamıştır. Aynı dönemde Hollywood’ da Coco Chanel, Elsa Schiaparelli gibi ünlü moda tasarımcılarıyla işbirlikleri yapılmıştır.

1940’ larda ikinci dünya savaşıyla birçok kısıtlama gelse de film endüstrisi izleyicileri içinde buldukları savaş ortamından uzaklaştırarak, onlara gerçeklerden bir kaçış imkanı tanımıştır. Karneye bağlanan kumaş tüketiminden, Hollywood da etkilenmiştir. Hollywood’ lu kostüm tasarımcıları, her zaman için filmlerde kullanılan kostümleri, farklı kumaşlarla, boyayarak, farklı detaylar ve aksesuarlarla yeniden stilize etme konusunda uzmanlardı. Ancak bu dönemde, bu yeniden oluşturulan tasarımlar neredeyse bir zorunluluk halini almıştır.



Şekil 3.3 “Lady in the Dark” film kostümü(WEB-1)

1944’ te Hollywood tamamen bir gerçeklerden kaçma tavrına bürünmüş, “Lady in the Dark” filminde Ginger Rogers, dışında vizon kürk ve içinde mücevherli astarı olan oldukça gösterişli ve pahalı bir kostüm kullanmıştır (Şekil 3.3). Ama gerçek dünyada, böylesine gösterişli kıyafetler için kumaş bulunmamaktadır. Kadınlar geçmişte olduğu gibi bu Hollywood stilini kopyalamak istese de imkansızlardan dolayı yapamamıştır.

1950’ lere gelindiğinde evlerde televizyonun yaygınlaşmasıyla, sinema sektörü zorlu bir döneme girmiştir. İnsanları sinemaya çekmek için, destan ve macera filmlerinde kaslı erkekler ve güzel kadınlar ekrana gelmiştir. Bu dönemde sansür yasaları esnemiş, egzotik dansçılar şeffaf şalvarlar ve göbeği açık üstlerle görüntülenmiştir. Bu stil halkta direkt yansıma bulamasa da, dansçıların makyaj stilleri takip edilmiş ve şeffaf gecelikler dönem modasına damgasını vurmuştur.

1960’ lı yıllarda Hollywood’ un halk ve dönem modası üzerindeki etkisi azalmaya başlamıştır. Tamamen özgürlükçü ve eğlenceye düşkün Hippiler, film yıldızlarının stillerini taklit etmeyi reddetmiş, kendi giyim tarzlarını yaratmıştır. Hollywood bu tarza pek adapte olamamış, 1966 yılına kadar beyaz perdede mini etekli bir yıldız

görülmemiştir. Kostüm tasarımcısı Phyllis Dalton' un 1965'te Oscar ödülünü kazandığı 1910' larda Rusya' da geçen "Dr. Zhivago" filminde giyilen büyük kürk şapkalar, büyük paltolar ve astragan mantolar, askeri üniformalar Hippiler tarafından benimsenerek, giyilmiştir. İkinci el dükkanlardan askeri paltolar ve Rus tarzı şapkalar almışlardır.



Şekil 3.4 Julie Christie ve Omar Sharif "Dr Zhivago" (WEB-1)

60'larda sinemada Avrupa' dan özellikle, İtalyan, Fransız ve İsveç etkileri görülmeye başlanmıştır. Net, üste oturan, İtalyan kesimleri döneme damgasını vurmuştur, İngiliz modları bu görünümelerden büyük ölçüde etkilenmiştir. Fransız "Yeni Dalga Okulu" ile görünümeler oldukça değişmiş, doğallık ön plana çıkarken, pixie (kısa saç kesimi) moda olmuştur. 1960' ların "Uzay Çağı" trendi de "Barbarella" filminde yerini bulmuştur.



Şekil 3.5 Jean Seberg, “Au Bout du Souffle” (WEB-1)

1960’ ların sonları ve 1970’ler Hollywood sineması için yeni bir dönemin başlangıcıdır. 1960’ ların Fransız Yeni Dalgası’ nın ardından, “Amerikan Yeni Dalgası” ortaya çıkmıştır. Stanley Kubrick, George Lucas, Roman Polanski, Ridley Scott ve Steven Spielberg gibi yönetmenlerin özgürce çekimler yaptıkları bir dönemdir. Bu filmler, seks, şiddet ve keder dolu konular işlemektedir. Özellikle erkek aktörler için tasarlanan çarpıcı kıyafetlerle, bu filmlerin cazibesi arttırılmıştır.

1970’lerde ana akım olan “Blaxploitation” filmlerinde siyahi Amerikalıların oynadığı aşırı derecede şiddet içeren maskülen hikayeler konu edilmiştir. Bu filmler siyahilere karşı olan, önyargıları kuvvetlendirdiği için eleştirilse de giyim stilleriyle akıllara kazınmıştır. Cleopatra Jones (1973) ve Foxy Brown (1974), ultra-şiddet uygulayan erkeklerin yerine kadınların olduğu meşhur varyasyonlardır. Cleopatra Jones (Şekil3.6) ve Tamara Dobson, her ikisi de 1970’ lerin film modası ile bağı güçlendiren, boxy (hantal kesim) kürk ceketler, balon bluzlar, halka küpeler ve parlak renkli, ilginç şapkalar giymişlerdir.



Şekil 3.6 Cleopatra Jones(WEB-1)

Godfather 1 ve 2 (1972 ve 1974) filmlerinde giyilen İtalyan kesimli üç parçalı takım elbiseler ve büyük şapkalar 1970'lerin film modası tarafından etkilenen iyi giyimli erkekler için bir stil ifadesi olmuştur. İtalyan takım elbiselerinin yanısıra, hantal kesimli farklı renklerde Amerikan takımları da sinemada ve sokaklarda kullanılmıştır.



Şekil 3.7 The Godfather(WEB-1)

1980'li yıllara gelindiğinde dönem modaları küçümsenmeye başlamış ve moda öğeleri açısından daha zamansız filmler de üretilmek istenmiştir. Ancak güçlü moda evi işbirlikleri yapılmaya devam etmiş ve bu akım giderek güçlenmiştir. Örneğin, Manken

(Amerikan Giogolo, 1980) filmi bu işbirliklerinin en iyi örneklerindedir. Bu dönemden itibaren moda ve sinema tamamen iç içe geçiren bir yapıya bürünmüştür. Artık hem film stilleri, modaya yön vermekte hem de dönem tasarımları filmlerde yerini bulmaktadır. Her iki sektör de bir diğerinin popülaritesini, görünürlüğünü arttırarak bir diğerine fayda sağlarken, kendisine de fayda elde etmektedir.

3.1. SİNEMADA İKONİKLEŞMİŞ KOSTÜM ÖRNEKLERİ

Sinemada tarihi boyunca akıllara kazınmış, karakterle bütünleşmiş kostümler bulunmaktadır. Özön (2008:107) sinemada giysinin, genellikle belli bir kişinin, toplumun, ülkenin ve kültürün özelliklerini ilk bakışta yansıtan temel öğelerden biri olduğunu ifade etmektedir. Giysi, bu anlamda filmin çekildiği dönemin, coğrafyanın, karakterin sosyal statüsünü ve zevklerini yansıtmaktadır. Bazı karakterler, belli bir giysinin dışında göz önüne getirilemez. Bu sebeple karakterlerin kimliklerine göre seçilmiş giysilerle görünmeleri sinemada oldukça önemlidir (Özön, 2008:108). Bu bağlamda moda, sinema sektöründe oluşturulan karakter kimliklerinin inşasında önemli bir yere sahiptir. Bu kapsamda sinema tarihinde karakterlerin kostüm ve giyim stilleriyle özdeşleştiği birçok film bulunmaktadır. Örneğin Rüzgâr Gibi Geçti (Gone With The Wind) filminde Vivien Leigh' in giydiği beyaz giysi Casablanca'da Humphrey' in Bogart' ın klasik trençkotu, Sabrina (1954) filmi için Audrey Hepburn' e dikilen ve Fransız modaevi Givenchy' e de ün kazandıran elegan giysiler (Şekil 2.26) (Çeliksap, 2011), Süpermen' in kırmızı pelerini, Batman' in yarasayı andıran ve tanınmamasını sağlayan maskesi, Charlie Chaplin' in yarattığı Şarlo tiplerinin şapkası ve bastonu sinema tarihine geçmiş ve izleyicinin de görür görmez tanıdığı ikonografik öğeler olan kostümlerden bazılarıdır (Tuğan, 2017).



Şekil 3.8 . Marilyn Monroe William Travilla tasarımı beyaz elbisesi ile “Yaz Bekârı 1955” filmi (WEB_2, 2011)

“Yaz Bekarı” filmini hiç izlemeyen bir kişi bile Marilyn Monroe ismini duyduğunda üstte (Şekil 3.8) görünen giysiyi anımsayacaktır. Her ne kadar filmin kendisi çok büyük bir başarıya ulaşamamış olsa da, Marilyn Monroe’ nun etekleri uçuşan beyaz elbisesi hafızalara kazınmıştır.



Şekil 3.9 Audrey'in 1961'de çekilen "Çılgınlar Kraliçesi (Breakfast at Tiffany's)" filminden Hubert de Givenchy imzalı kıyafeti (WEB_3, 2011)

Audrey Hepburn'ün giydiği, siyah elbise tarihin en ikonik siyah elbisesi olarak kabul edilmektedir. Filmin yayınlandığı dönemde, izleyen her kadını büyüleyen elbise, günümüzde de popülerliğini hala korumaktadır. Bu elbise moda tasarımının sinema alanındaki önemini gözler önüne seren bir örnektir (Şekil 3.9).



Şekil 3.10 Jane Fonda "Barbarella (1968)" filmi Paco Rabanne tasarımı kostümleri ile (WEB_4, 2018)

Barbarella filminde kullanılan fütüristik görünümlü, vücudu saran Paco Rabanne tasarımları, 60' ların uzay çağı modasını yansıtır niteliktedir. Özellikle motif motif birbirine eklenerek oluşturulan pullu giysiler dönemin trendlerini göstermektedir (Şekil 3.10).



Şekil 3.11 Bulle Ogier “Maîtresse (1976)” filmi Karl Lagerfeld tasarımı (WEB_5, 2018)



Şekil 3.12 Diane Keaton ve Woody Allen “Annie Hall (1977)” (WEB_6, 2018)

Dönemine göre oldukça aykırı bir stilye sahip olan Annie Hall görünümünün ise, maskülen tarzdaki 80'ler kadın modasının şekillenmesinde rol oynadığı söylenebilir. Bu görünüm günümüzde hala dönem dönem Hollywood yıldızları tarafından taklit edilmektedir. Sinemanın da moda tasarımı trendlerini şekillendirebildiği görülmektedir.



Şekil 3.13 Milla Jovovich and Bruce Willis “5. Güç (1997)” Jean-Paul Gaultier (WEB_7, 2018)



Şekil 3.14 Bruce Willis, Sophia Goth, Stacey McKenzie, Nicole Merry ve Indra Ové “5. Güç (1997)” Jean-Paul Gaultier (WEB_8, 2018)

Jean-Paul Gaultier’ in fütüristik tasarımları, 5. Güç (1997) filminin atmosferini güçlendirmekte ve izleyiciyi farklı bir dünyaya taşımaktadır. Moda tasarımının atmosfer yaratımındaki etkilerini açıkça gösteren bir örnektir.

4. SOSYAL KİMLİK

Kimlik Latince idem (aynı) kökünden gelmektedir ve İngilizcede 16. Yüzyıldan beri kullanılmaktadır. Matematik ve mantıkta teknik bir anlama sahip olan kimlik, felsefede John Locke' tan sonra ezeli zihin ve beden sorunuyla ilişkili olmuştur.

Felsefi bağlamda kimliğin anlamı, Oxford English Dictionary tarafından yapılan tanımlama, kimliğin gündelik kullanımdaki anlamına yakındır. Bu tanımlama: “Bir kişi ya da şeyin bütün zamanlardaki ya da bütün koşullardaki aynılığı; bir kişi ya da şeyin başka bir şey değil de kendisi olduğu gerçeği ya da durumu; ferdiyet, kişilik” (Gleason, 2014:23). Türk Dil Kurumu'nun Genel Türkçe Sözlüğü' nde ise kimlik: “Sosyal bir varlık olarak insana özgü olan belirti, nitelik ve özelliklerle, birinin belirli bir kimse olmasını sağlayan şartların bütünü; kişinin kim olduğunu tanıtan belge, hüviyet; herhangi bir nesneyi belirlemeye yarayan özelliklerin bütünü” olarak tanımlanmaktadır. Psikoloji sözlüğünde kimlik “Köklü bir biçimde değişmeden kalan niteliklere sahip olmak, kişiliğin bütünlüğü/birliği” (Statt, 2003: 79), başka bir psikoloji sözlüğünde kimlik: “Benliğimiz konusunda dün, geçen yıl, ondan önceki yıl, vb. kimsek, yine o olduğumuz yolundaki öznel bir bütünlük, tutarlılık ve süreklilik duygusu” (Budak, 2005: 447), Rycroft'un Psikanaliz Sözlüğünde: “Kişinin, bir sürekliliği olan varlığını, başka herkesten ayrı bir birim olarak duyumsaması” (1989: 90) şeklinde tanımlanmaktadır. Stratton ve Hayes ise “İnsanların bir kişi olarak sahip oldukları birey olma duygusu hassesi”, Levinas “adlandırılan, aynı zamanda, seslenilendir” (Levinas, 2002: 83) olarak kimliği tanımlarken, Maalouf ise “kimliğim beni başka hiç kimseye benzemez yapan şeydir” (Maalouf, 2006: 16) şeklinde tanımlar. Vatandaş (2003:242) da kelimenin etimolojik kökenlerinden yola çıkarak kimliğin bir tanımlama olduğunu ve tanıma konu olan şeyin ve elbette ki özellikle insanın veya insan topluluğunun başkalarıyla olan aynılıklarını, benzerliklerini ifade ettiğini belirtmektedir. Kösoğlu (1995: 43) kimliği bireyin ya da sosyal bir grubun rabitalarını gösteren, tanınmalarını sağlayan ve dışarıdan bakıldığında anlaşılabilen özellikler olarak tanımlarken, kimliği, bireyi, ona yakın olan ötekilerden farklılaştıran, ayırt edilmesini sağlayan özellikler

olarak da dile getirir. Köseoğlu bireylerin rollerini kimlik kavramı içerisinde dahil ederek ailevi, politik, dini, eğitim ve kariyerle ilgili, toplumsal aidiyetlerini gösteren kimliğin, aynı zamanda bireyin toplumsal rol ve konumunu yansıttığını ifade etmektedir.

Psikolojide kimlik, bireyi diğer bireylerden ayırt eden tutarlı ve yapılanmış göstergeleri ifade ederken, sosyolojide toplumsal cinsiyet ve sınıf belirlemelerinde kullanılan bir kavram olup, bireyin toplumsal durumunu belirtmektedir. Kimlikler benzerlikleri ifade etmekle beraber, farklılıkları da içinde barındırmaktadır. Kimlik kavramı, bireyin toplum tarafından ve kendisi açısından nasıl görüldüğüyle ilgilidir. Bireylerin davranışlarını şekillendiren kişilik özellikleri değişken olmasa da, sahip olunan kimlikler yeni deneyimler ya da yaşam şartlarındaki değişimlerle şekillenebilmekte ve değişime uğrayabilmektedir (Aşkın, 2007).

Kimlik kavramını tanımlayan araştırmacılar daha sonra kimlik kavramını çeşitli sınıflara ayırmışlardır. Bu sınıflandırmalar birbirinin aynısı olmamakla beraber benzer özellikler taşımaktadır. Güvenç (1993), kimliği: “bireysel kimlikler, kişisel kimlikler ve ulusa, kültürel kimlikler” olarak sınıflandırırken, Smith (1994): “Cinsiyet en temel ve keskin olan kategorilerden biridir. İkinci kategori mekan ya da ülke/toprak aidiyeti (ki bu kategoriye milli, etnik, kültürel kimlikler girer) ve son kategori de sosyoekonomik toplumsal sınıf kategorisidir.” diyerek kimlik sınıflandırmasını üç başlık üzerinden yapmıştır.

Bu sınıflandırmaların ötesinde, kimlik kavramı genel olarak bireysel ve sosyal kimlikler olarak ikiye ayrılmaktadır. Bireyin “Ben kimim?” sorusuna vereceği cevaplar bütünü, bireysel kimliğini oluşturmaktadır. Bu cevap etnik kökeni, eğitimi, dini bağlılığını, fiziki özelliklerini, bir grup aidiyetini vs. içerebilir ve tüm bunlar bireysel kimliğinin temel unsurlarını oluşturmaktadır. Bu bağlamda kişisel kimlik, bireyi bulunduğu çevre içerisinde başkalarından ayıran, kişinin özel bir gurur duyduğu, özel bir gurur duymasa da onlarsız nasıl davranacağını bilemeyecek kadar ileri seviyede onu yönlendiren ve kişinin istese de değiştiremeyeceğini düşündüğü özellikler, inançlar, arzular ve ülkülerin toplamıdır. Bütün bu nitelikler, inançlar, arzular ve eylem ilkeleri toplamı aynı zamanda “Ben kimim?” sorusunun cevaplarını oluşturmaktadır (Altunoğlu, 2009).

Kolektif kimlik ise temellerini sosyolojiden alan bir kavramdır. Kolektif kimlik, bir grubun veya topluluğun üyeleri arasındaki temel özdeşliğe işaret eder. Bu özdeşliğin kendisini dayanışmada, ortak eğilimlerde veya kolektif hareketlerde göstermesi beklenir. Din, ırk, ulus, etnik köken, cinsiyet, sınıf ve ideoloji birer kolektif kimlik temsilidir. Söz konusu temsiller, “biz” ve “ötekiler” arasındaki ayrımın somut hâlleri olarak değerlendirilebilir (Altunoğlu, 2009).

“Kolektif kimlik” ve “sosyal kimlik” aynı anlama gelmemektedir. Her kolektif kimlik aynı zamanda bir sosyal kimlik olsa da, her sosyal kimlik bir kolektif kimlik değildir. Kolektif kimlik, farklı sosyal kimlik düzeylerinden sadece biridir. Aralarındaki küçük anlam farklılıklarına rağmen, her iki kavram da “benzeşmeye”, “aynılığa” ve “biz-lik” e işaret etmektedir (Brewer ve Gardner, 2004: 67).

4.1. GOFFMAN BENLİK KURAMI VE SOSYAL KİMLİK

Sosyoloji literatürünün bugün kullandığı anlama en yakın “kimlik” tanımı sembolik etkileşimcilerce geliştirilmiştir. Goffman ile birlikte sembolik etkileşimciler “kimlik” terimini kullanmaya başlamıştır. Goffman’ ın 1960’ lı yılların başlarında yayınladığı “Stigma: Notes on the Management Spoiled Identity” adlı eseri, gerçek/sanal, sosyal kimlik ve kişisel kimlik kavramlarını irdelemektedir. Goffman, sosyal kimliği, bireyin ait olduğu, kuşak, cinsiyet, sınıf gibi büyük sosyal kategoriler olarak tanımlarken, bireysel kimliği isim, fiziki özellikleri gibi ayırt edici işaretler ve bireyin hayat öyküsünün ve özelliklerinin bilgisi olarak tanımlamaktadır (Zıllıoğlu, 2008: 24-25). Goffman aynı zamanda, sosyal kimliği, kişiler arası etkileşimde, bir bireyin sosyal sınıfını öne çıkararak ve bir sosyal statüye bağlı davranışlar göstererek sunduğu imajla kavramsallaştırmaktadır (Goffman, 2009).

Bir gruba veya sosyal kategoriye üye olmak sosyal kimliğin başlıca gereksinimidir. Benzer konumlara ve ortak sosyal çevrelere sahip olanlar benzer sosyal kimliklere sahiptirler, bu yüzden sosyal kimlik benzerlik kutbuna işaret eder. Benzer olanlarla kurulan bağ, onlarla özdeşleşme ve ortaklaşma esasında bir sosyal kimliği mümkün kılar. Bu nedenle sosyal kimlik, bireyin kendisini aynı sosyal çevreden gelenlerle (biz) benzer addetmesi, özdeşleşmesi gerçeğine dayanır. Sosyal kimliğin öteki yüzünde

farklılaşma vardır. Bir grupla özdeşleşmek bir diğer grup ile farklılaşmaktır (Goffman' dan aktaran Deschamps ve Devos, 1998: 23).

Her birey bir konumun içerisinde yer almaktadır ve diğerler ile etkileşime girmektedir. Herkes eş zamanlı olarak, ev, okul, semt, ulus, devlet ve dünya ölçeğindeki bir sistem içinde konumlanmaktadır. Kimliklerin inşası bu bağlamda bireyin bulunduğu konumla doğrudan bağlantılıdır. Yaş, cinsiyet ya da etnik kökene bağlı konumlar kimliğin belirlenmesinde etkindir (Giddens, 1999: 138). Goffman' a göre kişi, “ Belirli bir konum içerisine girdiğinde, kendisini –bu konuma tekabül eden rolün içerdiği- yerine getirmesi gereken eylemler dizisi içinde bulur.” (aktaran: Giddens, 2005: 271). Örneğin, anne olmak konumundan beklenen bir rol vardır. Bir anne bu role uygun olarak davranışlar sergileyecektir: çocuğuna bakmak, onun üzerinde otorite sahibi olmak gibi. Bu rol, konumunun gerektirdiği sosyal rolüdür. Bu birey aynı zamanda farklı konumlarda, farklı rollere de bürünmektedir. Bu örnek Goffman' ın en önemli yaklaşımlarından biri olan dramaturjik sosyolojiyi açıklamaktadır.

4.2. KİMLİĞİN İFADE ARACI OLARAK MODA TASARIMI

İlk çağlardan itibaren giyim bir gösterge olarak kullanılmaya başlanmıştır. Örtünme ihtiyacını karşılayan ilkel insanlar, kısa süre içerisinde, avladıkları hayvanların dişleri, kemikleri gibi aksesuarlarla giysilerini süslemeye, çeşitli başlıklar kullanmaya ve aynı zamanda kabiledaki statülerini gözler önüne sermeye başlamışlardır. **Antik Mısır Uygarlığı'** nın yaşam tarzı ve giyim alışkanlıkları hakkında detaylı bilgiler döneme ait freskler, tapınaklar, piramitler, heykeller ve hatta mumyaların üzerinde hala günümüze ulaşabilmiş giysi örneklerinden edinilmiştir. İlk moda resimlerinin Mısır uygarlığına ait duvar resimlerinde ve kalıntılarında bulunduğu söylenebilir. Toplumsal statüye ve sınıfa göre kullanılan altın mücevherler, takılar, taşlar, kemerler, peruklar önemli aksesuarlardır. Günümüzde hala güzellikle bağdaştırılan Kraliçe Kleopatra ve Kraliçe Nefertiti (Şekil 4.1) giyimi, kullandığı aksesuarlar, bakım ve makyaj ritüelleriyle dönemin moda ikonu olmuştur (Dereboy, 2012: 17-21).



Şekil 4.1 Kraliçe Nefertiti (WEB_9, 2018)

Şekil 4.2 Antik Mısır uygarlığına ait fresk

Antik Roma dönemine ait gerçek ölçülerdeki fresk, mozaik ve heykellerden (Şekil 4.3) elde edilen bilgiler ışığında bu dönemde Yunan ve Mısır etkilerinin görüldüğü giyim üsluplarının geçerli olduğu bilinmektedir.



Şekil 4.3 . Nero ve Agrippina. Sebasteion MS. 54- MS. 59 (WEB_10, 2018)

Roma İmparatorluğun giyim konusunda düzenlemeleri bulunmaktadır ve askeri giyim oldukça önemli bir yere sahiptir. Örneğin dönemin karakteristik giysisi olan omuzlardan sarkıtılan yarım daire şeklindeki “Toga” ların altın arma işlemelileri askeri törenlerde giyilmiş, mor renklileri sadece imparator ve üst yöneticilerle kısıtlanmış, saray sınıfı sarı, halk gri ve yaşlılar ise beyaz toga giymişlerdir. Aynı şekilde togaların drape biçimleri de kişinin hangi sınıfa mensup olduğunu gösteren bir nişanedir, ayrıca sınıfa göre kişilerin giyebileceği ayakkabı modelleri de hükümetler tarafından belirlenmiştir.

Ortaçağ'da **Romanesk dönemde**, şövalye, derebeyi ve kralların özenli giyimlerinin ve Fransız akımlarının etkisiyle Avrupa’ da giyim, estetik beğenin göstergesi olmaya başlamıştır. Alt sınıflar da üst sınıfların giyim stilini takip etmeye başlamış ve dış görünüşlerine daha fazla önem vermiştir.

Ortaçağın içinde yer alan **Gotik dönemde** ise kilise baskısıyla, tanrıya adanmışlık söz konusudur. Din hayatın her alanında çok önemli bir etkiye sahip olmuştur ve kilise mimarisinde kullanılan sivri kemerler ve dikey etki dönemin kostümlerine de yansımıştır yüksek tabanlı, sivri burunlu ayakkabılarla birlikte uzun ve sivri başlıklar kullanılmıştır (Yıldız, 2015). (Şekil 4.4)



Şekil 4.4 “Mary of Burgundy”, “Master H.A.”1520’ler (WEB_11, 2018)

Üst sınıflar şaşalı elbiseler giymiş ve döneme özgü yüksek başlıklar takmışlardır. “Dönemin sanatsal tasvirlerinin çoğunda; heykelcilik ve mimari ile ilgili kaynaklar, resimler, duvar halıları, freskler zamanın toplumsal hiyerarşisinin bir yansıması olarak kadından çok erkek giysilerine yer verilmiştir.” (Fogg’ tan aktaran Yıldız, 2015). Bu bağlamda sanat hareketinin etkilerinin öncelikle erkek kostümlerine, sonrasında da kadın giyimine yansıdığı söylenebilir. Döneme damgasını vuran Fransız etkisiyle, silüet ve kesim ön plana çıkmış ve yeni bir giyim stili oluşmaya başlamıştır. Ortaya çıkan burjuvazi sınıfıyla, derebeylik sisteminde önemli olan toplumsal hiyerarşi değişmeye başlamıştır. Buna rağmen, giyim bireylerin sosyal konumlarını belirtmeye devam etmiştir. Kullanılan kumaşların kalitesi, deseni, kullanılan aksesuarlar, başlık ve şapkalar, ayakkabılar sınıfsal farklılıkları göstermeye devam etmiştir.



Şekil 4.5 . Fransa kralı XIV. LOUIS Saint- Cyr haritası ile, 1714 (Dereboy, 2012: 112)

Portekizce “Düzensiz İnci” anlamına gelen “Barocco” kelimesinden ismini alan **barok dönemi**, abartılı şaşası sebebiyle kinayeli bir şekilde bu isimle adlandırılmıştır. Dönemin ana karakteristiklerini yansıtan lüks, ihtişam, gösteriş, aşırı süslemeler ve güç

gösterileri dönem giyimine de yansımıştır. Bu dönemde Paris moda merkezi olurken, Versailles Sarayı dönem giyim stiline öncülüğünü yapmıştır (Şekil 4.5) Modaya Fransız stili hakim olurken, gece gündüz giyim tarzları benimsenmiş, Kral' ın önderliğinde insan vücut ölçülerinin yarısı veya ellide bir ölçekli maket manken bebeklere, Paris'te Saint Honore Caddesi' ndeki terziler tarafından dikilerek hazırlanan kostümler diğer ülkelere gönderilerek Fransız stiline tüm Avrupa' da tanınması sağlanmıştır (Dereboy, 2012, s.114).

Halkın ve burjuvazinin, aristokrat giyim stillerini daha sık takip edip taklit etmeye başlaması, dönem modalarının çok daha sık değişmesine sebebiyet vermiş (Ertürk, vd. 2013, s.11) ve modern anlamda moda olgusu şekillenmeye başlamıştır.

1870' lere kadar, dönem kadınlarının sosyal statüsünü belirten arka tarafı kabarık, krinolinin yerine tarlatanların kullanıldığı ve giysilerin çiçeklerle, fiyonklarla, fırfırlarla süslediği abartılı genişlikteki etek modası varlığını sürdürmüştür (Rouse' tan aktaran Çamur, 2015) (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 Avusturya İmparatoriçesi Maria Theresa (Dereboy, 2012:117)

Rokoko döneminde Fransa moda başkentliğine devam etmiş, moda anlayışı açısından çok büyük değişiklikler yaşanmamış olsa da daha rafine detaylar eklenmiş ve asimetrik desenler gündeme gelmiştir. Dönemin sonlarına doğru ise sadeleşme söz konusudur. Saten, ipek, brokar ve taftadan yapılan kadınlarda “V” bel çizgisine sahip kafes krinolinli abartılı kostümler ve erkeklerde feminen görünümler döneme damgasını vurmuştur. Rokoko döneminde aristokratlar giysilerini diktirmek için özel terziler tutmaya başlamıştır. Bu dönemde ilk kez etiket ve monogramlı tasarımlar yapılmaya başlanmıştır.



Şekil 4.7 Marie Antoinette gemi maketli saç tasarımı (WEB_12, 2018)

Dönemin moda ikonu kabul edilen “Marie Antoniette”(Şekil 2.12; Şekil 2.13), İngiltere ile rekabetleri sonucu Fransa’ nın da gemi üretimine geçmesiyle, “Jean Leonard” tarafından hazırlanan gemi maketli saç peruğunu bir propaganda aracı olarak kullanmıştır. Dahası bu stil dönem kadınları arasında hızla yayılmıştır; “Fransız İhtilali”

sonrasında bu saç stiline kanunlarla tamamen yasaklanmış olması, giysilerin siyasi gücünü ve anlamlarını da gözler önüne sermektedir (Dereboy,2012:129) (Şekil4.7).

1795-1820 yılları arasında Helenistik çağ etkileri taşıyan ve doğaya dönüş yapan “Empire” stili Fransa’dan çıkarak dünyaya yayılmıştır. Josephine Bonaparte’ nin “Ampirik kesim” olarak isimlendirilen, göğse oturan robalı, eteği düz kesimli gelinliği dönemin modasını yansıtmaktadır (Şekil 4.8). Erkeklerde de “Dandy” stili moda olmuş, barok dönemin gösterişli görünülerinden uzaklaşmaya ve kadın erkek giyimi arasında modern anlamdaki ayrımlar ortaya çıkmaya başlamıştır.



Şekil 4.8 Josephine Bonaparte’nin taç giyme töreni (Dereboy, 2012:145)

1825-1845 yılları arasında etkili olan romantizm akımı ile birlikte, daha gösterişli ortaçağ giyim stillerine dönüş yaşanmıştır. **1860-1899 yılları** arasında İngiltere kraliçesi Victoria’dan ismini alan “Viktoryan” dönemde, rokoko dönemini andıran stil hakim olmuştur. Kafes krinolin geri gelerek eteklerin yanlarına yerleştirilmiştir.

Giysilerin seri olarak üretilmeye başlanması, daha alt tabakaların da moda erişimini kolaylaştırmıştır. Ancak elit kesim arasında çok rağbet görmemiş, bir ayrıcalık sembolü olarak özel terzilerin, kendileri için tasarlanan el dikimi kıyafetlerini giymeye devam etmişlerdir. Aristokratlar ve burjuvazinin yeni sosyal yaşantılarının gerekliliği olarak golf, tenis, kayak gibi spor aktiviteleri için uygun giysiler tasarlanmaya başlanmıştır. Her duruma ayrı bir giysi anlayışıyla gün içinde defalarca kostüm değişikliğine gidilmiştir.

1900'ler moda tarihinin başlangıcı olarak kabul edilmiş ve 1914 yılında birinci dünya savaşına kadar geçen süreç "Güzel Çağ" (La Bella Epoque) olarak adlandırılmıştır. "S" silüetli kadınsı hatları ortaya çıkaran elegan tasarımlar döneme damgasını vurmuştur. Bu dönemde zarafet vurgulanmış, yüksek sosyete ve aristokratlar özel durumlara göre özel giysiler tercih etmişlerdir. İlk moda defileleri bu yıllarda düzenlenmiş ve ilk moda fotoğrafları da bu dönemde çekilmiştir.



Şekil 4.9 1910' lu yıllarda kadın giyimi (Dereboy)

Birinci dünya savaşı esnasında Paris'teki moda evlerinin birçoğu kapanmıştır. Savaş süresince Fransa'da eğlence yerlerinde takı takmak ve tuvalet giymek yasaklanmış,

fabrikalarda ve kamu görevlerinde çalışmaya başlayan kadınlar iş giysileri ve tulumlara bürünmüştür. Aristokrat kesim savaştan pek fazla etkilenmeden sosyal yaşantılarını devam ettirmiş, hatta golf, tenis gibi sportif aktiviteler için özel giysiler kullanmaya başlamıştır. Savaş sonrasında lüks giyim yeniden canlanmış, modernizm akımıyla birlikte giysilerde yalın ve net çizgiler hakim olmuştur (Şekil 4.9).

1920'lerde bağımsızlık hareketlerinden kadınların giyim stili de oldukça etkilenmiştir. Çünkü Batı' da kadınların eşitlik ve siyasi haklar için verdikleri savaş, en "şık" ifadesini kadınların dış görünümünde ve giyimlerinde bulmuştur. Genel olarak kadınlar, seçimlerini sadelik ve rahatlıktan yana yapmıştır; bu tercih saç kesimlerinden giysilerin süslemelerine kadar yansımıştır. Kullanılan giysilerin bel kesimi, kalça hatlarına kadar inmiş ve çarliston modası bir süre daha devam etmiştir.

1930'lar ise hazır giyime rağbetin azaldığı bir dönem olmuştur. 1929' yılında yaşanan büyük Wall Street Bunalımı' yla beraber yaklaşık sekiz milyon insanın işsiz kalması giysiye ayrılan bütçede kısıtlamalar yapılmasına ve moda sektörünün de olumsuz yönde etkilenmesine sebep olmuştur. Kadınlar kendi elbiselerini kendileri dikmeye, eski giysilerini yamalayarak onarıp giymeye başlamıştır. Hazır giyime rağbet azalmış ve stillerde olumsuz değişiklikler olmuştur.

İkinci Dünya Savaşı'na denk gelen **1940**'lı yıllarda, Fransa' nın Almanlar tarafından ele geçirilmesiyle, Fransız modası sekteye uğramıştır, fakat savaş sonrası Fransız terziler işlerinin başına geri dönmüştür. Christian Dior moda evinin tasarımları, savaş sonrasında bir moda devrimi olarak kabul edilmiştir. Savaş süresince maskülen görünümlere bürünen kadınlar yüksek belli kabarık etekler ile ince bellere vurgu yapan , "The New Look" (Yeni Görünüm) ismiyle sunulan bu stille feminen kimliklerine yeniden kavuşmuşlardır (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 Christian Dior New Look (WEB_13, 2018)

1950’li yıllara gelindiğinde, ‘Cigarette’ model olarak adlandırılan dar paçalı pantolonlar, çiçek desenli feminen kısa bluzlar, üste oturan, mini ceketler revaçta olurken, 1960’ların ortalarında, uzay araştırmalarından esinlenilerek ve kumaş teknolojisindeki gelişmeler sayesinde tüm vücudu saran likralı giysilerle fütüristik görünümle moda olmuş ve bu dönem uzay çağı olarak adlandırılmıştır. Bu dönemde modada mini etek patlaması olmuş, ayrıca, toplumdan kopuk olan eskimiş, yıpranmış giysilerle gezen, çıplak ayaklarla dolaşan, sahip olma duygusunu küçümseyen bir yaklaşım ve savaş karşıtı duruşları ile “Çiçek Çocuklar” olarak adlandırılan “Hippi” ler bu yıllara imzasını atmıştır.

1970’lerde ise, kadınlar iş hayatında eşitlik kaygısı içine girmiş, bu nedenle kaliteli giyinmek ve güçlü bir konumu yansıtan giyim stili önem kazanmıştır. Kıyafetin markası, tasarımının önüne geçmiştir. 1980’lere gelindiğinde, modanın insanların yaşam tarzlarını geliştiren bir unsur haline gelmesi nedeniyle basit ve şık kıyafetler, sportif giyim tarzı, insanlar tarafından benimsenmiştir. Genç, şehirli ve profesyonelin

kısaltması olan “Yuppie” dönemin ana akımıdır. İş dünyasında kadınların erkeklerle rekabet eder konuma gelmesi giyimlerine de yansımış, erkek giyimindeki geniş vatkalı omuzlar, kruvaze yakalar, takımlar güçlü iş kadını imajı oluşturmak için kadınlar tarafından kullanılmıştır (Şekil 4.11).



Şekil 4.11 Joan Collins 1980’ler giyim modası (Web_ 14, 2017)

1990’larda internet ve teknolojinin evlere girmesiyle bilgiye erişim artmıştır. Güçlü medya organları ve reklam endüstrisi modanın küreselleşerek yayılmasını ve gelişmesini sağlamıştır. “Grunge” ve “Minimal görünümler” dönemin trendleri arasında yer alır. Daha sade kesimler, androjen görünümler ve üniseks giysiler döneme damgasını vurmuştur.

Milenyumda teknolojinin hızlı gelişimine paralel olarak, moda dünyasında büyük radikal değişiklikler yaşanmış ve imaj ön plana çıkmıştır (Şekil.4.12). Bu dönemde

moda tasarımcıları 1900' lerin elegan stillerini yeniden yorumlayarak, modern, şık tasarımlara imza atmıştır.

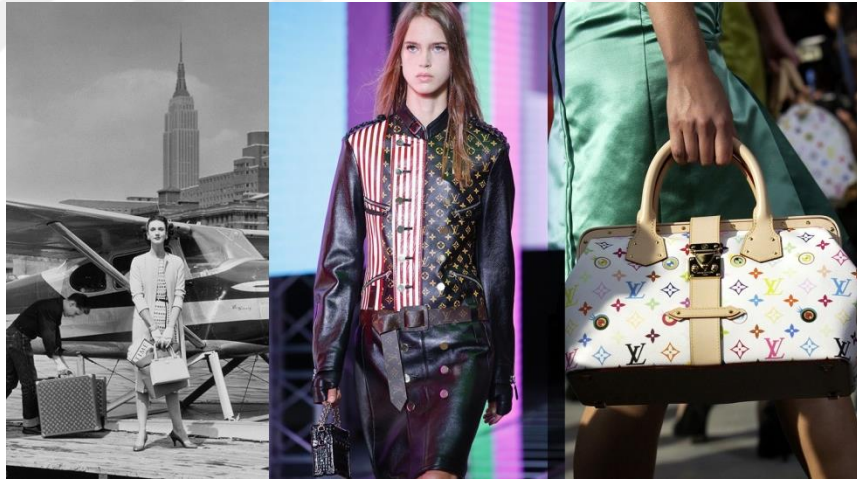


Şekil 4.12 Resort 2010 Gucci (WEB_15, 2018)

Giyim tarihi göz önünde bulundurulduğunda ilk çağlardan modern zamanlara kadar, giyim kuşam toplumsal olaylardan etkilenmiş ve bireyin sosyal statüsünü açıkça göstermiştir. Özellikle 13. yüzyılın sonlarına doğru elbiseler aracılığı ile varlığın gösterimi Avrupa'da geleneksel hale gelmiş ve böylelikle kişilerin bir sınıfla bağlantısı kolaylıkla ortaya konabilmiştir. Moda kavramının tanım ve ölçütleri tarih boyunca toplumun üst tabakaları tarafından belirlenmiştir. Kıyafet, kültürün, görgü kurallarının, ahlaki değer, ekonomik durumun ve sosyal gücün belirtisi olmuştur ve böylece sosyal ilişkilerin yapısında ve müzakere edilmesinde bunların yanı sıra sınıf farklılıklarının uygulanmasında güçlü bir araç olmuştur. Sanayi Devrimi öncesi toplumlarda Fransız devrimine kadar saray soylularınca kültürel ve siyasal özellikleri belirlenen giyim kuşam modası, bireyin, toplumsal sınıfını açıkça göstermekte, bireyin etnik kökenini, dinini ve mesleğini belli etmekteydi. Sanayi Devrimi, giyimin endüstrileşmesi ve

burjuvazinin ortaya çıkışıyla moda saraylardan çıkıp alt tabakalara da yayılmaya, giyim kuşam konusundaki keskin ayrımlar ve kurallar ortadan kalkmaya başlamıştır. Kitlesele boyutta, hazır giyim endüstrisinin ortaya çıkışı, modanın demokratikleşmesine de olanak vermiştir.

Artık çağdaş toplumlarda, insanların statülerine göre giyinmelerini gösteren yazılı kurallar bulunmamaktadır. Fakat yazılı olmayan kurallar bütünü ile toplumsal yapı içerisinde yer alan bireylerin giyimleri bir şekilde biçimlendirilmektedir. Belirginliğini yitirdiği düşünülen giyim kuşamdaki bu statü farklılıkları artık markalı giysilerle savaşını sürdürmektedir. Artık yüksek statü; mükemmel kesilmiş ve tam oturan giysiler, kaliteli ve pahalı kumaş kullanımı, markalı giysiler ile gösterilmektedir. Kişinin sınıf farklılıkları genellikle gözlük, saat ya da ayakkabı gibi aksesuarlar ve özellikle lüks tüketicimin en önemli harcama alanlarından biri olan giyim seçiminde kendini göstermektedir (Şekil 4.13). Birey içinde bulunduğu toplumsal sınıfa, ait olduğu kültüre veya toplumdaki rollerine uygun marka seçimleri yapmaktadır. (Medvedev, 2005:197-198).



Şekil 4.13 Louis Vuitton'ın Monogramlı tasarımları (WEB_16, 2018)

Modern zaman sosyoloğu Simmel' göre "Moda, sınıf bölünmesinin bir ürünüdür. Modanın ikili bir işlevi vardır: Hem belli bir toplumsal çevreyi bir arada tutar, hem de o çevreyi diğerlerine kapalı hale getirir. Öyleyse moda, insanın bir yandan eşitleriyle bağlantılandırılmasına ve modayla karakterize edilen bir çevrenin tek tipliğine işaret

eder. Bu da o grubun, daha aşağıda olanlara, yani yüksek grubun aidiyet sınırları dışında kalanlara kapalı olması demektir.” (Simmel, 2015:115). Bu bakış açısı günümüzde trendlerin takibi ve prestij unsuru olarak görünen markaların kullanımıyla güncelliğini korumaktadır.

Moda unsurları, günümüzün gösteri toplumunda, bireylerin, toplumsal birleşme amacından daha çok farklılaşma amacına hizmet etmektedir. Farklılığın övüldüğü bu zamanda giyilen giysiler, geleneksel dönemdekilerle benzer olsa dahi, aynı anlamı ifade etmemektedir (Dalıcı, 2010). Örneğin dönemsel kostüm tarzları günümüzde trendlere uygulanmakta ve kitlelerce tercih edilebilmektedir. Döneminde bir gruba aidiyeti, belli bir etnik kökeni, coğrafyayı vb. ifade eden giysiler, günümüzde sadece bir trend olarak uygulanabilmekte ve moda takipçileri tarafından farklı olmak adına tercih edilmektedir.

Günümüz tüketim toplumunda giysiler bireyleri, ekonomik gücü olanlar ve olmayanlar şeklinde değil de kullanım stillerine göre ayırtılmakta ve genellikle ayırışım pek de belirgin olmamaktadır. Çünkü sosyal sınıf kimliği, giysiler üzerinden okunurluğunu kaybetmiş; giysiler psikolojik ihtiyaçları da karşılamak için tüketilir hale gelmiştir. Bireyler artık modayı kendilerini ifade etme aracı olarak kullanmaktadır. Bireyin giysileriyle yansıttıkları, diğerlerinin onunla ilgili fikirlerini şekillendirmekte ve bireyin konumunu belirlemektedir. Moda, ortaya çıkışından bu yana pek çok toplulukla ilişkisinde bireylere kendini ifade etme ve kimlik edinme imkanı sağlamaktadır.

Günlük hayatta kullanılan giysiler, aksesuarlar, saç stilleri, jestler, mimikler ve hatta sözcük seçimleri vb. kimliğin dış dünyaya yansıyan ipuçlarıdır. Bu yüzden “İnsanlar arası ilişkide giyinilen, yenen, içilen ve kullanılan şeyler büyük önem taşır.”(Erdoğan, 2005: 208). “George Simmel, giyimin doğrudan yürüyüş temposunu, endamını, jestleri belirlediğini ve dolayısıyla benzer biçimde giyinen insanların benzer davranışlar sergilediklerini ileri sürer.” (Simmel’ den aktaran Göle, 2008: 94).

Modernizm ile birlikte zenginliğin getirdiği imtiyazlar yerini mesleksel ve statüsel ayırışmaya bırakmış ve bu ayırışmalar da aşırı tüketimle yansıtılmıştır. 21. Yüzyıl, daha önce göz ardı edilen ve değişmeyeceği varsayılan her şeyin; şatafat, rahatlık, mutluluk, itibar, refah, haz düşkünlüğü, cinsel kimlikler gibi kültürel değer yapılarının üretildiği ve kolayca tüketildiği bir dönemdir. Salt değer üstüne eklenen bu yapılar tüketiciyi satın

alma davranışına iten önemli faktörler halini almıştır. Ürünler, artık faydacı değerlerinden çok toplumsal konumu ya da sınıfını belirtmek, bir role girmek, bir kimliğe bürünmek, toplumsal konumu var etmek ve sürdürülebilmek, kendini diğerlerine ve hatta kendine gösterebilmek, kimliğini ifade etmek olan sembolik değerleri için kullanılmaya başlanmıştır. Bir ürünün işlevinin dışında hissettirdiği zenginlik, gösteriş, ayrıcalık ve arzulanan bir sosyal gruba aidiyet göstergesi olarak alınması günümüz toplumunun karakteristik bir özelliğidir (Varlı Gürer ve Gürer, 2017). Bireylerin kararlarını belirleyen bu etmenler bilinçli ya da bilindışı bir şekilde bireyin marka seçimini etkilemektedir.

Giyim, bedenle bütünleşmesi, gidilen her yere taşınabilmesi yani görünürlüğüyle, kimliğin yansıtılmasında rol oynamaktadır. İnsanlar kendilerini metalarla tanımakta ve diğerlerine tanıtmaktadır (Berman, 2006: 46). Giysilere, makyaj stillerine, aksesuarlara, kullanılan elektronik cihazlara ve hatta bedenin şekline ve nasıl taşındığına atfedilen anlamların yarattığı dünya, kast gibi katı bir tabakalaşma göstermemekle birlikte, beğenilere, sosyal kimliğe ve bireylerin toplumdaki sembolik öğelerden ne derecede faydalandığına göre oldukça farklılaşmaktadır (Davis, 1997: 20). Giysi gerçekten de bedenin biçimini değiştiren, onu farklılıklara dönüştüren bir kılıftır. “Biçim değişimi basit bir yanılsama değil, bazen gerçekleri de açığa çıkartabilen kimlik değişimi görüntüsüdür.” (Türkoğlu, 2000: 73).

Post modern dönemde giysiler bireye bir yaşam stili, yeni bir kimlik sunmakta, birey kendine yakışmadığını düşündüğü giysiyi tekrar tekrar değiştirebilmektedir. Giysiler aracılığıyla yeni kimliklere bürünebilmektedir. Giyim artık diğerlerine verilen bir mesaj olmaktan çıkmakta, bireyin beğenileri doğrultusunda şekillenmektedir. “Kişinin iletişim kurmaya çalıştığı öteki artık ilk olarak kendisidir.” (Dalıcı, 2010).

5. VAKA ÇALIŞMASI: AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ

Bu araştırma nitel bir çalışmadır. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik yaklaşımla örnek vaka (olay) incelemesi yapılmıştır. Örnek vaka çalışmaları, bir kişi, bir süreç, bir program, bir işlem, bir kurum ya da toplumsal bir grup gibi belirli bir fenomeni derinlemesine araştırmak için oldukça elverişli bir araştırma şeklidir. Öte yandan, tek bir vakanın seçilmesi ve detaylıca irdelenmesi “gerçek” hakkında olabildiğince çok ve anlamlı veri sağlamaktadır.

Konuyla ilgili önceden yapılmış çalışmalar incelenmiş, kavramsal analizler yapılarak, konuya ilişkin kitap ve makalelerde birincil kaynaklara inilerek gerekli bilgiler derlenmiştir. Araştırma kapsamında öncelikle aşağıda listelenen distopik filmler izlenerek, sosyal yapıları ve moda tasarımı öğelerinin filmlerdeki yeri açısından ön değerlendirmeden geçirilmiştir. Daha sonra seçilen filmlerin moda tasarımı açısından daha detaylı bir şekilde analizi yapılmıştır.

Araştırma kapsamında ön değerlendirmeye tutulan filmler:

- Metropolis (1927)
- Değişen Dünyanın İnsanları (1966, Fahrenheit 451)
- Otomatik Portakal (1971, A Clockwork Orange)
- THX 1138 (1971)
- Hayal Şehir (1976, Logan's Run)
- Ölüm Takibi (1982, Blade Runner)
- Brazil (1985)
- Kayıp Çocuklar Şehri (1995, La cité des enfants perdus)
- Truman Show (1998)
- Matrix (1999) serisi
- Azınlık Raporu (2002, Minority Report)
- Denge (2002, Equilibrium)
- İhtiyar Delikanlı (2003, Oldeuboi)
- Kod 46 (2003, Code 46)
- Matrix Reloaded (2003)
- Matrix Revolutions (2003)

- Kadın Tuzagi (2004, Immortel (ad vitam))
- Yarından Sonra (2004, The Day After Tomorrow)
- V for Vendetta (2005)
- Ben Efsaneyim (2007, I Am Legend)
- 2012 (2009)
- Aşka Geri Sayım (2009, TIMER)
- Bay Hiçkimse (2009, Mr. Nobody)
- Yasak Bölge 9 (2009, District 9)
- Beni Asla Bırakma (2010, Never Let Me Go)
- Tanrının Kitabı (2010, The Book of Eli)
- Zamana Karşı (2011, In Time)
- Prometheus (2012)
- Yargıç Dredd (2012, Dredd)
- Aşk (2013, Her)
- Dünya Savaşı Z (2013, World War Z)
- Elysium: Yeni Cennet (2013, Elysium)
- Kar Küreyici (2013, Snowpiercer)
- Oblivion (2013)
- Ex Machina (2014)
- Labirent: Ölümcül Kaçış (2014, The Maze Runner)
- Lucy (2014)
- Seçilmiş (2014, The Giver)
- Uyumsuz (2014, Divergent)
- Equals (2015)
- Gökdelen (2015, High-Rise)
- Kuralsız (2015, Insurgent)
- Labirent: Alev Deneyleri (2015, Maze Runner: The Scorch Trials)
- Mad Max: Fury Road (2015)
- The Lobster (2015)
- Yarının Dünyası (2015, Tomorrowland)
- Uyumsuz Serisi: Yandaş Bölüm 1 (2016, Allegiant)
- Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı (2017, Blade Runner 2049)
- The Circle (2017)

Öncelikle, Metropolis (1927), Değişen Dünyanın İnsanları (1966, Fahrenheit 451), THX 1138 (1971), Hayal Şehir (1976, Logan's Run), Otomatik Portakal (1971, A Clockwork Orange), Brazil (1985) gibi klasik distopik film örneklerinin izlenmesiyle başlanan araştırmaya, literatüre güncel katkılarda bulunmak adına çağdaş film incelemeleri ile devam edilmiştir.

Bu araştırmanın evrenini bilim kurgu sinemasının alt janrı olan distopik filmler oluşturmaktadır. Araştırmanın sosyolojik açıdan ele alınması sebebiyle distopik filmler içerisinden sosyal/yönetimsel konulu distopyalar seçilerek, toplum yapısının özellikleri ve kostümlerin filmdeki ayrıştırıcılığı göz önünde bulundurularak izlenen filmler içerisinden eleme yapılmıştır. Salgınlar, uzaylılar, kıyamet sonrası ve siber gelecek gibi konular işleyen distopik filmler genellikle daha basit toplum yapısı sebebiyle incelenmeye alınmamıştır. Araştırmanın sosyolojik doğası ve moda tasarımı alanında gerçekleştirilmesi sebebiyle, izlenen filmlerin ön değerlendirmesi sonucunda ilk etapta **“Açlık Oyunları”** ve **“Uyumsuz”** film serileri seçilmiştir. Her iki filmde de katmanlı toplum yapısı ve bu yapının açıkça giyim stilleri üzerinden okunabilmesi, bu filmlerin seçilmelerinde etmen olmuştur. Ancak, **“Açlık Oyunları”** film serisi, sıra dışı silüetleri ve farklı stilleri bir arada barındırması, farklı dokular kullanılması ve yoğun renk kullanımı ile moda tasarımsal öğeler açısından öne çıkmaktadır. Filmin içerisinde moda tasarımcısı karakterlerin bulunması, filmde yaratılan dünya için internette özel bir moda bloğu oluşturulmuş olması, Alexander Mc Queen, John Galliano gibi seçkin moda tasarımcılarının ikonik tasarımlarının çeşitli aksesuarlarla zenginleştirilerek film kostümü olarak kullanılması ve giyim tarihine göndermeleri bulunan kostümlerin tasarlanmış olması, bu serinin tercih edilmesinde belirleyici olan faktörlerdir. Bu bağlamda örneklem olarak **“Açlık Oyunları”** film serisi seçilmiştir.

Filmde yer alan moda tasarımcısı karakterler, yarışmacılara, açlık oyunları öncesinde çıkacakları televizyon programı için özel kostümler tasarlamaktadır. Ana karakter Katniss devrim sembolüne dönüştürülürken, yarışmadaki moda tasarımcısının bu durum için kendisine özel olarak tasarladığı bir kostümü giymektedir. Filmlerdeki tüm gruplar birbirinden ayırt edici nitelikte giyim tarzlarına sahiptir. Film gelecek zamanda kurgulanmış olsa dahi moda olgusunun sosyolojik açıdan toplum yapılarında oldukça belirleyici bir faktör olarak karşımıza çıkması, **“Açlık Oyunları”** serisinin diğer distopik filmlerden bağımsız şekilde incelenmesine etken olmuştur.

Analizi yapılan filmler:

- Açlık Oyunları (2012, The Hunger Games),
- Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak (2013, The Hunger Games: Catching Fire),

- Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 1 (2014, The Hunger Games: Mockingjay - Part 1)
- Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 2 (2015, The Hunger Games: Mockingjay - Part 2)

Öncelikle filmin özeti verilmiş akabinde, filmdeki dönemseller etkilere değinilerek; toplum yapısının analizi yapılmıştır. Sonrasında serinin her filmi için kronolojik bir sıralamada filmdeki kimlik gruplarının giyim stilleri, moda tasarımı öğeleri açısından analiz edilmiştir. Konu bütünlüğünün sağlanması açısından film özetleri bir bütün olarak verilmiştir.

“**Açlık Oyunları**”, dünyada ancak gelecekte kurgulanmış bir distopyadır. Capitol, bir zamanlar aslında Kuzey Amerika olan Panem’ in on iki bölgesini yöneten hükümetin bulunduğu başkenttir. Geçmişte yaşanmış bir devrim girişiminin cezası olarak, Capitol Açlık Oyunları’ nı düzenler. Bu oyunda “haraç” adı verilen her bölgeden on iki yaş on sekiz yaş aralığında bir erkek ve bir kız çocuğu kurayla seçilir. Seçilen çocuklar, tek bir çocuk hayatta kalana kadar, televizyonda canlı yayınlanan programda savaşırlar.

Ana karakter Katniss Everdeen, 12. Bölgeden seçilen, küçük kız kardeşi Primrose’ un yerine gönüllü olur. Seçilen erkek haraç ise, Katniss’ e aşık olan Peeta Mellark’ dır. Oyunların sonunda, sadece Peeta ve Katniss kalır, ikisi de bir diğerini öldürmeyi reddeder. Bunun yerine, Capitol’ ün onlara karşı bir zafer elde etmemesi adına, zehirli meyveleri birlikte yemeye karar verirler. Başkan Snow, Bölgelerin önünde aşağılanmamak ve Capitol halkının çifte olan sempatisinden dolayı, merhamet göstererek, çiftin bir araya gelmesine izin verir. Ancak oyunları izleyen diğer bölgeler artık bir isyan hareketine tanık olurlar ve içlerinde bir umut doğmaya başlar. Böylece, ikinci bir devrim doğmak üzeredir.

Serinin ikinci filmi “**Ateşi Yakalamak**” bu devrimin gelişimi hakkındadır. Capitol, ikinci bir isyan başlatma ihtimali yüzünden Katniss’ e öfkeli; bu sebeple de önceki tüm galipler için Açlık Oyunlarının özel bir versiyonunu düzenler, bu da Katniss’ in ve Peeta’ nın tekrar oyuna gitmesi gerektiği anlamına gelir. Bu oyun sırasında, diğer

yarıřmacılarla müttefiklik kurup, arenayı yok etmeyi ve çoęu insanın var olmadığını düřündüęü 13. Bölge' ye kaçmayı başarırlar. Ancak, Capitol Peeta' yı ele geçirir ve Katniss' in evi olan 12. Bölgeyi canlı yayında yok eder.

“Alaycı Kuş - Bölüm 1” de, Katniss devrime öncülük etmesi için ikna edilir ve açlık oyunları esnasında kullandığı “Alaycı Kuş” broşuyla devrimin sembolü haline gelir. 13. Bölgede yaşayan isyancılar da yaptıkları yayınlarda, onu isyanlarının sembolü olarak kullanırlar. Capitol' ün ele geçirdiğı Peeta' yı kurtarırlar ama çeřitli işkenceler gören ve beyni yıkanan Peeta artık Katniss' den nefret eder ve korkar.

“Alaycı Kuş- Bölüm 2” de Peeta ve Katniss' in de içinde olduęu isyancı özel tim, Capitol' deki Başkan Snow' a suikast yapmak için bir göreve başlar. Katniss' in kız kardeři Primrose bombardıman esnasında ölür. Katniss daha sonra isyancıların başkanının bu bombardımanı gerçekleřtirdiğini öğrenir ve Başkan Coin' in de zalim bir lider olduęunu görür, halka galibiyetini ilan edeceęi anda, Snow yerine Coin' i öldürür. Son sahnede de Peeta ile evlenmiş ve iki çocuęuyla piknik yaparken görülür.

Açlık Oyunları serisindeki devlet “Panem” olarak adlandırılmaktadır. Panem başkent olan “Capitol” ve onun etrafında konumlanan “Bölgeler” olarak adlandırılan 12 dięer yerleřim alanından oluşmaktadır. Tüm Panem, Başkan Snow tarafından yönetilmektedir, yanında devlet meselelerini görüřtüęü yardımcıları ve yaptırımlarını uygulattığı “Barış Muhafızları” adındaki askerleri vardır ancak nihai ve mutlak otorite başkanın kendisidir. Başkan Snow adına çalışan dięer önemli iki kiři ise “Açlık Oyunları” nın tv sunucusu ve oyun kurucusudur. Çünkü televizyon yayınları bir propaganda aracı olarak kullanılmakta ve oyunun Capitol' ün lehine bitmesi için her koşul deęerlendirilmektedir.

Halk temelde Capitol' de yaşayanlar ve bölgelerde yaşayanlar olarak ikiye ayrılmaktadır. Elit sınıf ve yöneticiler Capitol' de refah içerisinde yaşamaktayken, bölgelerdeki halk büyük bir yoksulluk çekmektedir. Bölgeler ekonomik durumlarına göre 1'den 12'ye kadar numaralandırılmıştır. Bölgelerin sıra numarası büyüdükçe, bölgedeki yoksulluk artmaktadır. Her bölge coęrafi ve zanaat imkanlarına göre sınıflanmış olup, üretimlerini mecburi bir şekilde Capitol' e aktarmaktadır. İlk üç bölge Capitol' e askeri mühimmat ve teknolojik üretim sağlayıp, dięer bölgelere göre nispeten

daha rahat yaşantı sürerken; Katniss' in geldiği en yoksul olan 12. Bölge maden ocaklarından, maden çıkarmakla yükümlüdür. Serinin üçüncü filminden itibaren görülen 13. Bölge ise isyancılardan oluşan askeri bir bölge niteliği taşımaktadır.

Açlık Oyunları film serisi vaka çalışmasında belirlenen sosyal kimliklerin analizleri moda tasarımının temel tasarım öğeleri çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

5.1. ANALİZ DEĞİŞKENİ OLARAK MODA TASARIMI ALANININ TEMEL TASARIM ÖGELERİ

Moda tasarımının oluşturulmasında dört temel öge kullanılmaktadır.

Bu öğeler;

- Silüet,
- Çizgi,
- Renk
- Doku' dur.

Bu temel unsurlardan bir ya da birkaçında yapılan değişiklik güncel olan modayı geliştirmektedir (Stone, 1999).

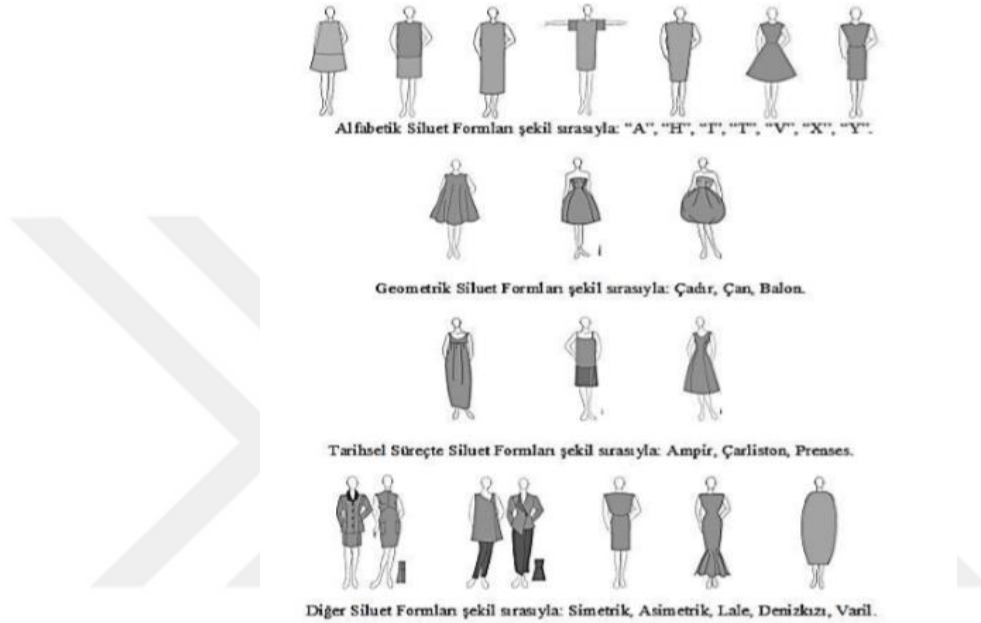
Bu öğelerin kullanım metodları da, temel tasarımda olduğu gibi, moda tasarımı ilkelerini oluşturmaktadır. Bu ilkeler; tekrar, ritim, geçişme, yayılma, kontrast, uyum, denge, oran- orantıdır.

Silüet/ Biçim /Form

Silüet, biçim veya form olarak da sıklıkla kullanılır. Silüet denildiğinde akla giysinin dış hatları, biçimi gelse de; üç boyutlu olan giysinin hareket halindeyken, farklı açılardan bakıldığında silüeti de değişebilmektedir. Uzaktan bakıldığında bir giysi tasarımının daha detayları ayırt edilemeden, giysinin silüeti ile o tasarım hakkındaki ilk intiba oluşmaktadır.

Kaba olarak giysinin şekli, dış hatları olarak tanımlanan silüet, giysinin taslağı veya biçimidir. Hacimli, kabarık, hantal ya da üste oturan, dar kesimli giysiler farklı moda

tarzları ve silüetler oluşturmaktadır. Şekil 5.1’ de farklı silüet formları verilmiştir. “Renk nasıl bir görsel iletişim dili ise giysi formları da giyen kişinin genel kişiliği, yaşam tarzı, alışkanlıkları veya günlük durumu hakkında izlenim sunan sessiz bir iletişim biçimidir.” (Yetmen, 2016).



Şekil 5.1 Genel hatlarıyla dört ayrı grupta silüet formları (Yetmen, 2016).

Tarihin belirli dönemlerinde de giysi silüetleri dramatik özelliklere bürünmüştür. Örneğin 15 yy.da evli kadınlar, doğurganlıklarını yansıtmak ve hamilelik yanılsaması oluşturmak için yüksek bel çizgisine sahip, karın kısımlarında bolca kumaş bulunan giysileri tercih etmiştir. Christian Dior 1947 yılında, “New Look” koleksiyonuyla, ikinci dünya savaşı esnasındaki yokluk ve karneyle kumaş dağıtılan dönemden sonra; bele oturan ceketler ve bol büzgülü etek silüetleriyle bütün dünyayı şaşırtmıştır. 1920’lerde kısalmaya başlayan etek boyları 1960’larda en kısa haline ulaşmıştır.

Giyim silüetinde görülen en radikal farklılık, Birinci Dünya Savaşından sonra modernleşen kadın giysilerinde oluşmuştur (Frings, 2005: 15). Kısıtlayıcı korselerden, kat kat kumaşlardan, uzun eteklerden kurtulan kadın silüeti, çağımızda da varlığını sürdüren dinamik bir görünüme kavuşmuştur. 1960’larda ise Vietnam Savaşı’ nı

protesto eden gruplar ve Hippilerin etkisiyle giyimlerdeki kadın ve erkek görünimleri birbirine benzemeye başlamış ve böylece üniseks modasının temelleri atılmıştır (Ertürk, 2011).

Tarihsel süreçte en belirgin silüet değişimleri kadın giyimlerinde kendini göstermektedir. Kadınların sosyal statüleri yaşam stilleri, giysilerinin uzunluğunu, kısırlığını, darlığını bolluğunu, kesimini, kol, yaka detayların biçimlenmesinde büyük etkiye sahiptir. Örneğin Ortaçağ Avrupası'nda korselerle ortaya çıkarılan ince beller, iri göğüsler ve kabarık kalçalar, feminen, doğurgan kadın imajı çizerken, 1980'lerde maskülen görünümlü vatkalı giysilerle başarılı iş kadını imajı yaratılmıştır.

a) Çizgi

Çizgi, en yalın tasarım ögesidir ve giysi tasarımında, giysinın ana hatları ve stili hakkında bilgi verir. Çizgiler modada en yaygın olarak kalıp parçalarının dikilmesinde ve birleştirmelerde kullanılırlar. Çizgi, dış hat ve stil çizgileri olarak iki türe ayrılır. Dış hat çizgileri tasarımın dış kenarını oluştururken, stil çizgileri, giysi tasarımlarının yüzeyindeki ayrıntıları oluşturan çizgilerdir.

“Çizgiyi gösteren yapısal teknikler şöyle sıralanmaktadır:

- Dikişler, pensler, kumaşı içeri kıvrırma, katlar, kırmalar, büzgüler ve lastikli şeritler,
- Giysinın olan ya da algılanan kenarları örneğin; yaka kenarları, kollar, etek kenarları, paçalar, cepler veya kemerler,
- Pililer, büzgüler, katlamalar ya da drapeler ile oluşturulan kırmalar veya katlar.

Bir giysiyi şekillendiren ve bedene oturmasını sağlayan bu yapısal tekniklerdir. Bu tekniklerin kendileri veya aralarındaki kombinasyon giysi görünümünü önemli ölçüde etkilemektedir.” (Andersson, 1997:188’ den aktaran; Yetmen, 2016; Miss. Sacco, 2017).

Çizginin hareketi, yönü ve ses gücü bulunmaktadır. Tasarımda kullanılan dikey çizgiler gözü vücut süresince yukarı ve aşağı doğru yönlendirdiğinden uzunluk ve

zariflik etkisi meydana getirebilirken, yüksek, ulu, sađlam, kuvvetli, önemli ve resmi çağrışımları yapmaktadır. Yatay çizgilerde de önemli olan vücut genişliğidir. Yatay çizgiler figürün daha geniş ve kısa görünmesini sađlarken, hareketsizlik, dinlenme, barış, gençlik ve yerleşmişlik ifade etmektedir. Çapraz kesimde dikiş ve hatlar kumaşa akışkan ve dinamik bir özellik kazandırırken; ümit ve ilham ifade etmektedir. Kıvrımlı çizgiler bir kıyafete kesin bir bütünlük ve feminenlik verir. Genelde beli inceltmek ve dikkati göğse ve kalçalara çekmek için kullanılırlar. Yuvarlak ve “S” li çizgiler: Tempolu hareketi, zarafeti, deđişkenliği, güzelliđi, aşıđıya dođru kıvrımlı çizgiler ise baskı ve kısıtlamayı, yukarı dođru yarım yuvarlak çizgiler teşvik ve özgürlüğü belirtmektedir (Arslan, 2009: 58; Jones, 2009).

b) Renk

Renk bireyi ilk görüşte etkileyen tasarım öğelerinden biridir. Renk, giysiye hacim ve derinlik kazandırarak, giysinin silüetini, dokusunu ve kumaşını etkiler. Renk, giysilerde toplumsal ve kültürel bir belirteç olarak da kullanılmaktadır.

Renkler, kırmızı, turuncu, sarıdan oluşan sıcak renkler ve mavi, mor ve yeşilden oluşan sođuk renkler olarak ikiye ayrılır. Sıcak renkler, enerji vererek, dinamizmi artırır. Yatıştırıcı ve dinlendirici etkiye sahip olan sođuk renkler ise düzen, güven, huzur, ferahlık, üretkenlik, barış, sakinlik, özgürlük gibi çağrışımlara sahiptir. Aşırı dozda kullanıldıklarında ise sıkıcı, hatta bođucu, bir etki yaratabilir, üşengenlik, ağırkanlılık, hayalperestlik ve hassasiyet uyandırabilirler (Batur, 2016).

Renklerin insanlar üzerindeki etkileri şöyledir:

• **Sarı:** Entelektüelite ile ilişkilendirilen sarı, akıl ve zekânın rengidir. Yönetmeye ve iktidara olan düşkünlüğü ifade eder. Güneş ışınlarının rengi de sarı olduğundan olumlu hisler aşılar. İnsanın kendisini iyi hissetmesini sađlayan ve kendine güven duygusu yaratan sarı renk aynı zamanda zihni açar, insanın dikkatini artırır, umut verir ve sinir sistemini düzenler. Zihin uyarıcı etkisi olan sarının aşırı kullanımında saldırganlık, kıskançlık, kuşku, hastalık, mantıksızlık, kuruntu ve tembellik gelişmesine neden olur.

• **Turuncu:** Hayat sevinci veren, dinamizmi ve canlılığı artıran turuncu rengi, kahverengi tonlarına dođru sakinlik ve sabitlik çağrıştırır.

• **Kırmızı:** Titreşimi en kuvvetli olan renk tutku ve canlılığın timsalidir. Cezbedici dinamizm verici, dikkat arttırıcı, beyinsel aktiviteleri arttırıcı, heyecanlandırıcı, zindelik, güç, aşk, gözü peklik, hayat doluluk, zafer, cömertlik, özveri, acıma gibi olumlu anlamlara sahiptir. Aşırı kullanılması durumunda sertlik ve hiddet, belâ, otorite, rahatsız edicilik, acımasızlık anlamlarına gelebilir.

• **Yeşil:** Genel olarak, diri, taze, teskin edici bir renk olan yeşil mutluluk, dinginlik ve umut verir. Mavi ve sarının karışımından ortaya çıkan yeşil renk iki rengin de niteliklerini çok az barındırmaktadır. Karışım olarak ara renk olsa da psikolojide temel renklerden biri olarak kabul edilmektedir. Yeşil özsaygı, hakkaniyet ve güveni gösterirken, aşırıya kaçılması durumunda kendini beğenmiş, baskıcı, yüzsüz, gayriciddî bir ifadeye neden olabilir.

• **Mavi:** Soğuk ve sakin bir renk olan mavi, müsterih, hoşgörü, insaf, açık sözlülük, uyumluluk, dürüstlük, ittifak, esneklik, barış ve dinginlik duyguları uyandırır. Hayal gücünü ve karar alma yetilerini artırır, yeni fikirlerin ortaya çıkmasını sağlar. Sükûnet veren ve güçlendiren bir renktir. Derin duyguları romantizmi çağrıştırır. Mutluluk ve huzur verir.

• **Mor:** Ortaçağ Avrupa'sında soyluların rengi ve saray kesimini temsil eden mor, zenginlik, güç, mistisizm, gizem, soyluluk, mahcupluk, keder, aşkın ve zihnin birlikteliği, saygınlığın rengidir. Fuşyaya dönük mor rengi, doğruluk, lüks, baskınlık ve soyluluk duygusu verirken kişiler arası ilişkilerde resmiyet ve mesafe doğurabilir. Koyu tonlarda mor ise, ölüm, dini baskı, kargaşa, ulvi aşk, kendini adama hisleri çağrıştırırken, leylak tonuysa melankolik duygular telkin eder.

• **Beyaz:** Saflık ve temizlik hissi uyandıran beyaz renk ferahlık duygusu verir ve giyside her zaman eleganlığın rengidir. Bütün renkleri içinde barındıran beyaz, masumluğun, saflığın, duruluğun, birliğin sembolü olmuştur.

• **Siyah:** Ciddiyet ve ağırlık hissi veren siyah renk, asaleti ve gücü temsil eder. Küçük miktarlarda siyah canlılık verirken, geniş yüzeylerde kullanıldığında ise ürperti ve kaygı duygularına sebebiyet verir. Siyah renk, matem, hayıflanma, günahkârlık

anlamlarına gelebileceği gibi, ebediyet, sakinleştiren sükûnet veya yapısal gücü de çağrıştırmaktadır.

- **Gri:** Olgun, temkinli ve sakinlik veren nötr bir renktir.

- **Pembe:** Duyguları pekiştiren ve rahatlatan, zarafeti anımsatan pembe, duygunun ve sevginin rengi olup aynı zamanda kadınlık sembolüdür.

- **Kahverengi:** Ciddiyet, ağırbaşlılığı simgeleyen, sakinleştirici bir renktir. Olgunluğu, kararlılığı, ağız sıkılığı, ağırlığı çağrıştıır (Tunç-Keskin, 2012; Özdemir, 2005).

Trendler, sevilen renkler, giyenin yaş grubu, konumu, giyilecek olan yer ve mevsim gibi özellikler giysilerde renk tercihini etkilemektedir. Renk ögesi de çizgi ögesi gibi giysi tasarımında, vücut problemlerini göz yanılması yoluyla ortadan kaldırmak için kullanılabilir (Eray ve Çivitçi, 2000). Açık renkli giysiler, giyeni kilolu gösterirken, koyu renkli giysiler giyeni daha zayıf göstermektedir. Renkler ayrıca bireyin psikolojisini ve giyim stilini de yansıtmaktadır.

c) **Doku**

Moda tasarımının hem görsel hem de duysal bir ögesi olan doku, materyalin görüntüsü ve hissidir. İster doğal isterse suni olsun bütün tekstillerin kendilerine ait dokuları bulunmaktadır. Maddelerin yüzeyindeki görüntüsü veya maddeyi oluşturan birimlerin örgüsü dokuyu oluşturur. Kumaş seçimlerinde kumaşın rengi ve deseni kadar duysal anlamda kumaşların tende bıraktıkları hissiyatta çok önemlidir. Kumaşların yumuşaklığı, sertliği, kabalığı, dökümlülüğü, matlığı, parlaklığı, inceliği, kalınlığı, hafifliği, ağırlığı, tuşesi ve bu sayılan özelliklerin bir arada farklı şekillerde kullanımları da tasarımlarda yeni dokular oluşturur. Kadife, süet, kanvas, amerikan bezi, deri, rugan, pvc, çuval, yıkanmış ipek, krep saten, jarse, tül, tüvit, kaşmir, jüt, pamuklu, baskılı yüzeyler vs. verilen örneklerin hepsinin dokusu, eşsiz, birbirinden farklı ve kendine hastır.

Kıyafetin yapıldığı kumaş ya da materyallerin dokusu, siluetin görüntüsünü etkilemektedir. Tasarıma uygun olmayan kumaş ya da materyaller seçilmesi çizimlerde

çok güzel görünen bir stili bozabilir. Bu nedenle tasarımcının kumaşın özellikleri konusunda bilgi ve deneyime ihtiyacı vardır. Giysinin dökümünü önemli ölçüde etkileyen doku, aynı zamanda giysinin algılanan renginin de değişmesine sebep olabilir. Örneğin, sert dokuma, mat yüzeyler ışığı yansıtılmazken, kaygan, yumuşak saten gibi dokular ışığı yüksek oranda yansıtırlar (Çivitçi, 2004:4).

Tekstil yüzeyi tasarlamada örme ve dokuma gibi temel tekniklerinin yanı sıra boncuk, pul işleme, farklı örgü modelleri, piko, plise, büzgüleme, makrome vb. gibi yardımcı yöntemler ile kumaşların yüzeyinde ya da yapısında dokular oluşturulabilmektedir.

Dış yapı yönünden dokular ikiye ayrılır:

- **Gerçek doku:** Elle dokunulduğunda hissedilen dokuya “gerçek doku” denir. Gerçek dokuların dokunsal hissinin yanı sıra görsel etkileri de vardır. Dokuların gözümüzdeki etkileri şöyledir: Dokulu cisimler yakınlık uzaklık algısını değiştirebilir. Örneğin yumuşak dokular daha uzakta algılanırken, sert dokular aslında bulunduğu yerden daha yakında algılanabilir. Benzer şekilde renk kullanımı da dokuların daha belirgin olmasını ve dikkat çekmesini sağlarken, soğuk renkler olduğundan daha uzak sıcak renkler ise daha yakın algılanırlar. Yüzeyin parlaklığı matlığı da algıyı etkilemektedir, mat dokular uzakta, parlak dokular daha yakında algılanır.
- **Görsel Doku:** Dokunsal olarak üç boyutluluk hissi vermeyip, ancak gözle algılanan doku türüdür. Örneğin; resimlerde yüzeyler, maddeler, tarama ve noktalamayla yapılan gölgelendirmelerde anlaşılır kılınır. Resme elle dokunulunca doku hissi vermemektedir, ancak görsel olarak dokusu, pürüzlülüğü algılanabilir (Maden, 2016).

5.2. AÇLIK OYUNLARI FİLM SERİSİ ANALİZLERİ

Silüet, çizgi renk ve dokudan oluşan moda tasarımının temel tasarım öğeleri ve aksesuarlar giyim stili analizlerinde temel değişkenler olarak kullanılmıştır. Film serisinde tespiti yapılan sosyal kimlik gruplarının giyim stilleri ayrı ayrı tablolaştırılarak verilmiştir. Filmlere göre kimlik inşasında moda tasarım öğelerinin kullanımına yönelik değerlendirmeler her bir film için kronolojik sırayla aşağıda verilmiştir.

5.2.1. Açlık Oyunları (2012, The Hunger Games) Film Analizi

5.2.1.1. Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

a) Başkan

Capitol’ de yaşayan Panem’ in yöneticisi konumunda bulunan Başkan Snow serinin ilk filminde, açık renk hakim yaka bir gömlek ve bordo renkte brokar kumaştan detaylara sahip parlak, bedenine oturan, özel dikim klasik takım ile görülmektedir.



Şekil 5.2 “Panem” in yöneticisi Başkan Snow

Tablo 1 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol yöneticisi” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Silüet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Yönetici (Başkan)	Koyu bordo	Taliored* fit hakim yaka gömleklili, fular, kravatla tamamlanan klasik takım ve fraklı takım elbiseler	Parlak efektli, yanar döner tafta, brokar detaylar	Kravat, kravat iğnesi, eldiven

*"Tailored" : Ismarlama dikilmiş, kişiye özel yapılan giysi

a) Barış Muhafızları

Panem’ in resmi görevlileri “Barış Muhafızları” yaka, kol ağzı ve pantolon yanlarında siyah şerit detayları bulunan tamamen beyaz üniformalar giymektedir. Yaka ve kol ağzı detayları 18.yy. Fransız askeri kostümlerini çağrıştırmaktadır



Şekil 5.3 Barış Muhafızları

Tablo 2 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış Muhafızları’nın” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Barış Muhafızları	Beyaz takım, gri yelek, siyah detaylar	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Eldiven, koruyucu başlık ve yelek

b) Capitol Halkı

Capitol halkının temsilcilerinden “Effie Trinket” karakterinin giydiği canlı renkli, lüks kumaşlardan yapılmış feminen takımlar, Capitol kadınlarının giysilerinin genel silüetini yansıtmaktadır (Şekil 5.4)

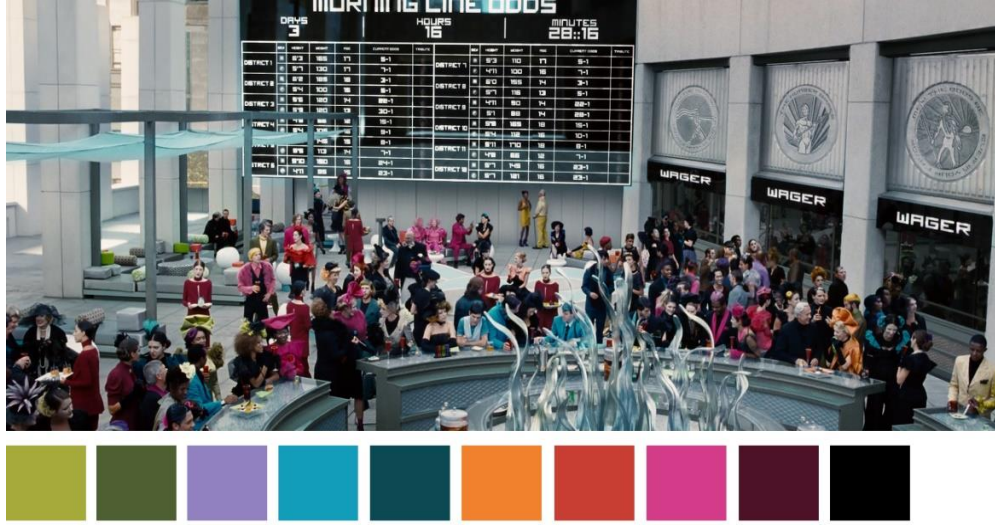


Şekil 5.4 Capitol'den EffieTrinket

Giyisilerde haute couture detaylar göz çarpmaktadır, kat kat kabarık üç boyutlu çiçek motifleri yakalarda ve omuzlarda kullanılmıştır. Çoğu zaman takılan eldivenlerle beraber çeşitli ve gösterişli aksesuarlar kullanılmıştır. Renk ve kumaş tercihleri 18. yy. Fransız modasını özellikle Rokoko dönemini anımsatmaktadır. Filmde bu döneme yapılan göndermeler giyim stilleri dışında, Capitol'ün şaşalı yaşam tarzı ve her anlamda aşırıya kaçan hallerinden de anlaşılmaktadır (Şekil 5.5). Şekil 5.6'da Capitol'de yaşayan bir grup, "Açlık Oyunları" skorlarını takip ederken görünmektedir. Grup halinde görünen Capitol halkının canlı renk tercihleri dikkat çekmektedir.



Şekil 5.5 Capitol halkı kullanılan aksesuar ve tasarım detayları örnekleri



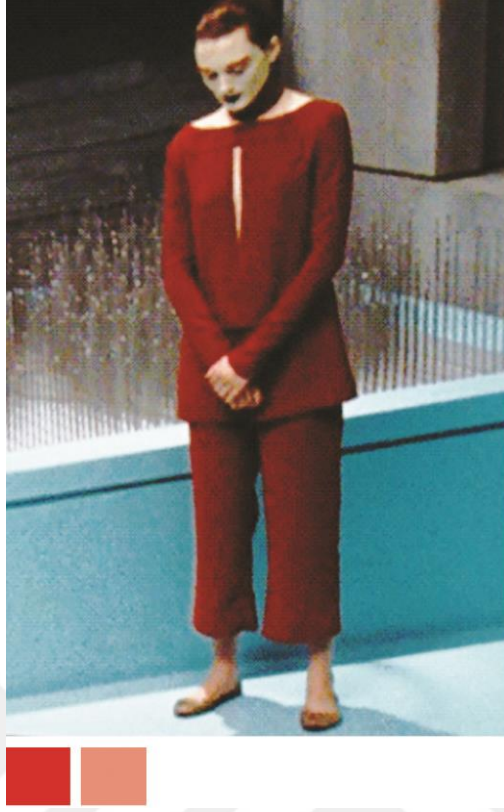
Şekil 5.6 Capitol halkı

Tablo 3 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkının” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Capitol Halkı	Siyah ve canlı tonlarda fuşya, pembe, sarı, turuncu, hardal, lila, fıstık yeşili, yağ yeşili, mor, yoğun turkuaz, mavi, kırmızı	Kadınlarda abartılı omuz, yaka fırfır detayları, kabarık pliseli kollar, erkeklerde farklı yaka detaylarıyla klasik fit takımlar,	Gösterişli kürkler, parlak saten, tafta brokar, akışkan ışıltılı kumaşlar; sert formlu tuşeler; şifon, tül, organze kumaşlar	Kravat, şapka, başlık, çeşitli taç ve saç tokaları, boyunluk, küpe, eldiven

c) Avoxlar

Capitol’ e karşı itaatkarsızlıklarının cezası olarak çalıştırılan “Avox” lar tektip düz kırmızı bir takım ile görünmektedir. Boyunlarında bulunan tasma benzeri kolyeler, filmdeki konumlarını gözler önüne sermektedir (Şekil 5.7).



Şekil 5.7 Capitol’ de hizmetçi olarak bulunan Avox sınıfına mensup bir kadın.

Tablo 4 . Moda tasarım öğeleri açısından “Avox“sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Koyu kırmızı	Omuzlar açık, göğüs ortasında dikey pencerele düz kesim uzun kollu tunik ve bol paça kapri takım	Mat, düz, nispeten kaba dokulu, kalın krep benzeri bir kumaş	Tasma tarzı kolye

5.2.1.2. Bölgelede Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

Kadınlardaki desenler, bebe yakalar, karpuz kollar ve erkeklerdeki geniş kesimler ve renk seçimleri 1950’ler Amerika’sını yansıtmaktadır (Summerville, 2013) (Şekil 5.8-9).



Şekil 5.8 12. Bölgede yaşayan “Haraç Seçmeleri” için toplanmış bir grup genç kız.



Şekil 5.9 12. Bölgede yaşayan “Haraç Seçmeleri” için toplanmış bir grup genç erkek

Tablo 5 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
12. Bölge	Soluk tonlarda gri, mavi, krem tonları, nefti yeşili, açık sütlü kahve	Kadınlarda bele oturan bebe yakalı gömlek etek takımlar ve benzer formda elbiseler, erkeklerde rahat kalıp; gömlek ve pantolon takımlar	Doğal görümlü pamuklu keten ve benzeri ince, hafif tuşeli kumaşlar; mat soluk eskimiş, yıllanmış dokular	Basit saç tokaları

5.2.2. Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak (2013, The Hunger Games: Catching Fire) Film Analizi

5.2.2.1. Capitol' de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

a) Yöneticiler

Serinin ikinci filminde Başkan Snow koyu renkli özel dikim klasik takımlarıyla görülmeye devam etmektedir. Mevsim değişikliğiyle beraber giyimine daha yünlü dokular ve kürkler eklenmiştir. Yaka gülü aksesuarı ilk filmle örtüşmektedir, iç mekânlarda dahi eldiven kullanımı da dikkat çekmektedir (Şekil 5.10)



Şekil 5.10 Capitol yöneticisi Başkan Snow

Tablo 6 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol Yönetici” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Yönetici (Başkan)	Koyu renkler, bordo, gri, füme, kırmızı	Taliored*fit hakim yaka veya dik İtalyan yaka gömleklili, fular, kravatla tamamlanan klasik takım ve fraklı takım elbiseler, tek omuza yerleştirilmiş kürk pelerin, asimetrik kesimli çizgilerle netlik kazandırılmış hakim yaka ceket	Mat klasik takımlarda parlak efektli, jakarlı saten detaylar, astragan kürk, yünlü kumaşlar	Yaka gülü, eldiven

b) Barış Muhafızları

İkinci filmde görülen Barış Muhafızları komutanları koyu renkte, deri kol detaylarına sahip oldukça yüksek yakalı ceketler giymektedir (Şekil 5.11).



Şekil 5.11 Barış Muhafızları Komutanları

İlk filmde farklı olarak Barış Muhafızları tamamen beyaz üniformalarla ve daha koruyucu, daha fütüristik tasarıma sahip yelekler ve yüzlerinin görünmesini engelleyen koruyucu başlıklarla görünmektedirler. Filmde artan baskı atmosferi Barış Muhafızlarının giysilerine de yansımış durumdadır (Şekil 5.12).



Şekil 5.12 Barış muhafızları

Tablo 7 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış Muhafızları” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Barış Muhafızları Komutan	Koyu füme ve siyah	Vücuda oturan dar kesim, yüksek İtalyan yakalı, belden kemerli, ceket pantolon takım	Mat görünümlü yünlü tok bir kumaş, deri kol detayı	Eldiven
Barış Muhafızları	Tamamen beyaz takım üniforma	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Koruyucu omuzluklu yelek ve koruyucu başlık

c) Capitol Halkı

İkinci filmde de “Açlık Oyunları” sonrası düzenlenen partideki atmosfer, ikramlardaki aşırılık, kullanılan giysilerin renk ve dokuları Rokoko dönemini anımsatmaya devam etmektedir. Özellikle Efiie karakterinin giysilerinde görülen “ruff” yakaya benzer modeller, “krinolin” i çağrıştıran bele sıkıca oturan altı kabarık silüetler bu çağrışımı güçlendirmektedir. “ Partide Capitol halkının renkli giyimleri ve abartılı aksesuarları da dikkat çekmektedir. Kullanılan baklava desenleri ve renk bolluğu İtalyan komedyalarında bulunan “Arleken” karakterini anımsatmaktadır (Şekil 5.13).



Şekil 5.13 Capitol halkı kutlama partisinde



Şekil 5.14 Capitol halkından Effie ve Caesar Flickerman

Capitol' ün şaşa düşkünlüğü ve haute couture tercihleri “Effie” ve “Caesar Flickerman” ın kostümleri üzerinden görülebilmektedir. Sol üstte, Alexander Mc Queen 2012 sonbahar/kış koleksiyonuna ait deri elbise, sağ üstte Alexander Mc Queen 2012 bahar/yaz koleksiyonuna ait hardal rengi kelebek detaylı elbise ve sol alt köşede Alexander Mc Queen 2012 sonbahar/kış koleksiyonuna ait narçiçeği firfırlı elbise Capitol' ün temsilcisi “Effie” tarafından giyilmiştir. Giysilerdeki sımsıkı, nefes almayı güçleştirecek bel korsajları, oturamayacağı yapıdaki etekler ve kullanılan yüksek dengesiz ayakkabılar, aslında Effie’ nin de yaşananlardan rahatsız olduğunu vurgulamak için oluşturulmuş detaylardır (Summerville, 2013) (Şekil 5.14).

Tablo 8 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkının” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Capitol Halkı	Siyah ve canlı tonlarda fuşya, pembe, sarı, turuncu, hardal, lila, yağ yeşili, tarçın, beyaz, kırmızı, siyah beyaz puantiye ve baklava desenler	Kadınlarda abartılı omuz ve baş yüksekliğinde yaka detayları, kabarık pliseli kollar, balon kollar, bele oturan göğüs ve etek kısmında hacimlenen elbiseler, erkeklerde farklı yaka detaylarıyla klasik fit takımlar	Gösterişli kürkler, parlak, saten, akışkan, ışıltılı kumaşlar, sert formlu tuşeler; şifon, tül, organze kumaşlar	Şapka ve saç süsleri, taçlar

d) Avoxlar

Serinin bu filminde değişen “Avox” giysisiyle beraber, yüzün ağız kısmını tamamen tülle kapatan yer yer çizgilerle yüzü kaplayan maskeye yer verilmiştir. Avoxların yüzüne takılan maske, Capitol’ ün erkini güçlendirerek yeniden kazanma isteğiyle arttırdığı baskıların bir yansıması olarak değerlendirilebilir (Şekil 5.15).



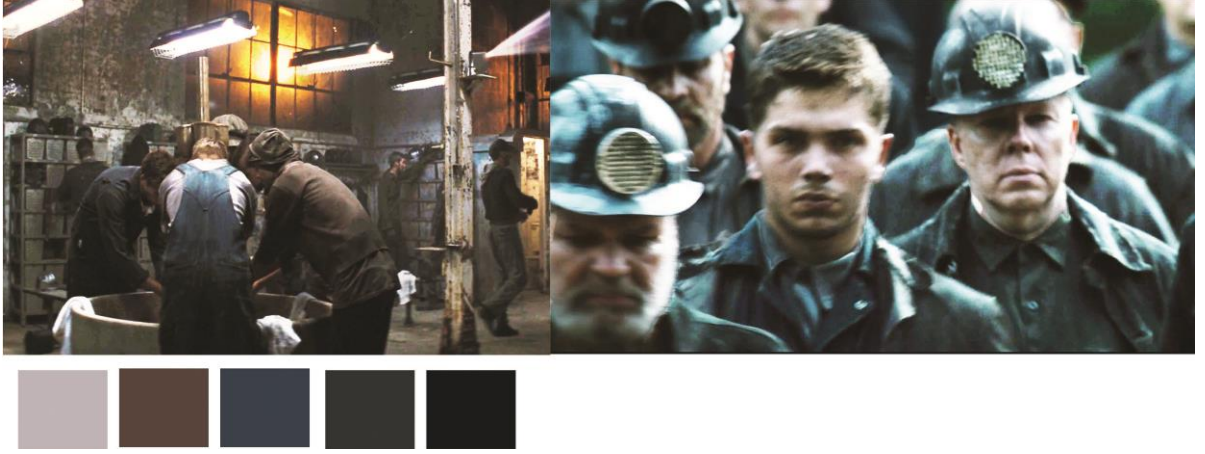
Şekil 5.15 Avox

Tablo 9 Moda tasarım öğeleri açısından “Avox” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Soluk gri	Kolsuz, yuvarlak yakalı, A kesim elbise	Mat, düz, dökümlü, ince dokuma, vual benzeri kumaş	Maske

5.2.2.2. Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

2. filmde 12. Bölgede yaşayan maden işçileri görünüyor. İşçilerin eski soluk iş kıyafetleri giydiği ve giysilerinin ve yüzlerinin kömür tozuna bulandığı görülmektedir (Şekil 5.16).



Şekil 5.16 Bölgede yaşayan maden işçileri.

Tablo 10 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler halk” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
12. Bölge Halkı	Gri tonlar, koyu mavi ve çoğunlukla siyah	Gömlek ve ceketten oluşan rahat kesim siyah üniformalar, işçi tulumu	Kaba sert görünümlü, mat soluk eskimiş, yıllanmış dokular, kanvas kot benzeri kumaşlar	Madenci başlığı

5.2.3. Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 1 (2014, The Hunger Games: Mockingjay - Part 1) Film Analizi

5.2.3.1. Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

a) Yöneticiler

Serinin üçüncü filminde Snow eldiven ve yaka gülüyle kombinlediği tamamen beyaz brokar dokuma, parlak saten yakalı uzun ceketle görünmektedir. Bölgeleri başlayan isyana karşı uyardığı, tehdit ettiği sahnede ise gri çizgisel detaylara sahip, mavi renkte, hakim yakalı askeri bir üniformayı anımsatan ceketle görünmektedir (Şekil 5.17).



Şekil 5.17 Capitol yöneticisi Snow beyaz brokar kumaştan ceketle.

Yönetici yardımcıları olarak Snow' un yanında bulunan grup, her iki cinsiyette de aynı renklerde ve kesimde tek tip uzun ceket ve pantolon takım giymektedir. Yaka göğüs ve ön ortadan dikey olarak devam eden kırmızı panelli, yünlü bir kumaştan yapılmış gri takımlar tercih edilmiştir. Aksesuar olarak yakada altın rengi detaylar, siyah düz ayakkabılar ve gri deri eldivenler görünmektedir (Şekil 5.18).



Şekil 5.18 Capitol yönetici yardımcıları

Tablo 11 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol yönetici” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Yönetici (Başkan)	Siyah, beyaz, mavi, gri	Taliored*fit hakim yaka veya dik yaka gömlekli, geniş yaka uzun kruvaze ceketli klasik takım	Mat klasik takımlarda parlak efektli, jakarlı saten detaylar, astragan kürk, yünlü kumaşlar	Yaka gülü, eldiven
Diğer yöneticiler	Gri, kırmızı	Koyu gri göğüs kısmından panel şeklinde aşağı kadar uzanan kırmızı şeritli uzun ceket ve pantolon	Yarı mat, formlu, yünlü kumaşlar	Eldiven

b) Barış Muhafızları

Barış Muhafızları Komutanı bu filmde farklı bir kostümle görünmektedir. Omuzlarında altın rengi apoletler bulunan, omuzdan sallanan altın püskül ve yakada altın detaylara sahip asimetrik kapamalı ceketli, yünlü takım tercih edilmiştir (Şekil 5.19).



Şekil 5.19 Barış Muhafızları Komutanı

Sahadaki Barış Muhafızları ikinci filmde kullanılan tasarımları giymeye devam etmektedir (Şekil 5.20).



Şekil 5.20 Barış Muhafızları

Tablo 12 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış muhafızları” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Barış Muhafızları Komutan	Koyu füme	Vücuda oturan dar kesim, yüksek İtalyan yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü yünlü tok bir kumaş	Omuzlarda apolet, püskül ve yaka takısı
Barış Muhafızları	Tamamen beyaz takım üniforma	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Koruyucu omuzluklu yelek ve yüzün görünmesini engelleyen koruyucu başlık

c) Capitol Halkı

Bu filmde Capitol halkına fazla yer verilmediği için TV sunucusu Ceaser (sağda) ve Başkan Snow’ un ailesinin (solda) görselleri üzerinden analiz yapılmıştır. Snow’ un ailesini soyluluk çağrışımı yapan yüksek yakalı giysilerle görünmektedir. Capitol

halkına göre daha sakin tonlar ve mavi renk tercih edilmiştir. Soldaki sahnede Snow’ un bölgelere yaptığı yayın esnasında, isyanın sembolü haline gelen “Katniss Everdeen” ve “Alaycı Kuş” sembollerini kullananların cezalandırılacağını söylediği esnada, Snow’ un kızı Katniss’ in saç stiline benzeyen saç örgüsünü bozmaya başlamaktadır (Şekil 5.21).



Şekil 5.21 Başkan Snow ailesi ve sunucu Ceaser

Tablo 13 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkı” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Capitol Halkı	Siyah, mavi tonları	Kadınlarda pliseli ve dik yaka detayları, bedene oturan elbiseler, erkeklerde farklı yaka detaylarıyla klasik fit takımlar	Parlak, ışıltılı kumaşlar; brokar dokumalar, şifon, tül, organze, jakarlı kumaşlar; drapeli ve kat kat hacimli dokular	Küpe bileklik gibi sade takılar

d) Avoxlar

Üçüncü filmde tekrar değişen Avox giysilerinde ağız ve çene kısmını tamamen kapatan, at gözlüğüne benzer bir şekilde yüzün iki yanından yükselen şakaklarda tutturulan başlıkla, renk kontrastına sahip geniş kesimli kaftanlar tercih edilmiştir (Şekil 5.22).



Şekil 5.22 Avoxlar ve yönetici yardımcısı

Tablo 14 Moda tasarım öğeleri açısından “Avox” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Kırmızı, siyah	A kesim, çan kollu kimono tarzı kruvaze kapanan uzun elbise	Mat, kalın, formlu kumaş	Başlık

5.2.3.2. Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

a) Oduncu Bölgesi

Bölgelerde yaşayan oduncular, iş teçhizatları ve koyu toprak tonlarındaki kazak, oduncu gömleği ve kargo pantolon kombinleri giymektedir (Şekil 5.23).



Şekil 5.23 Oduncuların oluşturduğu bölge halkı

b) Çiftçi Bölgesi

Çiftçi olan bölgede yaşayan kişiler soluk tonlardaki giysileri, büyük şapkaları ve pantolon askısı kullanımlarıyla dikkat çekmektedir (Şekil 5.24).



Şekil 5.24 Çiftçilerin oluşturduğu bölge halkı

Tablo 15 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler” sınıfının giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Oduncu Bölge Halkı	Soluk renkler, kahve tonları, bordo, füme, gri, haki yeşili, bej	Önü düğmeli içlik, ekoseli oduncu gömleği ve kargo pantolonlar	Yünlü kalın dokuma kumaş ve kazaklar, kalın sert kanvaslar	Teçhizat kemerleri, pantolon askısı, özel konçlu botlar, koruyucu kask, kep şapka
Çiftçi Bölge Halkı	Soluk gri, bej, kahve ve füme tonları	Rahat kesim gömlek, pantolon, ceketler ve salopetkombinleri, hırka ve kazaklar	Doğal dokularda, soluk kanvas benzeri kumaşlar, ince örme trikolar, poplinler	Pantolon askıları, büyük çiftçi şapkaları ve fötr şapkalar, kadınlarda bandana benzeri saç bağları

5.2.3.3. 13. Bölge / İsyankarlar Grubu Giyim Stili Analizi

a) Lider

Füme rengi üniseks rahat kesim üniforma benzeri giysisiyle isyan lideri “Başkan Alma Coin” 13. bölgede bulunduğu esnada genel olarak, Şekil 4. 24’ te görünen takımı giyen Coin, konuşma yaptığı, halka seslendiği sahnelerde daha klasik ceketlerle görünmektedir (Şekil 5.25).



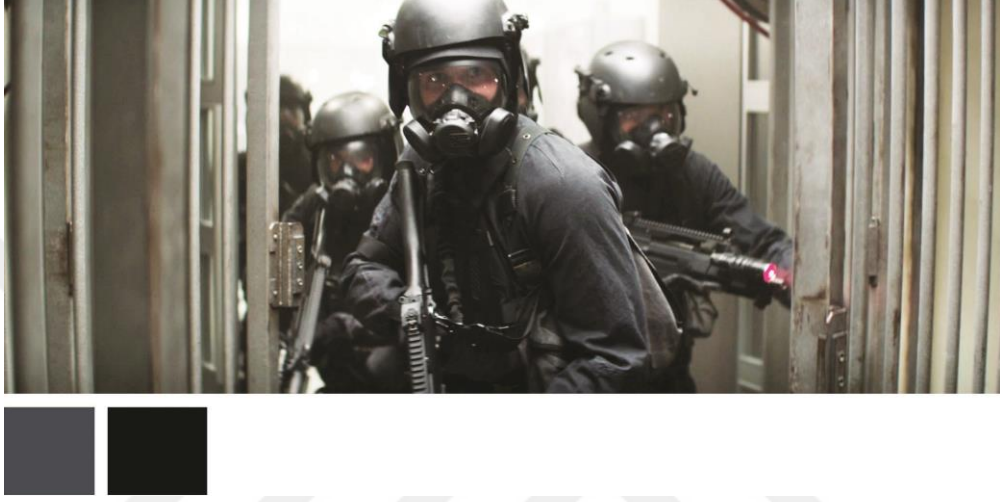
Şekil 5.25 13.Bölge Lideri “Başkan Alma Coin”

Tablo 16 Moda tasarım öğeleri açısından “Lider” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Lider	Soluk füme	Üniseks rahat kesim tulum ve pantolon gömlek takım	Mat, düz sert tuşeli kanvas benzeri kumaşlar	Palaska kemer

b) Özel Tim

Capitol’ de tutulan “Peeta” yı kaçırmak için kurulan özel tim, koyu fümehmsi lacivert rengi fonksiyonel, rahat kesim pantolon ve ceketten oluşan üniforma giymektedir (Şekil 5.26).



Şekil 5.26 13. Bölge Özel Tim

Tablo 17 Moda tasarım öğeleri açısından “Özel Tim” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Özel Tim	Füme, siyah	Vücuda oturan, yüksek yakalı sportif ceket ve rahat kesim pantolon üniforma	Mat, sert tuşeli kanvas benzeri kumaş	Silah, askeri teçhizat kemerleri, koruyucu yelek, gaz maskesi ve başlık

c) Sağlık Personeli

13. Bölgede yaşayan Sağlık Personeli bölgenin kalanından farklı giysilerle görünmektedir. Kadın Sağlık Personeli açık lila, nil yeşili boğazlı body ve kare yaka jile takım giyerken, erkekler kare yaka açık krem rengi gömlekler giymektedir (Şekil 5.27).



Şekil 5.27 13. Bölge Sağlık Personeli

Tablo 18 Moda tasarım öğeleri açısından “Sağlık Personeli” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Sağlık Personeli	Beyaz, açık lila, açık yeşil	Kare yaka gömlek ya da jile elbise	Mat, düz, ince dokuma poplin benzeri kumaşlar	-

d) Bölge halkı

Özel askerler haricinde 13. Bölgede yaşayan herkes, üniforma benzeri füme rengi rahat kesim gömlek ve pantolondan oluşan takım ya da tulum giymektedir (Şekil 5.28).



Şekil 5.28 13. Bölge halkı

Tablo 19 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler halkı” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Halk	Soluk fümeye	Üniseks rahat kesim tulum ve pantolon gömlek takım	Mat, düz sert tuşeli kanvas benzeri kumaşlar	Palaska kemer

5.2.4. Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 2 (2015, The Hunger Games: Mockingjay - Part 2) Film Analizi

5.2.4.1. Capitol’ de Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

a) Yöneticiler

Serinin son filminde kış mevsimiyle Başkan Snow daha kalın yünlü dokularda takımlar ve kürkler giymeye başlamıştır. Önceki filmle özdeş olarak, Bölgeler’ e ve isyankarlara seslendiği konuşmasında (sağda) siyah deri detaylara sahip hakim yakalı askeri bir üniforma benzeri mavi ceketle görülmektedir (Şekil 5.29).



Şekil 5.29 Başkan Snow kalın yünlü dokularda takımlar ile

Yönetici yardımcılarının kostümleri göğüsteki kırmızı şerit detayıyla önceki filmlerle aynı kalmıştır (Şekil 5.30).



Şekil 5.30 Yönetici yardımcılarını kırmızı şerit detaylı giysileriyle

Tablo 20 . Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol Yönetici” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Yönetici (Başkan)	Siyah, beyaz, mavi	Taliored*fit hakim yaka veya dik yaka gömleklili, geniş erkek yakalı veya dik yakalı uzun kruvaze ceketli klasik takım	Mat klasik takımlarda parlak efektli, jakarlı kürk ve deri detaylar astragan kürk, yünlü kaşe kumaşlar	Yaka gülü, eldiven
Diğer yöneticiler	Füme, kırmızı	Koyu gri göğüs kısmından panel şeklinde aşağı kadar uzanan kırmızı şeritli uzun ceket ve pantolon takım	Yarı mat, formlu, yünlü kumaşlar	Eldiven

b) Barış Muhafızları

Metalik altın renkte omuz apolet ve yaka detayları, siyah deriden kolları ve yünlü kaşe takılarıyla komutanlar görülmektedir (Şekil 5.31).



Şekil 5.31 Barış Muhafızları Komutanları

Barış Muhafızlarının beyaz korumalı özel giysileri önceki filmle aynılığını korumaktadır (Şekil 5.32).



Şekil 5.32 Barış Muhafızları

Tablo 21 Moda tasarım öğeleri açısından “Barış muhafızları” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Barış Muhafızları Komutan	Koyu füme,	Vücuda oturan dar kesim, yüksek İtalyan yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü yünlü tok bir kumaş	Omuzlarda apolet, püskül ve yaka takısı
Barış Muhafızları	Tamamen beyaz takım üniforma	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Koruyucu omuzluklu yelek ve yüzün görünmesini engelleyen koruyucu başlık

c) Capitol Halkı

İsyankarların Capitol’ ü ele geçirmeye başladığı ve Capitol halkının güvenlik sebepleriyle Başkan Snow’ un malikanesine davet edildiği bu sahnede (solda) Capitol halkının kışlık dış giyimleri görünmektedir. Mevsim değişimi sebebiyle nispeten daha koyu tonlarda renklere sahip kalın, hacimli, kürk, yün dokular tercih edilmiştir. Böylesine acil bir tahliyede bile saç, makyajlarının yapılı oluşu ve bolca aksesuar kullanımı Capitol halkının, lüks merakını ve görünüşlerine düşkünlüğünü bir kez daha gözler önüne sermektedir (Şekil 5.33).



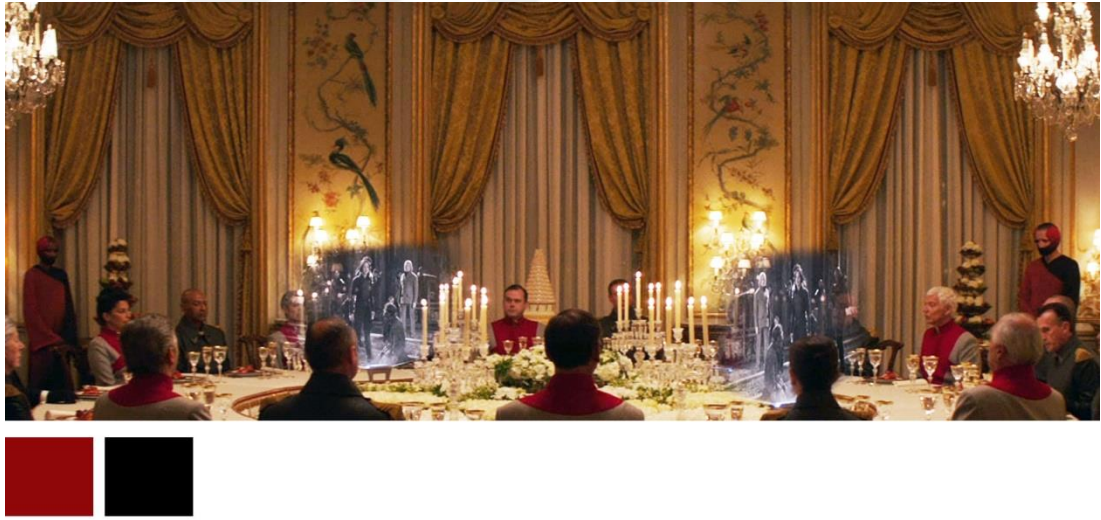
Şekil 5.33 Capitol halkının kışlık dış giyimleri

Tablo 22 Moda tasarım öğeleri açısından “Capitol halkı” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Capitol Halkı	Siyah, bordo, kahverengi, krem rengi, zümrüt yeşili, Yağ yeşili, gül kurusu, taba	Hacimli kabarık, dökümlü, uzun paltolar, kat kat görünümler	Jakarlı dokumalar, brokar, kürkler, kadife, yünlü kaşeler	Farklı modellerde şapkalar, etol, fular, kaşkol

d) Avoxlar

Toplantı esnasından salonun iki köşesinde duran “Avox” ların siyah ve kırmızı kontrast renkli kaftanları ve ağızlarını kapatan başlıkları görünmektedir. Avoxların kostümü de önceki filmle aynı kalmıştır (Şekil 5.34).



Şekil 5.34 Salonun sağ ve sol köşesinde duran Avoxlar

Tablo 23 Moda tasarım öğeleri açısından “Avox” sınıfı giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Kırmızı, siyah	A kesim, çan kollu kimono tarzı kruvaze kapanan uzun kaftan	Mat, kalın, formlu kumaş	Başlık

5.2.4.2. Bölgelerde Yaşayan Grupların Giyim Stili Analizi

İsyana katılan bölge halkları karışık bir şekilde meydanda görünmektedir. Koyu ve soluk tonlarda ve üst üste farklı renklerde giyilmiş salaş tarzda pantolon ve çeşitli modellerde mont, palto kombinleri görünmektedir (Şekil 5.35).



Şekil 5.35 İsyana katılan karışık bölge halkları

Tablo 24 Moda tasarım öğeleri açısından “Bölgeler halkı” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Bölgeler Halk	Gri, füme, kahve tonları, nefti yeşili, vişne çürüğü	Rahat kesim pantolonlar, düz palto ve montlar, tulumlar, üst üste görünümler	Kaba sert görünlü, mat soluk eski, yıllanmış dokular, kanvas, kot benzeri kumaşlar, kaşemsi dokular	Kep şapka, kemer, silah ve teçhizat kemerleri

5.2.4.3. 13. Bölge / İsyankarlar Grupların Giyim Stili Analizi

a) Lider

13. bölge lideri Alma Coin bölgedeyken mat kanvas takımlar giyerken Capitol' de devrim sonrası Panem liderliğini ilan edeceği esnada silüet ve doku açısından farklılık gösteren kaşmir dokulu pelerinli şifon gömlekle bir takım ile halkın karşısına çıkmıştır. Capitol' de bulunduğu zamanda toplantılarda da bölgede giydiği takımlara göre daha yüksek omuzlu ve daha bedene oturan ceketli takımlar giymiştir (Şekil 5.36).



Şekil 5.36 13. Bölge liderinin Capitol' de halkın karşısına çıkışı

13. Bölge liderinin sağdaki görselinde daha güçlü bir konuma ulaşmasının etkileri giysilerinden de gözlemlenebilmektedir; daha yüksek omuzlu daha vücuda oturan ve cep detayları bulunan bir tasarım tercih edilmiştir. Solda liderin 13. Bölgede iken giydiği takım, sağda ise Capitol' ü ele geçirdikten sonra toplantı esnasında giydiği takım görünmektedir (Şekil 5.37).



Şekil 5.37 13. Bölge lideri

Tablo 25 Moda tasarım öğeleri açısından “13. Bölge lideri” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Lider	Gri	Üste oturan hakim yakalı ceket pantolon takım ile pelerin ve pantolonlu takım	Mat, düz pamuk saten benzeri kumaş ve yünlü kaşmir pelerin	Eldiven

b) Özel Tim

Capitol’ e baskın için oluşturulan özel tim, gri pamuklu esnek içlik ve siyah kapüşonlu ceket ve kargo pantolondan oluşan takımlarıyla görünmektedir (Şekil 5.38).



Şekil 5.38 Capitol’ e baskın için oluşturulan özel tim

Tablo 26 Moda tasarım öğeleri açısından “Özel Tim” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Özel Tim	Gri, siyah	Vücuda oturan, yüksek yakalı sportif ceket ve rahat kesim pantolon üniforma	Mat, sert tuşeli kanvas benzeri kumaş	Silah, askeri teçhizat kemerleri, koruyucu yelek

c) Sağlık Personeli

Bombardıman esnasında yardıma gelen 13. Bölge sağlık ekipleri açık yeşil kapüşonlu giysileri ve koruyucu can yelekleriyle görünmektedir (Şekil 5.39).



Şekil 5.39 13.Bölge sağlık ekipleri

Tablo 27 Moda tasarım öğeleri açısından “Sağlık Personeli” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Sağlık Personeli	Açık yeşil	Kapşonlu, üniseks ceket pantolon takım	Mat, düz sert tuşeli kanvas benzeri kumaşlar	Koruyucu yelek, sağlık personeli olduğunu gösteren kolluk

d) Bölge halkı

Saldırı için hazırlık yapan 13. Bölge halkı silahlanmış ve soğuk hava koşullarından korunmak için kapüşonlu uzun pelerinlerle görünmektedir (Şekil 5.40).



Şekil 5.40 Savaşa hazırlanan 13. Bölge halkı

Tablo 28 Moda tasarım öğeleri açısından “13. Bölge halkı” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Halk	Füme	Kapüşonlu pelerin,	Kalın yağmurluk benzeri kumaş	Koruyucu yelek, silah

6. SONUÇ

Yaşam stilini, sosyalleşme alanlarını, sahip olunan belirli bir dönemdeki genel toplum beğenisini, eğilimleri ifade eden moda kavramı, daha çok giyim, kuşamla bağdaştırılmaktadır. Tarihsel açıdan giyim olgusu ele alındığında örtünme ihtiyacını karşılmasıyla beraber ilk çağlardan itibaren, önceleri kemik aksesuarlar, sonraları kumaş, model çeşitleri, armalar vs. aracılığıyla belli bir gruba mensubiyeti, toplumsal konumu ifade eden bir araca dönüşmüştür.

Moda tasarımı her ne kadar giyim kuşamla ilişkilendirilse de içinde barındırdığı anlamlar çok daha kapsamlıdır. Erken dönemlerde üst sınıfın belirlediği, alt sınıfın takip ettiği ve buna karşılık yeniden değişen stiller olarak anılan moda, toplumsal düzenlemenin bir biçimi, hiyerarşi, gelenek, toplumsal bir süreç gibi birçok farklı şekilde ele alınabilir. Moda kavramı artık sosyoloji, tarih, antropoloji gibi çeşitli akademik disiplinlere yayılmış ve disiplinler arası bir alan haline gelmiştir. Bu bakımdan araştırmada da moda, sınıf, kimlik ve sinema ilişkilerine değinilmiş ve tüm bu kavramlar iç içe ele alınmıştır.

Sosyolojik açıdan ele alındığında: Simmel' e göre modanın bütünleştirici ve ayrıştırıcı özellikleri vardır. Son moda ürünler kullanımı, yüksek sosyoekonomik düzeyi gösterip, bireyi benzer düzeydekilerle bütünleştirirken, alt sınıfa mensup olanlardan ayırmaktadır. Toplumsal normlar da giyim kuşam konusunda belirleyici ve hatta kısıtlayıcı olabilmektedir. Toplum tarafından kabul edilen, her sosyal duruma uygun ya da giyilmesi gereken giysiler bulunmaktadır. Örneğin, iş yerinde klasik giyim tercih edilmesi, düğün gibi seremonilere abiye giysilerle katılmak, bazı muhafazakar ülkelerde zorunlu başörtüsü takılması giyimin aynı zamanda sosyal bir olgu olduğunu gözler önüne sermektedir.

Modanın endüstrileşmesi ve kitlelerce ulaşılabilir bir hal almasıyla, moda olgusu demokratikleşmiştir. Bu bağlamda, sınıf belirteci olma özelliğini yitirmeye başlamış ve bireyin kimliğini ifade eder hale gelmiştir. Dış dünyaya kendini ifade etmede en görünür araç olan giysiler artık kimliğin temsili için kullanılmaktadır. Giysiler, bireylerin kendilik algularını etkilemekte ve yansıtmaktadır. Bireyler giysileriyle toplumsal bilgilerini üzerlerinde taşımaktadır.

Modanın ilişki içinde olduğu bir diğer disiplin olan sinemada, moda tasarımı film karakterlerinin yaratımında yardımcı bir öge olarak kullanılmaktadır. Sinema yansıttığı stillerle yeni moda oluşturma ya da dönem modalarını yayma gücüne sahiptir. Sinemanın bir alt türü olan distopik filmlerde, moda tasarımı da filmlerin kurgusal yapısına ayak uydurmaktadır. Genellikle filmlerin atmosferine uygun, fütüristik, sıra dışı tasarımlar ekrana gelmektedir. Kullanılan moda tasarımı öğeleri karakterlerin yaşantısını, konumunu kimliğini izleyiciye aktarmada büyük önem arz etmektedir.

Araştırma kapsamında örneklem olarak ele alınan “Açlık Oyunları” film serisi, dünyada gelecek bir zamanda kurgulanmış bir distopyadır ve bütün distopyalarda olduğu gibi ütopyik bir dünya ve bu ütopyik dünyanın karanlık bir başka yüzü bulunmaktadır. “Açlık Oyunları” serisinde “Panem” olarak adlandırılan devlet, başkenti “Capitol” ve onun etrafında konumlanan “Bölgeler” olarak adlandırılan 12 yerleşim alanından oluşmaktadır. Capitol’ de yaşayan Snow ve (pek söz hakkına sahip olmasa da) diğer yöneticiler, bütün Panem’ den sorumludur. Filmlerde Başkan Snow’ un tek başına bütün kararları alma yetkisi olması ve yönetici sınıfın baskıcı yapısı filmin distopik özelliklerini göstermektedir.

Geçmişte yaşanmış bir devrim girişiminin cezası olarak, Capitol Açlık Oyunları’ nı düzenler. Bu oyunda “haraç” adı verilen, on iki ve on sekiz yaş aralığında her bölgeden seçilen bir erkek ve bir kız çocuğu sadece biri hayta kalıncaya kadar birbirini öldürmektedir. Onların bu hayatta kalma mücadelesi Capitol halkı tarafından büyük bir merak ve heyecanla canlı olarak izlenmektedir. Capitol halkının bu insanlık dışı yaklaşımı canavarlaşan distopik toplum özelliğini yansıtmaktadır.

Filmin toplumsal yapısı analiz edildiğinde, Panem’ deki yönetim şekli “siber-feodalizm” olarak adlandırılabilir (Fisher,2012: 29). Filmde feodalizmden farklı olarak, insanları kontrol altında tutabilmek için distopyaların temel özelliklerinden olan teknolojik kontroller ve propaganda kullanılmaktadır. Seride yoğun bir şekilde Antik Roma, Orta ve Yeni Çağ Avrupa’sına göndermeler bulunmaktadır. Örneğin, “Panem” ismi,“ Ekmek ve Arena” anlamına gelen “Panem et Circenses” ifadesinden gelmektedir. Roma gladyatörlerine benzer bir şekilde, bölgelerden gelen haraçların arena benzeri bir yapıda atlı arabalarla, halkı selamlamaları döneme bir gönderme niteliği taşımaktadır. Bölgelerde yaşayan halkın serflere benzer şekilde, karşılıksızca emeklerini aristokrasi benzeri yaşam tarzı sürdüren Capitol’ e vermeleri ise feodalizmi ve Ortaçağ Avrupa’sını çağrıştırmaktadır. Tüm bu tarihsel göndermeler giyim kuşam stillerinde de yerini bulmaktadır.

Analizi yapılan filmlerde de toplum yapısının, temelde üç sınıfa ayrıldığı tespit edilmiştir: sefalet içinde yaşayan, herhangi bir hakkı olmayan bölgeler halkları ve doğuştan her şeyin hakkı olduğunu düşünen, lüks içinde yaşamını devam ettiren Capitol halkı ve tüm Panem’ in kontrolünü elinde bulunduran başkan ve yöneticiler. Benzer konumlara ve ortak sosyal çevrelere sahip olan bireyler, benzer sosyal kimliklere sahiptirler. Goffmann’ a göre bir gruba veya sosyal kategoriye üye olmak sosyal kimliğin başlıca gereksinimlerindedir. Benzer olanlarla kurulan bağ onlarla özdeşleşme ve ortaklaşma esasında bir sosyal kimliği mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda, “Açlık Oyunları” serisindeki özdeş özelliklere sahip gruplar, birer sosyal kimlik grubu olarak da ele alınmıştır. Capitol’ de yaşayanların hepsi “Capitollü” olarak ortak bir sosyal kimliği paylaşırken, alt kimliklere indiğimizde, başkan, yönetici yardımcıları, barış muhafızları ve halk şeklinde farklı sosyal kimlikler görülmektedir. Bölgelerde ise, daha farklı bir sınıflandırma görülmektedir: 1’den 12’ ye kadar sıralanan bölgeler, coğrafi ve zanaat imkânlarına göre Panem tarafından ayrılmıştır. Ortak yaşam bölgesi ve mesleki ortaklıklarla da bir alt kimlik yaratılmıştır. Seride ekrana gelen madenci, oduncu ve çiftçi bölgeler kendi içinde de ortak özelliklere sahiptir. Serinin son filmlerinde ortaya çıkan 13. Bölge ise ayrı bir sınıf ve kimlik olarak tespit edilmiş kendi içerisinde barındırdığı kimlikler de ayrıca değerlendirilmiştir. Kendi içerisinde eşitlikçi bir düzeni bulunan bu bölgede de lider, halk, özel tim ve sağlık personellerinden oluşan alt kimlikler bulunmaktadır.

Film serisinde yapılan kimlik saptamalarının ardından, renk, doku, silüet ve çizgiden oluşan moda tasarım öğeleri ve aksesuarlar kullanılarak yapılan filmlerin analizinde, öne çıkan kimlik belirteçleri özetle aşağıda sıralanmıştır:

1. Film serisi boyunca Başkan Snow’ un, ağırbaşlılığı ve gücü temsil eden koyu renkte, klasik kesim, tailored takımlarıyla yönetici kimliğine vurgu yapılmıştır. İsyanın alevlendiği dönemlerde, televizyon yayınında halka seslenirken, askeri üniforma benzeri takımlarla bir başkomutan kimliğine bürünmüştür.
2. Snow’ un yardımcıları pozisyonunda bulunan diğer yöneticilerin giydiği ortada kırmızı şerit bulunan klasik kesim, gri takımlar renk anlamları açısından sahip oldukları sınırlandırılmış gücü ifade etmektedir. Hepsinin birebir aynı takımı giymesi aralarında hiyerarşik bir üstünlüğün bulunmadığının göstergesidir. Film serisi boyunca aynı takımla görünmeye devam etmişlerdir.

3. İkinci filmde ekrana gelen Barış Muhafızları Komutanları seri boyunca, koyu renkte, omuzları, yakaları yüksek veya apolet detaylı klasik askeri takımlarla görünmektedir. Omuzlara ve yakalara yapılan vurgu, gücü ve makamı temsil etmekle beraber, üzerlerindeki yükü ve baskıyı da yansıtmaktadır.
4. Barış Muhafızları ilk filmde daha doğal, rahat görünen takımlar giymektedir, fakat ikinci filmde isyan hareketlerinin başlamasıyla, baskının da artmasını temsilen filmin distopik atmosferini yansıtan daha sert, daha koruyucu, daha teknolojik görünümlü üniformalar giymeye başlamıştır. İkinci üniformaları fütüristik bir asker giyimi iken, ilk üniformalar, 18.yy Fransız askeri giyimini anımsatmaktadır.
5. Capitol' ün şaşalı yaşam tarzı, giyim stillerinde de kendini göstermekte, renk ve kumaş tercihleri 18. yy. Fransız modasını özellikle Rokoko dönemini anımsatmaktadır. Kullanılan bedene oturan, kollarda, yakalarda, eteklerde abartılı tasarım detaylarına sahip kesimler, haute couture tasarımlar ve eksantrik aksesuarlar Capitol halkının yüksek konumuna vurgu yapmaktadır. Kullanılan ışıltılı, brokar, jakarlı, organze, kürk gibi lüks dokular da refah seviyelerini göstermektedir. Gençlerin birbirini öldürmesini canlı yayından izleyen bu halkın, aktif, canlı, vahşi ve şiddet çağrışımları olan sıcak renkleri giyimlerinde yoğun olarak kullanması manidardır. Sarı, kırmızı, turuncu gibi sıcak renkler, aktif, heyecan verici, vahşi, sıcak, canlı, şiddetli olarak nitelendirilmektedir (Batur,2016).
6. Seride Capitol halkının hizmetçileri olarak ekrana gelen Avoxlar' ın ilk filmdeki baştan aşağı kırmızı giyimleri, Capitol' e karşı işledikleri suç gösteren bir etmendir. Boyunlarındaki tasma aksesuar, hizmetçi, köle kimliklerini vurgulamaktadır. İkinci filmde isyan korkusuyla artan baskıların etkisi Avoxların tamamen gri giysileri ve yer yer yüzü kapatan maskelerinde de görünmektedir. Aslında Bölgeler halkından gelen ve cezalı olarak kölelik yapan Avoxlar' ın giyimlerindeki gri renk seçimi ve yüzünü örten başlıklar onları tamamen arka plana atmak, yaklaşan isyanda kendi öz kimliklerinden kopmuş, nötr kalan hallerini vurgulamak amacıyla tasarlanmış olabilir. Üçüncü ve dördüncü filmde renk kullanımını açısından ilk filmdeki tasarıma dönüş yaşanmış, kırmızıya ek olarak siyah renk eklenmiştir. Mevsim değişikliğiyle uzun kollu geniş kesimli bir kaftan giydirilmiştir. Bu tasarımlarda da aksesuar olarak kullanılan ağzı ve kulakları kapatarak

yükselen, şakaklardan tutturulan başlık Avoxlar' ın söz hakkının ve hatta düşünme hakkının olmayışına gönderme yapmaktadır.

7. Bölgeler halkından 12. Bölge olduğu bilinen madenciler, bölge numaralarının belirtilmediği oduncu ve çiftçi bölgeler filmlerde görünmektedir. Her bölge mesleki kimliğini yansıtır bir giyim stiline sahiptir. Aksesuar kullanımları da tamamen fonksiyonel olacak şekilde mesleki kimliklerini tamamlar nitelikte seçilmiştir. Bölgeden bölgeye giysilerdeki renk kullanımı açısından küçük değişiklikler görülse de, hepsi gri ve toprak renklerinin soluk tonlarını üzerinde taşımaktadır. Bu renkler anlamları açısından bölgelerin, pasif, çekingen, süreğen yapılarını yansıtmaktadır (Batur, 2016). Bölgelerde yaşayanların giydiği soluk, eskimiş giysiler, yeni giysi alacak imkanlarının olmadığını ve Capitol' le aralarındaki sınıf farklılığını açıkça ortaya koymaktadır.
8. Serinin üçüncü filminde sahneye taşınan 13. Bölgede giyim stilleri açısından daha eşitlikçi bir toplum yapısının olduğu görülmektedir. Bölgenin lideri de dahil olmak üzere tüm halk gri rahat kesim üniseks formalar giymektedir. Askeri bir arka planı olan bu bölgenin bu kimliği de üniformalardan, kullanılan palaska kemerlerden okunabilmektedir.
9. Serinin üçüncü filminde 13. Bölge' de yaşayan isyan lideri Alma Coin, normal zamanlarda bölge halkının geri kalanı gibi rahat kesim üniformalarla görülmekte ve gruba aidiyeti anlaşılmaktadır. Konuşma yapacağı zaman ise ceketli takımlar giyerek lider kimliğini vurgulamaktadır. Dördüncü filmde ise Capitol' ü ele geçirişleriyle giyim tarzı değişikliğe uğramıştır. Edindiği zaferin ve gücün yansımaları giysilerinde, yükselen omuzlar, daha bedene oturan kesimler ve daha lüks dokularla kendini göstermektedir.
10. Üçüncü filmde Capitol' ün rehin aldığı Peeta' yı kurtarmak için oluşturulan ve dördüncü filmde de Capitol' e baskın gerçekleştiren Özel Tim' in giyim stilleri gruba aidiyetlerini ve askeri kimliklerini yansıtmaktadır. Görevlerine uygun şekilde tamamen fonksiyonel, askeri teçhizat gibi aksesuarlar kullanılmıştır.
11. 13. Bölgede bulunan sağlık personellerinin kare yakalı jile elbiseleri ve gömlekleri tipik hemşire giyimini yansıtmaktadır. Açık nil yeşili, lila

tonlarındaki renk seçimi, sakinlik ve huzur çağrışımları yaparak, iyileştirici kimliklerini pekiştirmektedir.

Filmlerin moda tasarım öğeleri açısından yapılan analizlerine ait bütünleşik tablolar aşağıdaki gibidir:

Tablo 29 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları 1” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Başkan	Koyu bordo	Taliored fit hakim yaka gömlekli, fular, kravatla tamamlanan klasik takım ve fraklı takım elbiseler	Parlak efektli, yanardöner tafta detaylar	Kravat, kravat iğnesi, eldiven
Barış Muhafızları	Beyaz takım, gri yelek, siyah detaylar	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Eldiven, koruyucu başlık
Capitol Halkı	Siyah ve canlı tonlarda fuşya, pembe, sarı, turuncu, hardal, lila, fıstık yeşili, yağ yeşili, mor, yoğun turkuaz, mavi, kırmızı	Kadınlarda abartılı omuz, yaka fırfır detayları, kabarık pliseli kollar, erkeklerde farklı yaka detaylarıyla klasik fit takımlar,	Gösterişli kürkler, parlak saten akışkan ışıltılı kumaşlar; sert formlu tuşeler; şifon, tül, organze kumaşlar	Kravat, şapka, başlık, çeşitli taç ve saç tokaları, boyunluk, küpe, eldiven
Avox (Hizmetçiler)	Koyu kırmızı	Omuzlar açık, göğüs ortasında dikey pencereci düz kesim uzun kollu tunik ve bol paça kapri takım	Mat, düz, nispeten kaba dokulu, kalın krep benzeri bir kumaş	Tasma
12. Bölge	Soluk tonlarda gri, mavi, krem tonları, nefli yeşili, açık sütlü kahve	Kadınlarda bele oturan bebe yakalı gömlek etek takımlar ve benzer formda elbiseler, erkeklerde rahat kalıp; gömlek ve pantolon kombinleri	Doğal görünümlü pamuklu keten ve benzeri ince, hafif tuşeli kumaşlar; mat soluk eskimiş, yıllanmış dokular	Basit saç tokaları

Tablo 30 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları: Ateşi Yakalamak” giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Başkan	Koyu renkler, bordo, gri, füme, kırmızı	Taliored fit hakim yaka veya dik İtalyan yaka gömleklili, fular, kravatla tamamlanan klasik takım ve fraklı takım elbiseler, tek omuza yerleştirilmiş kürk pelerin, asimetrik kesimli çizgilerle netlik kazandırılmış hakim yaka ceket	Mat klasik takımlarda parlak efektli, jakarlı saten detaylar, astragan kürk, yünlü kumaşlar	Yaka gülü, eldiven
Barış Muhafızları Komutanı	Koyu füme ve siyah	Vücuda oturan dar kesim, yüksek İtalyan yakalı, belden kemerli, ceket pantolon takım	Mat görünümlü yünlü tok bir kumaş, deri kol detayı	Eldiven
Barış Muhafızları	Tamamen beyaz takım üniforma	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Koruyucu omuzluklu yelek ve koruyucu başlık
Capitol Halkı	Siyah ve canlı tonlarda fuşya, pembe, sarı, turuncu, hardal, lila, yağ yeşili, tarçın, beyaz, kırmızı, siyah beyaz puantiye ve baklava desenler	Kadınlarda abartılı omuz ve baş yüksekliğinde yaka detayları, kabarık pliseli kollar, balon kollar, bele oturan göğüs ve etek kısmında hacimlenen elbiseler, erkeklerde farklı yaka detaylarıyla klasik fit takımlar,	Gösterişli kürkler, parlak, saten, akışkan, ışıltılı kumaşlar; sert formlu tuşeler; şifon, tül, organze kumaşlar	Şapka ve saç süsleri, taçlar
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Soluk gri	Kolsuz, yuvarlak yakalı, A kesim elbise	Mat, düz, dökümlü, ince dokuma, vual benzeri kumaş	Maske
12. Bölge Halkı	Gri tonlar, koyu mavi ve çoğunlukla siyah	Gömlek ve ceketten oluşan rahat kesim siyah üniformalar, işçi tulumu	Kaba sert görünümlü, mat soluk eskimiş, yıllanmış dokular, kanvas kot benzeri kumaşlar	Madenci başlığı

Tablo 31 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 1”giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Başkan	Siyah, beyaz, mavi, gri	Taliored fit hakim yaka veya dik yaka gömlekli, geniş yaka uzun kruvaze ceketli klasik takım	Mat klasik takımlarda parlak efektli, jakarlı saten detaylar, astragan kürk, yünlü kumaşlar	Yaka gülü, eldiven
Diğer yöneticiler	Gri, kırmızı	Koyu gri göğüs kısmından panel şeklinde aşağı kadar uzanan kırmızı şeritli uzun ceket ve pantolon	Yarı mat, formlu, yünlü kumaşlar	Eldiven
Barış Muhafızları Komutan	Koyu füme	Vücuda oturan dar kesim, yüksek İtalyan yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü yünlü tok bir kumaş	Omuzlarda apolet, püskül ve yaka takısı
Barış Muhafızları	Tamamen beyaz takım üniforma	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Koruyucu omuzluklu yelek ve yüzün görünmesini engelleyen koruyucu başlık
Capitol Halkı	Siyah, mavi tonları	Kadınlarda pliseli ve dik yaka detayları, bedene oturan elbiseler, erkeklerde farklı yaka detaylarıyla klasik fit takımlar	Parlak, ışıltılı kumaşlar; jakarlı dokumalar, şifon, tül, organze kumaşlar; drapel ve kat kat hacimli dokular	Küpe bileklik gibi sade takılar
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Kırmızı, siyah	A kesim, çan kollu kimono tarzı kruvaze kapanan uzun elbise	Mat, kalın, formlu kumaş	Başlık
Bölgeler Oduncu	Soluk renkler, kahve tonları, bordo, füme, gri, haki yeşili, bej	Önü düğmeli içelik, ekoseli oduncu gömleği ve kargo pantolonlar	Yünlü kalın dokuma kumaş ve kazaklar, kalın sert kanvaslar	Teçhizat kemerleri, pantolon askısı, özel konçlu botlar, koruyucu kask, kep şapka
Bölgeler Çiftçi	Soluk gri, bej, kahve ve füme tonları	Rahat kesim gömlek, pantolon, ceketler ve salopet kombinleri, hırka ve kazaklar	Doğal dokularda, soluk kanvas benzeri kumaşlar, ince örme trikolar, poplinler	Pantolon askıları, büyük şapkalar, kadınlarda bandana benzeri saç bağları
13. Bölge Lider	Gri	Üniseks rahat gömlek, ceket, pantolon takım	Mat, sert tuşeli kanvas benzeri kumaş	Palaska kemer
13. Bölge Özel Tim	Füme, siyah	Vücuda oturan, yüksek yakalı sportif ceket ve rahat kesim pantolon üniforma	Mat, sert tuşeli kanvas benzeri kumaş	Silah, askeri teçhizat kemerleri, koruyucu yelek, gaz maskesi ve başlık
13. Bölge Sağlık Personeli	Beyaz, açık lila, açık yeşil	Kare yaka gömlek ya da jile elbise	Mat, düz, ince dokuma poplin benzeri kumaşlar	-
13. Bölge Halk	Soluk füme	Üniseks rahat kesim tulum ve pantolon gömlek takım	Mat, düz sert tuşeli kanvas benzeri kumaşlar	Palaska kemer

Tablo 32 Moda tasarım öğeleri açısından “Açlık Oyunları: Alaycı Kuş - Bölüm 2”giyim stili analizi

Kimlik	Renk	Siluet – Çizgi	Doku	Aksesuar
Başkan	Siyah, beyaz, mavi	Taliored fit hakim yaka veya dik yaka gömlekli, geniş erkek yakalı veya dik yakalı uzun krovaze ceketli klasik takım	Mat klasik takımlarda parlak efektli, jakarlı kürk ve deri detaylar, astragan kürk, yünlü kaşe kumaşlar	Yaka gülü, eldiven
Diğer yöneticiler	Füme, kırmızı	Koyu gri göğüs kısmından panel şeklinde aşağı kadar uzanan kırmızı şeritli uzun ceket ve pantolon takım	Yarı mat, formlu, yünlü kumaşlar	Eldiven
Barış Muhafızları Komutan	Koyu füme	Vücuda oturan dar kesim, yüksek İtalyan yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü yünlü tok bir kumaş	Omuzlarda apolet, püskül ve yaka takısı
Barış Muhafızları	Tamamen beyaz takım üniforma	Vücuda oturan dar kesim, yüksek hakim yakalı ceket pantolon takım	Mat görünümlü kanvas benzeri takım; sert formlu yelekler	Koruyucu omuzluklu yelek ve yüzün görünmesini engelleyen koruyucu başlık
Capitol Halkı	Siyah, bordo, kahverengi, krem rengi, zümrüt yeşili, Yağ yeşili, gülkurusu, taba	Hacimli kabarık, dökümlü, uzun paltolar, kat kat görünümler	Jakarlı dokumalar, kürkler, kadife, yünlü kaşeler	Farklı modellerde şapkalar, etol, fular, kaşkol
Avox (Capitol Hizmetçileri)	Kırmızı, siyah	A kesim, çan kollu kimono tarzı krovaze kapanan uzun kaftan	Mat, kalın, formlu kumaş	Başlık
Bölgeler Halk	Gri, füme, kahve tonları, nefti yeşili, vişneçürüğü	Rahat kesim pantolonlar, düz palto ve montlar, tulumlar, üst üste görünümler	Kaba sert görünümlü, mat soluk eski, yıllanmış dokular, kanvas kot benzeri kumaşlar, kaşemsi dokular	Kep şapka, kemer, silah ve teçhizat kemerleri
13. Bölge Lider	Gri	Üste oturan hakim yakalı ceket pantolon takım ile pelerin ve pantolonlu takım	Mat, düz pamuk saten benzeri kumaş ve yünlü kaşmir pelerin	Eldiven
13. Bölge Özel Tim	Gri, siyah	Vücuda oturan, yüksek yakalı sportif ceket ve rahat kesim pantolon üniforma	Mat, sert tuşeli kanvas benzeri kumaş	Silah, askeri teçhizat kemerleri, koruyucu yelek
13. Bölge Sağlık Personeli	Açık yeşil	Kapşonlu, üniseks ceket pantolon takım	Mat, düz sert tuşeli kanvas benzeri kumaşlar	Koruyucu yelek, sağlık personeli olduğunu gösteren kolluk
13. Bölge Halk	Füme	Kapüşonlu pelerin	Kalın yağmurluk benzeri kumaş	Koruyucu yelek, silah

Sonuç olarak filmdeki tüm sınıf ve kimlik grupları için, kendine has özelliklerini vurgulayan, öne çıkaran, belirgin farklılıklar gösteren ve onları birbirinden ayırtıran giyim stilleri tasarlanmıştır. Bu bulgular da moda tasarımı öğelerinden oluşan giyim tasarımlarının ve aksesuarların distopik filmlerde sosyal kimlik inşasında kullanıldığını göstermiştir. Bu da araştırmanın hipotezini kanıtlar niteliktedir. Goffman, görünüş ve biçimi, statü ve kimlik işareti olarak değerlendirmektedir. Bu bağlamda dış görünüşü biçimlendiren, çok çeşitli tarz, renk, kesim ve kumaştan meydana gelen giysiler, kültürel ve toplumsal bir kimlik oluşturmak ve ortaya koymak amacıyla kullanılmaktadır. Bir diğer deyişle, moda bireyler tarafından sosyal kimliklerin inşasında kullanılmaktadır (Barnard, 2002: 194;195). Sosyal hayattaki elitliğin ve zenginliğin simgesi olan kıyafetler, geçmişte sosyal tabakalar arasında önemli ve belirgin sınıf farklılıkları yaratmıştır. Kılık, kıyafet kimliğinin en görünür özelliği olan sınıf mensubiyetlerini ve bu mensubiyetlere göre hayat kalitesini en iyi gösteren temel refah veya fakirlik sembolü olmuştur. Günümüzde giysiler her ne kadar bireyler arasındaki sosyal farklılıkları keskin sınırlar ile ayırmasa da, toplumsal çözümlenelerde hala bir belirteç olma özelliğini korumaktadır.

Bu araştırma sonuçlarının sadece “Açlık Oyunları” serisi ya da distopik filmlerle sınırlı olduğu varsayılmamalıdır. Sınıf, kimlik ayrımlarının daha az belirgin olduğu sinema eserlerinde ve hatta sınıf ayrımlarının silikleştiği günümüz yaşantısında da moda, bireylerin sınıf ve kimliklerine dair ipuçları taşımaya devam etmektedir. Bu bağlamda, bu araştırmanın moda ve kimlik ilişkilerinin irdelendiği bütün çalışmalara, özellikle sosyoloji, moda tasarımı ve sinema tv alanındaki çalışmalara ışık tutması öngörülmektedir. Ayrıca bu çalışmada modanın sosyolojik bir boyutu, multidisipliner bir yaklaşımla ele alınmıştır. Moda ve birey ilişkisinin felsefi, psikolojik ve sosyolojik farklı boyutları farklı disiplinler açısından ele alındığında, belki de giyim, kuşam dolayısıyla moda, ihtiyaçlar hiyerarşisindeki en alt basamaktaki temel ihtiyaçlardan biri olmaktan çıkmış; insanın kendini gerçekleştirmesine katkı sağlayacak sosyolojik ve psikolojik bir ihtiyaç olarak üst basamaklara yerleşmiştir.

7. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

Abensour, M. (2009). *Ütopya: Thomas More'dan Walter Benjamin'e*. (1. Baskı), (çev). Aziz Ufuk Kılıç, İstanbul: Versus Kitap, (Eserin orijinali 2000'de yayımlandı), 3

Abisel, N. (2010). *Sessiz Sinema*, Ankara: De Ki Basım Yayım.

Ağaoğulları, M. A. ve Köker, L. (2008). *Tanrı devletinden kral devlete*, (5. Baskı), Ankara: İmge Kitabevi, 236-237.

Arslan, K. (2009). *Moda Tasarımı*. MÜSiAD Araştırma Raporları: 60. Mavi Ofset, İstanbul.

Bainbridge, W. S. (1986). *Dimensions of Science Fiction*, Cambridge. Mass., USA: Harvard University Press, 7, 16.

Barthes, R.(2009).*Göstergebilimsel Seriiven*, Çev: Mehmet Rıfat-Sema Rıfat, Yky, İstanbul.

Bauman, Z. (2006). *Küreselleşme/Toplumsal Sonuçları*, Çev: Abdullah Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 4N2-43.

Berman, M. (2006).*Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*, Çev: Ü.Altuğ-B.Peker, İletişim, İstanbul.

Bezel, N. (1984a). *Yeryüzü cennetleri kurmak (ütopyalar)* (1. Baskı). İstanbul: Say Yayınları, 7-9, 16, 17, 47, 49, 73, 161.

Bezel, N. (1984b) *Yeryüzü Cennetlerinin Sonu*, İstanbul, Say Yayınları, 1. Baskı,7,

Bloum, D. (1984). *Clothingand Counter Culture and Empirical Study Adollesence*, Vol XVIII No:68 Winter, S.95, Newyork/ABD

Booker, M. K. (2012). *Ütopya, Distopya, Toplumsal Eleştiri*, Notos Öykü, Sayı: 36, 35-46.

Bora, A. ve Temizarabacı, Y. (2012). *Feminist ütopyalar ve politika, Amargi, Feminizm Tartışmaları*, 501-535.

Brewer, B. M and Gardner, W; “Who is this “We”? Levels of Collective Identity and Self Representation”, *Organizational Identity: A Reader içinde*, Ed. Mary Jo Hatch ve Majken Schultz, Oxford University Press, Oxford, 2004, pp. 66-80.

Budak, S. (2000). *Psikoloji Sözlüğü*, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara.

Calhoun, C.,Light,Dand Keller,S. (1994). *Sociology*, , New York: McGraw Hill inc , 218

Cevizci, A. (2003). *Felsefe terimleri sözlüğü*. (2. Baskı). İstanbul: Paradigma Yayınları, 261-262, 1080, 406.

Chaney, D. (1996). *Lifestyles*. First Published, London.

Cioran, E. M. (1999). *Tarih ve ütopya*.(1. Baskı), (çev. Haldun Bayrı), İstanbul: Metis Yayınları, (Eserin orijinali 1960’da yayımlandı), 81.

Civitçi, Ş. (2013). Moda tasarımı ve inovasyon. *Moda Tasarım*. Edt. Curaoğlu, F. 1. Baskı. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 3014 Açık öğretim Fakültesi Yayını No: 1967

Cockerham, W. C. (1995). *Global Society An IntroductiontoSociology*, New York: McGrawHill, 257.

Crane, D. (2000), *Moda ve Gündemleri*, Çeviren: Özge Çelik, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

Crane, D. (2003). *Moda ve Gündemleri, Giyimde Sınıf Cinsiyet ve Kimlik*, Çev: Özge Çelik, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Çivitçi, Ş. (2004). *Moda Pazarlama*, Asil Yayınları, Ankara.

Deschamps, J-C, Devos, T; “Regarding the Relationship Between Social Identity and Personal Identity”, *Social Identity International Perspectives içinde*, Ed. Stephen

Worchel, J. Francisco Morales, Dario Paez ve Jean-Claude Deschamps, Sage Publications, London, 1998, pp. 1-12.

Davis, F. (1997). *Moda, Kültür ve Kimlik*, Çev: Özden Arıkan, Yky, İstanbul.

Dominique C. (2003). *Beyazperdede Avrupa: Sinema ve Tarih Eğitimi*, Çev: Nurettin Elhüseyni Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul, 3

Erdoğan, İrfan. (2005). *İletişimi Anlamak*, Erk Yayınevi, Ankara.

Ertürk, N. Kipöz, Ş. Çivitçi, Ş. Üreyen, M. E. Kanışkan, E. Kağnıcıoğlu, (2013). *Moda Tasarım*. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 3014 No: 1967 1. Baskı Ocak 2013, Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Favaro, A. (2017). “*Bilimsel Tahakküme Karşı Bireyselleşme: Kopya Bedenler ve The Island*”, *Yeni Düşünceler*, 2017; 8: 10-22

Frings, G.S. (2005). *Fashion from Concept to Consumer*. USA: Pearson Education Inc.

Frye, N. (1971). *Edebiyatta ütopya türleri*. (çev. Akşit Göktürk), *Türk Dili Eleştirisi Özel Sayısı II. Sayı*, 234, (Eserin orijinali 1965’de yayımlandı), 500-531.

Gandler, S. (2006). “*Kimlik Diyalektiği*”, çev. Deniz Kanıt, *Felsefe Logos*, yıl 8, sayı 30-31, 2006, s. 321-327.

Giddens, Anthony; *Sosyal Teorinin Temel Problemleri Sosyal Analizde Eylem, Yapı ve Çelişki*, çev. Ümit Tatlıcan, Paradigma Yayınları, İstanbul, 2005

Gleason, P. (2014). *Kimliği Tanımlamak: Semantik Bir Tarih*. Edt. Mollaer, F, Doğu Batı Yayınları, Ankara

Goffman, E. (2009). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (Çev. Barış Cezar), İstanbul: Metis.

Gottdiener, M. (2005). *Postmodern Göstergeler Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam Biçimleri*, Çev: Erdal Cengiz, Hakan Gür, Arhan Nur, İmge Kitabevi, Ankara.

Göle, N. (2008). *Modern Mahrem, Medeniyet ve Örtünme*, Metis Yayınları, İstanbul

Gülsoy, M. (2012). Edebiyatımızda İlk Ütopya Metinlerinden Rüyada Terakki ve İleri İslam Medeniyeti Rüyası, *Notos Öykü*. Sayı:36, 56-60.

Güvenç , B. (1993). Türk Kimliği, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Havemann, R. (2005). *Yarın, yol ayrımındaki sanayi toplumu eleştiri ve gerçek ütopya* (1. Baskı), (Çev. Filiz Özçelik), İstanbul: Kaynak Yayınları, (Eserin orijinali 1980’de yayımlandı), 7-9.

JONES, Sue Jenkyn. (2002). *Fashion design* . Second edition. Laurence King Publishing. Amazon.co.uk

JONES, Sue Jenkyn. (2009), *Moda Tasarımı*, Güncel Yayıncılık, İstanbul

Jorgensen, TanjaValsted. (2016). *Black Mirror: Technology, Technostruggles, andAnxieties*, Denmark: Aalborg University.

Keiser, S. J. ve M. B. Garner. (2003). *Beyond Design*. New York: Fairchild Publications, Inc.

Kemerlioğlu, E. (1993). *Toplumsal Tabakalaşma*, İzmir Kitabevi, 30-34

Kipöz, Ş. (2013). “Moda Endüstrisi”. *Moda Tasarım*. Edt.Curaoğlu, F. 1. Baskı. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 3014 Açıköğretim Fakültesi Yayını No: 1967

Kösoğlu, N. (1995).*Kültür/Kimlik Üzerine, Türkiye Günlüğü*, say. 33, Mart-Nisan, 41-47.

Kumar, K. (2005). *Ütopiklik* (1. Baskı), (çev. Ali Somel), Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, (Eserin orijinali 1991’de yayımlandı), 9-14, 44-66, 83-157.

Kumar, K. (2006). *Modern zamanlarda ütopya ve karşı ütopya*, (1. Baskı), (çev. Ali Galip), İstanbul: Kalkedon Yayınları, (Eserin orijinali 1987’de yayımlandı), 15-16, 188-189.

Kurtkan -Bilgiseven, A. (1982). *Genel Sosyoloji*, Divan Yayınları, İstanbul.

Laropuc, P.(1969). *Sosyal Sınıflar*,(Çev. Yaşar Gürbüz), Remzi Kitabevi, 2.Baskı, İstanbul, 114

Linz, J.J. (1984). *Totaliter ve Otoriter Rejimler*, Ergun Özbudun (çev). Sevinç Matbaası: Ankara, 198

Maden, A. D. (2016). *Tasarım Teknikleri Ders Notu*.Erciyes Üniversitesi Mustafa Çıkrıkçıođlu Meslek Yüksekokulu Tekstil Destek Elemanı Yetiştirme Projesi

Mandel, E. (1996). *Marxizm'e Giriş*. Çev: Orhan İstanbul: Yazın Yayıncılık.

Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü* (1. Baskı), (Çev. Osman Akınhay, Derya Kömürcü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, (Eserin orijinali 1994'te yayımlandı), 780.

Mucuk, İ. (1990). *Pazarlama İlkeleri*, Genişletilmiş 5. Baskı, Der Yayınları, İstanbul.

Orwell, G. (2000). *1984*, (çev. Celal Üster). Can yayınları. (Eserin orijinali 1948'de yayımlandı). İstanbul

Ozankaya, Ö. (2007). *Toplumbilim*, (11. Baskı), İstanbul: Cem Yayınevi, 518.

Özön, N. (2008) *Sinema Sanatına Giriş*, Agora Kitaplığı, İstanbul.107-108

Özyurt, Cevat, 2005, *Küreselleşme Sürecinde Kimlik ve Farklılaşma*, Açılım Kitap, İstanbul.

Riot-S. M. &Bouchet T. &Picon A. (2003). *Ütopyalar sözlüğü* (1. Baskı). (çev. Turhan Ilgaz). İstanbul, Sel Yayıncılık. (Eserin orijinali 2002'de yayımlandı).13, 149, 256, 176

Ritzer, G. (2000). *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*. Çev: Şen Süer Kaya Ayrıntı Yayınları, İstanbul.

Roth, M. S. (2005). *Trauma: A Dystopia of the Spirit, Thinking Utopia: Steps into Other Worlds*, Oxford, New York: Berghahn Books.

Ryan, M and Kellner, D. (1997). *Politik Kamera/Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*.Çev: Elif Özsayar. İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

Slattey, M. (2007).*Sosyolojide Temel Fikirler*. Yayına Hazırlayan: Ümit Tatlıcan-Gülhan Demiriz, Sentez Yayıncılık, İstanbul.

Sommers, R. (1969). *Personal Space: The Behavioral Basis of Design*. New York: PrenticeHallTrade, 78-79.

Statt, A. David; *A Student's Dictionary of Psychology*, Taylor and Francis, Hove, 2003.

Timuçin, A. (1994). *Felsefe sözlüğü* (1. Baskı). İstanbul: BDS Yayınları, 244.

Tok, G. (2000). “*Bilim kurguda Felaketler*”, *Bilim ve Teknik*, 68.

Türkoğlu, N. (2000). *Görü-Yorum*, Der Yayınları, İstanbul

Ulaş, S. E. (2002). *Felsefe sözlüğü* (1. Baskı). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1507.

Volpintesta, L. (2014). *The Language of Fashion Design: 26 Principles Every Fashion Designer Should Know*, Rockport Publishers, USA.

Walsh, Chad. (1962). *From Utopia to Nightmare*, New York and Evanston: Harper&Row

Yürür, F. (2017). *Kıyametin Sineması Post Apokaliptik Filmler*, 1. Baskı Cinius Yayınları, İstanbul, 90-94.

Zamyatin, Y. (1988). *Biz*, çev. Füsun Tülek, Ayrıntı

ZILLIOĞLU, Merih; “Kimliğin Kavramsal Serüveni, Sen Benim Kim Olduğumu Biliyor musun?”, *Toplumsal Yaşamda Kimlik İzdüşümleri içinde*, der. Hülya Uğur Tanrıöver, Hil Yayıncılık, İstanbul 2008.

MAKALELER

Akgün Yüksekli, B. (2013). *Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite, Mit ve Modern Mimari*. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Yaz, 2013, Sayı 10: 59-70

Aşkın, M. (2007). *Kimlik Ve Giydirilmiş Kimlikler*. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. Cilt 10, sayı 2

Batur, M. (2016). 279 Huzurun Rengi Mavi. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi İnönü University Journal Of Art And Design* Issn: 1309-9876 E-Issn: 1309-9884 Cilt/Vol. 6 Sayı/No.13 (2016): 279-292 279

Berber, Ş. (2003). “Modern Bir Olgu Olarak Sosyal Sınıflar”. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,223-232

Çatalbaş, S ve Kaya, B. (2017). Gözetim Toplumu ve Distopik Filmlerde Göz’ün İktidarı: TheLobster ve Equilibrium Filmlerinin Analizi. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology 2017-Special Issue/Özel Sayı –Cilt/Vol: 8-Sayı/Num: 30 DOI: 10.5824/1309-1581.2017.5.002.x*

Çelik, E. (2015). “Distopik Romanlarda Toplumsal Kurgu”, *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 18/1, 57-79.

Çeliksap, S. (2011). Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik.*Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences* (5), 2011,90-100

Çeliksap, S. (2011). Sinema ve Moda: Çözülen Efsanevi Birliktelik. *Sosyal Bilimler Dergisi / Journal of Social Sciences* (5), 2011,90-100

Çeliksap, S. (2015), “Giyim ve Modanın Kısa Öyküsü”, *Aydın Sanat Yıl.1 Sayı.1* (2015) (57 - 64)

Eray, F ve Çivitçi, Ş. (2000), "Giyside Kullanılan Renklerin İnsan Üzerindeki Psikolojik Etkileri", *Mesleki Eğitim Dergisi* 2 (1): 63-72.

Ertürk, N. (2011). “Moda Kavramı, Moda Kuramları Ve Güncel Moda Eğilimi Çalışmaları” *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi Art-E Mayıs* 2011-07 2

Evecen, A ve Ölmez, F.N. (2014), Antik Çağ Giysi ve Donatılarında Ekinsel Göndermeler, *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, ART_E Kasım-Aralık,14,366-388.

Halidi, G. (2017). Üç ÖjeniDistopyası: Kızıl Nehirler, Cesur Yeni Dünya, Gattaca. *Türkiye Biyoetik Dergisi*, Vol. 4, No. 3, 111-117

Fisher, M. (2012). Precarious Dystopias: The Hunger Games, in Time, and Never Let Me Go, *Film Quarterly*, Vol. 65, No. 4 (Summer 2012), s. 27-33, University of California Press DOI: 10.1525/fq.2012.65.4.27

Özdemir, T. (2005). Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 14, Sayı 2, 2005, s.391-402 391

Özer, D. (2012). Toplumsal Düzenin Oluşmasında Renk ve İletişim. *ODÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi* Issn: 1309-9302 [Http://Sobiad.Odu.Edu.Tr](http://Sobiad.Odu.Edu.Tr) Cilt: 3 Sayı: 6 Aralık

Özgan Mısırcı, S. S. (2017). Dispotik Filmlerde Kadının Temsili: Bir Adem İle Havva Hikayesi. *Asya Studies Academic Social Studies / Akademik Sosyal Araştırmalar*, Number:2, Winter, p. 37-48.

Suljic, V ve Öztürk, A.S. (2013). Utopia And Dystopia In Literature And Cinema. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* Sayı:34 Yıl: 2013/1 (204-223 S.)

Tuğan, N.H. (2017). Sinema İkonografisinde Kostüm ve Makyaj. *Social Sciences Research Journal*, Volume 6, Issue 4, 179-190 (December 2017), ISSN: 2147-5237

Varlı Gürer, S.Z ve Gürer, M. (2017). Televizyonda Tasarlanan Hayatlar Ekseninde “Gösterişçi Tüketimin” Sunumu: Cesur Ve Güzel Dizisi Örneği, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* Cilt: 10 Sayı: 51 Ağustos 2017

Vatandaş, C; “Psiko-Sosyal Bir Kavram Olarak Kimliğin Kimliği”, *Avrupa Günlüğü*, sayı 4, 2003, s. 241-254.

Williams, D. E. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of “Blade Runner”. *International Political Science Review / Revue internationale de science politique*, Vol. 9, No. 4, Sage Publications, 384.

Yetmen, G. (2016). Moda Tasarımında Temel Tasarım Öğelerinin Önemi. *İdil*, 5 (22), s.735-748.

Yıldız, Ş. (2015), Gotik Dönem Mimarisi ve Dönem Giysi Tasarımlarına Etkisi, *International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)*, Special Issue 4, 247-258

TEZLER

Altinkaya, M.T. (2014). Frankfurt Okulu'nun Aydınlanma Eleştirisi Bağlamında Distopik Filmlerde İnsan-Doğa İlişkisinin Başkalaşımı.Yüksek Lisans Tezi. Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir

Altunoğlu, M.(2009). Kimlik'in Modern İnşâı, Kimlik Politikaları Ve Türkiye'de Kimlik Tartışmaları, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Ardıç, G. (2011). *Amerikan Bilim Kurgu Sinemasında Zaman Yolculuğu Filmleri(1960-2010)*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.

Başaran, T. (2007). *Soğuk Savaş Sonrası Bilim kurgu Sinemasında Distopik Sistemler Ve Kontrol Mekanizmaları*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Cantaş,A. (2017). *DistopikFilmlerin Göstergibilimsel Analizi Terry Gilliam Sineması*, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Çamur, H. (2015), Barok Sanat ve Giyim Modasına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara

Dalıcı, E. (2010). Kimlik Temsilinde Tarz, İmaj ve Simgelerin Yeri. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Erkmen, N. M. (2008). *Toplumsal Değişim ve İletişim Eleştirisi Olarak Ütopya ve Karşı-Ütopya: AldousHuxley'in 'Cesur Yeni Dünya' Romanı Üzerine Bir İnceleme*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi

Gümüş, B. Ü. (1995), "Uluslararası Pazarlar için Üretim Yapan Türk Hazır Giyim İşletmelerinde Moda Tasarımı Çalışmalarının Sektörel Olarak İncelenmesine İlişkin Bir Araştırma", Gazi Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Günel, H. (2015). Distopik Filmler Üzerinden Mekansal Okumalar. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Taha Al Masanı, S.A. (2017). Thearchitecturaldepictions of utopiaanddystopia in cinema: Gattaca, thefifth element, andequilibrium / Sinemada ütopya ve distopya'nın

mimarî betimlemeleri: Gattaca, thefifth element ve equilibrium. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi / Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Türkkan, Z.(2011). Kimliğin Oluşumunda ve Korunmasında Dinin Rolü. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Uyanusta, M. (2015). *Distopik Filmlerde Zaman ve Mekânın Yeniden Yaratımı*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul

Yamaç, C. (2013). *Sinemada Gözetleyen İktidar Distopyaları*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yardım, S. (2012). *Bilim kurgu Filmlerinde Mekân Ögelerinin Biçimlenişyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi

BİLDİRİ

Yağlı, S. (2012). Gündelik Hayatın Bir Alanı Olarak Moda Aracılığıyla Kültürün Yeniden İnşası. “1. Uluslararası Moda ve Tekstil Tasarımı Sempozyumu” bildiri sunumu, Antalya.

İNTERNET KAYNAKLARI

WEB_1 , (2018), Blue 17 Articles

<https://www.blue17.co.uk/vintage-blog/>

WEB_2, (2011), Amber Graafland, Dünyayı şoke eden ünlü elbiseler

<https://www.mirror.co.uk/3am/celebrity-news/celebrity-dresses-shocked-world-9891415.08.2018>

WEB_3, (2011), Amber Graafland, Dünyayı şoke eden ünlü elbiseler

<https://www.mirror.co.uk/3am/celebrity-news/celebrity-dresses-shocked-world-9891415.08.20184>

WEB_4, (2018), Behind the Scenes Photos Show Off the Flick’s Costumes From ‘Barbarella’<https://www.vintag.es/2018/08/barbarella-costumes.html> 15.08.2018

WEB_5, (2018), Bulle Ogier “Maîtresse (1976)

<https://www.imdb.com/title/tt0074883/mediaviewer/rm1653364480> 15.08.2018

WEB_6, (2018), Woody Allen and Diane Keaton in Annie Hall (1977)

WEB_7, (2018), Milla Jovovich and Bruce Willis “5. Güç (1997)” Jean-Paul Gaultier

<https://www.imdb.com/title/tt0119116/mediaviewer/rm4149232384> 15.08.2018

(WEB_8, 2018), Bruce Willis, Sophia Goth, Stacey McKenzie, Nicole Merry ve Indra Ové “5. Güç (1997)”Jean-Paul Gaultier

<https://www.imdb.com/title/tt0119116/mediaviewer/rm3308009216> 15.08.2018

WEB_9, (2018). Room 2.10: Bust of Queen Nefertiti, Society Fort He Promotion of the Egyptian Museum Berlin <http://www.egyptian-museum-berlin.com/c53.php> 28.09.2018.

WEB_10, (2018), sebasteion kabartmaları, Aineias’ın Troia’dan kaçıışı. Sebasteion, güney yapı, Aphrodisias Kazıları, <http://aphrodisias.classics.ox.ac.uk/tr/tr-sebasteionreliefs.html#prettyPhoto> 28.09.2018.

WEB_11, (2018), Mary of Burgundy, The Met, <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1975.1.137/> 28.09.2018.

WEB_12 Marie Antoinette gemi maketli saç tasarımı
<https://en.museefrancoamericain.fr/node/144>

WEB_13, (2018), LA MASON DİOR, The Story Of Dior The New Look Revolution https://www.dior.com/couture/en_us/the-house-of-dior/the-story-of-dior/the-new-look-revolution . 01.10.2018

WEB_14 (2017), Caroline Leaper, The 1980s birthed more fashion icons than any other decade. <https://www.marieclaire.co.uk/fashion/1980s-fashion-icons-eighties-fashion-80s-style-moments-61724> . 01.10.2018

WEB_15, (2009) Laird Borrelli-Persson, Resort 2010 Gucci
<https://www.vogue.com/fashion-shows/resort-2010/gucci> . 01.10.2018

WEB_16, (2018), Steff Yotka, A Brief History of Louis Vuitton’s Famous Monogram <https://www.vogue.com/article/louis-vuitton-monogram-bags-history> 01.10.2018

<https://www.imdb.com/title/tt0075686/mediaviewer/rm1099118336> 15.08.2018

WEB_ Tunç-Keskin, N. (2012). Kıyafet Renklerinin İnsan Üzerindeki Etkisi.
<https://www.stildanismanim.com/single-post/2012/09/17/KIYAFET-RENKLER%C4%B0N%C4%B0N-%C4%B0NSAN-%C3%9CZER%C4%B0NDEK%C4%B0-ETK%C4%B0S%C4%B0> 20.06.2018

WEB_ (2017) Dokuzer, E. *Bilim kurgu Ve Mimarlık/ Ütopyalar – Distopyalar*.
http://arkinom.com/makale/bilim_kurgu-ve-mimarlik-utopyalar-ve-distopyalar/
11.11.2017

WEB_ (2018), Buckley, J.I, “*Dystopian Themes as Portrayed in Planet of the Apes, Blade Runner, and V for Vendetta*”

https://www.academia.edu/3106476/Dystopian_Themes_in_Film 12.11.2017