

Sinemada Anlam Yaratma Süreci: *Dune* Filminin Renk Sembolizmi Bağlamında Analizi

Alpaslan Demireli

Öğr. Gör., Selçuk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo-TV ve Sinema Bölümü,
alpaslandemireli@selcuk.edu.tr, ORCID:0000-0002-7639-3539

ÖZ

Bu çalışma, sinemada rengin bir “görüntü ögesi” olmanın ötesinde, estetik ve anlam kurucu bir araç olarak işleyişini Denis Villeneuve’nün *Dune: Çöl Gezegeni* (*Dune: Part One*, 2021) ve *Dune: Bölüm İki* (*Dune: Part Two*, 2024) filmleri üzerinden inceleyen nitel bir araştırmadır. Çalışmanın konusu, renk sembolizminin anlatı, duygu ve ideoloji üretimindeki rolüdür. Bu yönüyle çalışma, sinema dilinde rengin yalnızca gerçekçiliği desteklemediğini; aynı zamanda kültürel ve politik çağrışımlarla anlamı katmanlandırıldığını vurgulayarak önem kazanmaktadır. Araştırmanın amacı, üç güç odağı olan Fremen/Arrakis, Atreides/Caladan ve Harkonnen/Giedi Prime dünyalarında kullanılan renk paletlerinin (ton, kontrast, ışık) hangi değerleri, iktidar ilişkilerini ve yaşamsal koşulları temsil ettiğini ortaya koymaktır. Yöntem olarak Roland Barthes’in düz anlam/yan anlam (*denotasyon/konotasyon*) temelli göstergebilimsel modeli benimsenmiş; seçilen sahneler (çöl manzaraları, imparatorluk araçları, topluluk toplantıları, şehir ve iç mekân düzenleri, askeri törenler) sahne ve plan düzeyinde betimlenerek semgesel karşılıkları çözümlenmiştir. Bulgular, Arrakis’in sarı-altın-kahverengi çöl tonlarıyla kuraklığı, hayatta kalmayı, melanjin (*spice*) kutsallığını ve Fremenlerin doğayla uyumunu; Atreides/Caladan’ın yeşil-mavi ve sıcak doğal ışıkla adalet, denge, çevresel etik ve teknoloji-doğa uyumunu; Harkonnen/Giedi Prime’in siyah-gri ve keskin beyaz vurgularla baskı, mekanikleşme, totaliter düzen ve bireyin silinişini temsil ettiğini göstermektedir. Renk/ışık karşıtlıkları (örneğin gri metal-altın kum, siyah kütleler-sınırlı beyaz ışık, metalik yüzey-orman yeşili) yalnızca estetik kompozisyonlar kurmakla kalmaz; aynı zamanda iktidarın meşruiyeti, sömürgecilik, çevresel etik ve topluluk kimliği gibi ideolojik düzeyleri de görünür kılar.

Anahtar Kelimeler: Renk sembolizmi, sinema, göstergebilim, *Dune*.

Atıf/Citation: Sinemada anlam yaratma süreci: *Dune* filminin renk sembolizmi bağlamında analizi.
Epigraf: Sanat, Dil ve Kültür Araştırmaları Dergisi, 2025/1(1), 49-72.

Geliş Tarihi/Received: 17.02.2025 | **Revizyon Tarihi/Revised:** 17.06.2025 | **Kabul Tarihi/ Accepted:** 14.07.2025

© 2025 Epigraf. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

The Process of Meaning-Making in Cinema: An Analysis of Color Symbolism in *Dune*

Alpaslan Demireli

Lecturer, Selçuk University, Faculty of Communication, Department of Radio-TV and Cinema, alpaslandemireli@selcuk.edu.tr, ORCID:0000-0002-7639-3539

ABSTRACT

This study is a qualitative research that examines the function of color in cinema not merely as a “visual element,” but as an aesthetic and meaning-making device, through Denis Villeneuve’s films *Dune: Çöl Gezegeni* (*Dune: Part One*, 2021) and *Dune: Bölüm İki* (*Dune: Part Two*, 2024). The subject of the study is the role of color symbolism in the production of narrative, emotion, and ideology. In this respect, the study emphasizes that color in film does not solely support realism, but also enriches meaning through cultural and political connotations, thereby gaining significance. The aim of the research is to reveal which values, power relations, and living conditions are represented by the color palettes (tone, contrast, light) employed in the worlds of the three power centers: Fremen/Arrakis, Atreides/Caladan, and Harkonnen/Giedi Prime. As a method, Roland Barthes’s semiotic model of denotation and connotation has been adopted. Selected scenes (desert landscapes, imperial vehicles, community gatherings, urban and interior designs, military ceremonies) were described at the scene and shot level and analyzed for their symbolic meanings. The findings indicate that the yellow-gold-brown desert tones of Arrakis symbolize drought, survival, the sacredness of melange (*spice*), and the Fremen’s harmony with nature; that the green-blue tones and warm natural light of Atreides/Caladan represent justice, balance, environmental ethics, and the harmony between technology and nature; and that the black-gray tones with sharp white contrasts of Harkonnen/Giedi Prime signify oppression, mechanization, totalitarian order, and the erasure of individuality. Color/light contrasts (e.g., gray metal-golden sand, black masses-limited white light, metallic surfaces-forest green) do not merely establish aesthetic compositions, but also make visible ideological dimensions such as the legitimacy of power, colonialism, environmental ethics, and collective identity.

Keywords: Color symbolism, cinema, semiotics, *Dune*.

Giriş

Dünyayı renkler aracılığıyla algılarız. Gündelik yaşamımız renklerle çevrelenmiş, doğa da bütünüyle renklerle kuşatılmıştır. Renkler, insan düşüncesi ve duyguları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. İnsan, yaşam çevresini renkler aracılığıyla anlamlandırmakta; görme eylemi, renk sayesinde yeni bir anlam boyutu



kazanmaktadır (Atmaca, 2014, s. 32). Renk ve ışık olgusu insanlık tarihi kadar eski olup, mağara resimlerindeki çizgilerle başlayan hikâyeleştirme çabaları bu sürecin ilk somut örneklerini oluşturur. İnsanlar, gördüklerini çeşitli materyallerle yüzeylere aktarmış; zamanla ışık ve rengi bu hikâyeleştirme sürecine zenginleştirici unsurlar olarak dâhil etmiştir. Sinema ve resim sanatları da kendi anlatım olanaklarını, ışık ve özellikle renk kullanımını çeşitlendirerek geliştirmiştir. Rengin sinema dünyasına girmesiyle birlikte görsel anlatım daha da zenginleşmiş, renk yalnızca doğayı yansıtma aracı olmaktan çıkmış, anlam yaratmanın temel bileşenlerinden biri haline gelmiştir (Özonur, 2006, s. 156).

Özön'e göre bir ressam, "sıcak", "soğuk" ya da "yumuşak" renklerden belirli bir duyguyu yansıtmak için nasıl yararlanıyorsa; sinemacı da ele aldığı konuya ve çalıştığı film türünün sunduğu imkânlarla bağlı olarak renklerin benzer işlevlerinden faydalanabilir. Bu bağlamda renk, sinemada çeşitli duyguları desteklemekten sembolik bir değer taşımaya uzanan geniş bir kullanım alanına sahiptir (Özön, 2008). Arnheim ise renklerin anlamlarının uzlaşılara dayandığını ve bu nedenle kültürden kültüre değişebileceğini vurgular. Ayrıca, rengin anlamının bağlama göre farklılaşabileceğini belirtir. Örneğin, kan üzerindeki kırmızı ile gökyüzündeki, ağaçtaki veya bir insan yüzündeki kırmızı aynı anlamı taşımaz (Büker, 2012, s. 77-78). Dolayısıyla rengin anlamını kültür belirler; ancak aynı kültürde dahi renk farklı anlamlar yüklenebilir. Çünkü anlatım öğeleri ile içerik öğeleri birbirinden bağımsızdır. Bu nedenle, Fellini, Hitchcock veya Visconti gibi yönetmenlerin filmlerinde kırmızının farklı anlamlar kazanması mümkündür (Büker, 2012, s. 79).

Filmlerde renklerin taşıdığı sembolik anlamlar, yani gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki çoğunlukla toplumsal uzlaşılara dayansa da yönetmenler kimi zaman renklere farklı anlamlar da yükleyebilir. Örneğin, hanedan armacılığında aşkı, birliği ve doğruluğu simgeleyen sarı, günümüzde kimi bağlamlarda kötülüğü ya da ihaneti çağırıştırır. Hatta patrondan yana tutum sergileyen sendikalar "sarı" olarak adlandırılmış, Alberto Cavalcanti de ihanet temasını vurgulamak için filmine *Yellow Caesar* (Sarı Sezar, 1939) adını vermiştir (Büker, 2012, s. 78).

Bu bağlamda çalışma, *Dune: Çöl Gezegeni* serisinin ikinci filminde kullanılan renk öğelerinin ve renk tonlarının, İmparatorluğa bağlı Atreides Hanedanlığı, Harkonnen Hanedanlığı ve Arrakis'in karakteristik özelliklerini ve bu özelliklerin ait oldukları kültürleri nasıl vurguladığını sorgulamaktadır. Araştırma, yönetmenin bu topluluklara ait renk tonlarını bilinen anlamlarıyla mı, yoksa farklılaştırılmış yeni estetik değerlerle mi kullandığını incelemeyi amaçlamaktadır. Dolayısıyla, filmde temsil edilen üç farklı topluluğun kültürlerine ve sembolik temsillerine dair renk kullanımıyla yaratılan anlamlar betimlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda çalışma, nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilmiş ve renk kullanımını öne çıkaran sahneler göstergebilimsel bir bakış açısıyla analiz edilmiştir.

Sinemada Renk Kullanımı

Renk, insan yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır. Güneşin olmadığı bir yerde ışıktan, ışığın bulunmadığı bir yerde ise renkten söz edilemez. Işık bir nesnenin üzerine düştüğünde, nesnenin moleküler yapısı hangi dalga boyunu daha fazla yansıtıyorsa,



o renk görünür hale gelir; diğer dalga boyları ise nesne tarafından soğurulur. Bu nedenle, fiziksel açıdan renk, ışık demetindeki enerjinin dağılımı ve farklı dalga boylarının frekanslarıyla belirlenir. Fizyolojik açıdan ise renk, göze ulaşan ışık dalgalarının oluşturduğu algısal etkidir (Tepecik, 2002, s. 34). Renk, sözlük anlamıyla görsel algı yoluyla hissedilen bir ışık etkisi olarak tanımlanır. Işığın nesnelere çarptıktan sonra yansıyan ışınlarının retina üzerinde yarattığı etki, renk olarak adlandırılır. Bu bağlamda, renk nesnelere ya da sıvıların değişmez bir özelliği değil, ışığın bir niteliğidir. Nesnelere sabit bir renge sahip değildir; renk, nesnelere üzerinde sürekli değişen bir katman gibi davranır. Bu değişim, özellikle güneş ışığının geliş açısına bağlı olarak farklı görsel değerler kazanır. Dolayısıyla renk, özünde nesneden bağımsız, duyuşsal bir algı biçimidir (Özonur Çöloğlu, 2006, s. 157).

Renk, sözsüz iletişimin en doğrudan biçimlerinden biridir. İnsanlar renge doğal olarak tepki verir; renkler düşünce ve duyguların temsilinde güçlü bir araçtır. Ayrıca renk, basılı materyallerden ekranlara, hatta süpermarket raflarına kadar geniş bir alanda anlık dikkat çekme işlevi görebilir (Ambrose & Harris, 2013, s. 6). Renkli bir yüzeye bakıldığında yalnızca zihinsel değil, fiziksel bir etki de hissedilir.

Renkleri sınıflandırmanın en yaygın yolu onları sıcak ve soğuk gruplara ayırmaktır. Dalga boyu yüksek olan sarı, kırmızı ve turuncu gibi renkler sıcak renkler; dalga boyu düşük olan mavi, mor ve yeşil ise soğuk renkler olarak tanımlanır. Sıcak renkler hızlıca algılanır, görsel düzen içinde öne çıkar ve izleyiciye yakınlık hissi verir. Buna karşılık soğuk renkler, uzaklaşma ve mesafe duygusu uyandırır (Uçar, 2016, s. 47). Örneğin, koyu kırmızı dikkat çeker ve heyecan uyandırırken; parlak limon sarısına uzun süre bakmak huzursuzluk yaratabilir. Bu tür renklere uzun süre maruz kalındığında bireyler rahatsızlık hissedebilir ve dinlenme amacıyla mavi veya yeşil gibi serin tonlara yönelme eğilimi gösterebilir. Bazı renkler sert ve itici duygular uyandırırken, bazıları rahatlatıcı ve dingin bir etki yaratır (Odabaşı, 1996, s. 87-88).

Renkler arasındaki karşıtlık da görsel algıda önemli bir rol oynar. Geleneksel yaklaşımlar, yeşilin karşıtının kırmızı, mavinin karşıtının turuncu, sarının karşıtının ise mor olduğunu öne sürer. Ancak kontrast oluşturmak için yalnızca bu eşleşmelerin kullanılması bilimsel olmaktan çok geleneksel bir kabuldür. Gerçekte herhangi iki renk, parlaklık veya yoğunluk farkına bağlı olarak zıtlık oluşturabilir. Örneğin, açık mavi ile koyu mavi arasında zıtlık kurulabileceği gibi, mavi ile sarı, turuncu, kırmızı, yeşil ya da mor arasında da kontrast yaratılabilir (Seylan, 2005, s. 143).

İnsan gözü, görünüşte sınırsız sayıda renk tonunu ayırt etme kapasitesine sahiptir. Bu da renklerin farklı kombinasyonlarla çok geniş bir algı çeşitliliği sunmasına olanak tanır (Hibit, 2022, s. 7). Bununla birlikte renklerin anlamları bireylerin algısal farklılıklarına bağlı olarak değişebilir. İzleyicilerin geçmiş deneyimleri, yaşam tecrübeleri ve dünyaya bakış açıları, renkleri farklı şekillerde yorumlamalarına yol açar (Anger & Allison, 2005, s. 6). Bu durum, görsel tasarımın her bir ögesinde kullanılan rengin insan psikolojisiyle doğrudan ilişkili olmasından kaynaklanmaktadır (Kırık, 2013, s. 79).

Renk, nesnelere ilişkin algıların biçimlenmesinde temel bir unsur olarak işlev görmekte ve televizyon ile sinema sanatlarında ışıkla eşdeğer bir anlatı aracı olarak



değerlendirilmektedir. Siyah-beyaz sinema döneminin sınırlamalarını aşan modern film yapımcıları, izleyicilerin duygu durumlarını yönlendirmek ve anlatıyı güçlendirmek amacıyla renk ve ışık kombinasyonlarını bilinçli biçimde kullanmıştır (Fu, 2016, s. 31). Renk, sinema tarihinde yalnızca gerçekçiliği destekleyen bir unsur değil, aynı zamanda anlatısal, duygusal ve estetik anlamlar üreten karmaşık bir araç olarak varlık göstermektedir. Sinemada renk kullanımı, izleyicinin gerçek dünya algıları ile kültürel referansları arasında bir köprü kurarak, doğal olmayan sinematik renklerin ürettiği anlamlarla zenginleşir.

Tom Gunning'in de belirttiği gibi, sinemada renk, yalnızca gerçekliği kaydetme veya simüle etme işlevinin ötesine geçer; aynı zamanda dil, anlatı, estetik, kültür ve ideoloji bağlamlarında çok boyutlu bir rol üstlenir (Mazzanti, 2023, s. 2520). Sinematografik anlatının temel unsurlarından biri olan renk hem anlam inşasını hem de duygusal aktarımı desteklerken, görüntüye estetik bir boyut da kazandırır. Bu durum, renklerin belirli amaçlar doğrultusunda işlevsel kullanımını sanatçı açısından etkili bir ifade aracına dönüştürmektedir. Renkler, kültürel ve evrensel anlamları, psikolojik etkileri ve estetik özellikleri dikkate alınarak kullanıldığında, anlatının gücünü ve etkisini önemli ölçüde artırabilmektedir (Tanrıkulu, 2020, s. 53).

Renk üzerine en ileri düzeyde çalışmalar yapan kuramcılardan biri olan Sergei Eisenstein, renkli hareketli görüntünün "sadece yüzeysel bir eğlence aracı değil, derin psikolojik açıklamaların bir gücü" olduğunu vurgulamaktadır (Eisenstein, 1991, s. 263). Eisenstein, rengi sinemasal anlatımın diğer unsurlarıyla birlikte işleyen dramatik bir araç olarak tanımlar. Ona göre bu unsurlar, bir orkestradaki bölümler gibi işlev görür ve her biri belirli bir anda filmin "içeriğini, anlamını, temasını ve fikrini" açığa çıkarmak için en geniş kapsamda kullanılabilir (Eisenstein, 2012, s. 120). Ayrıca Eisenstein, bir nesnenin renklendirilmesinin, tematik ifadeyi derinleştirmek ve yeni anlam bağlantıları kurmak amacıyla "renk sesinden" ayrılması gerektiğini savunur. Örneğin, "turuncu renk" kavramı, "portakalın rengi" kavramından bağımsız olarak ele alınmalıdır (Eisenstein, 2012, s. 127). Bu yaklaşım, rengin film anlatısındaki işlevini salt görsel bir unsur olmaktan çıkararak, montajın ifade gücüne katkıda bulunan çok yönlü bir araç olarak yeniden yorumlamaktadır (Chaudhuri, 2015, s. 155).

Sinemada renk kullanımında sıklıkla **kontrast**, **tonlama** ve **simetri** gibi görsel düzenleme tekniklerinden yararlanılmaktadır. Kontrast, renkler arasındaki farklılıkların belirginleştirilmesiyle görsel kompozisyonun dikkat çekiciliğini artırır. Tonlama, benzer tonların harmanlanmasıyla daha dingin ve uyumlu bir atmosfer oluşturur. Simetri ise kare, üçgen veya dairesel düzenlemeler aracılığıyla kompozisyona denge ve düzen hissi kazandırır (Yılmazkol, 2021).

W. Johnson'a göre renk, görsel ayrıntıların belirginleşmesini sağlar ve siyah-beyaza kıyasla daha fazla kontrast yaratma olanağı sunar. Renk çoğu zaman dekoratif bir değer taşır; ancak dramatik bir unsur olarak da işlev görebilir. Bu bağlamda bazı yönetmenler, renklerin yalnızca estetik bir unsur olarak algılanmasını önlemek amacıyla, Antonioni'nin *Red Desert* filminde olduğu gibi, tüm renk tonlarını azaltarak kontrollü bir kullanım tercih etmişlerdir.



Renk aynı zamanda güçlü duygusal ve psikolojik etkiler üretir. İzleyiciler, ekrandaki belirli renklere gerçek hayattakinden daha keskin tepkiler verir ve bu renklerin diğer renklerle olan ilişkilerini daha bilinçli şekilde fark ederler. Örneğin, gündelik yaşamda sıklıkla göz ardı edilen yeşil renk, sinematik bağlamda nostaljik, huzur verici ya da sıkıcı gibi farklı anlam katmanları kazanabilir (Özonur Çöloğlu, 2006, s. 160).

Renkler, bir olaya heyecan ve dramatik yoğunluk katma işlevi de görür. Örneğin, bando takımlarının renkli üniformaları, flamenko dansçılarının parlak kostümleri, polis araçlarının kırmızı-mavi yanıp sönen ışıkları, bir rock konserinin sahne ışıkları ya da gün batımı ve gün doğumunun değişen tonları, renklerin izleyici üzerindeki dramatik etkilerini güçlendiren unsurlardır. Sıcak renklerle aydınlatılmış sahneler, şefkat ve sevgi gibi duygusal bir sıcaklık hissi yaratabilirken; soğuk renk tonlarının hâkim olduğu sahneler gizem, üzüntü, keder veya hayal kırıklığı gibi duyguları ifade edebilir.

Teknolojik gelişmelerle birlikte, post-produksiyon ve özel efekt yazılımları bir sahnenin ya da belirli bölümlerinin renklerinin değiştirilmesini kolaylaştırmaktadır. Özellikle uygun ses efektleriyle desteklendiğinde yeşilimsi veya mavimsi tonlar, bir sahnenin dramatik yoğunluğunu ve gerilimini artırıcı bir etki yaratabilmektedir (Zettl, 2008, s. 75).

Göstergebilim ve Anlam Çözümlemesi

Göstergebilim, dilsel ve dil dışı gösterge sistemlerini inceleyen bir disiplin olarak tanımlanabilir. Modern göstergebilimin en önemli kurucularından biri olan Ferdinand de Saussure (1857-1913), göstergelerin toplumsal işlevine vurgu yaparken, aynı dönemde Amerika kıtasında bağımsız çalışmalar yürüten Charles Sanders Peirce (1839-1914) ise göstergelerin mantıksal işlevini ön plana çıkarmıştır. Böylece Saussure, Avrupa Okulu'nun; Peirce ise Amerikan Okulu'nun kurucu isimleri olarak kabul edilmiştir. Amerikan Okulu mantık disiplinine, Avrupa Okulu ise yapısalcı dilbilime dayanmaktadır. Günümüzde göstergebilim hem toplumsal yapılarla hem de mantıksal sistemlerle doğrudan ilişkili bir araştırma alanı olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda göstergeler, her zaman anlam ile bağlantılı olup, belirli bir amacı temsil eden unsurlar olarak kabul edilmektedir (Parsa & Olgundeniz, 2014, s. 91).

Göstergeler, anlamın iletilmesini sağlayan temel araçlardır. Duygu, düşünce, fikir ya da bilginin başkalarıyla paylaşımı, göstergeler aracılığıyla gerçekleşir. Bu nedenle göstergebilim, gündelik yaşamı kuşatan ve her alanda varlık gösteren işaret sistemlerini inceleyen disiplinlerarası bir alan olarak konumlanır. Göstergebilim uzmanları, göstergeler yoluyla anlamın nasıl üretildiğini ve bu anlamların gerçekliğin sunumunda nasıl bir rol oynadığını araştırmaktadır (Yaylagül, 2015, s. 12).

Göstergebilimsel çözümlemenin merkezinde, bir metin ya da görüntünün yalnızca yüzeydeki anlamını değil, arkasında yatan derin anlamlarını ortaya çıkarma çabası yer alır. Başka bir deyişle, bu tür bir çözümleme, açık anlamı kavramaktan ziyade onun nasıl inşa edildiğini ve hangi bağlamsal kodlarla desteklendiğini sorgulamayı amaçlar (Akt. Sezer & Yılmaz Sert, 2014, s. 21). Sinema, bu çerçevede, içinde yer aldığı bağlamın



örtük ya da gizli unsurlarının hangi ilişkiler aracılığıyla biçimlendiğini, bu ilişkilerin nasıl yeni bağlamlar üretebildiğini sorgular. Sinema, yalnızca gözlemlenen gerçekliği kaydetmekle kalmaz; aynı zamanda bu gerçekliği yeniden üreterek, farklı bakış açıları geliştirmeye olanak sağlar. Böylelikle görünmeyen ya da tek boyutlu şekilde algılanan gerçeklikleri dönüştürerek izleyiciye sunar. Bu dönüşüm, sinemanın gözlem yapma, yorumlama ve anlamları yeniden dolaşıma sokma yeteneği sayesinde mümkün hale gelir (Yetişkin, 2017, s. 201).

Bir sinematograf, ışık kaynaklarını nasıl konumlandığına, gölgelerin yön ve yoğunluğunu nasıl ayarladığına, açık hava çekimlerinde güneşi nasıl dikkate alarak kamerayı yerleştirdiğine, ayrıca filtrelerin ışığı nasıl yönlendirdiği ve yansıttığına bağlı olarak aynı nesneyi ya yoğun bir parlaklık içinde ya da derin gölgeler arasında betimleyebilir. Bunun yanı sıra, açık renkli bir nesneyi yine açık bir arka plan üzerine yerleştirerek dingin bir uyum yaratabilir veya koyu bir arka planla kontrast oluşturarak görsel vurguyu güçlendirebilir. Bu yaklaşım, sinemanın en önemli estetik olanaklarından birini temsil eder. Aydınlık ve karanlık arasındaki karşıtlık, beyazın saflığı ile siyahın kötülüğü arasındaki zıtlık ya da kasvet ile parlaklık arasındaki gerilim, her zaman güçlü sembolik anlamlar barındırır. Bu anlamlar, sinematografinin bitmeyen bir ifade kaynağı olarak önemini korur (Arnheim, 2002, s. 61).

Genel olarak göstergebilim, anlam bilimi olarak tanımlanır ve sinema göstergebilimi, bir filmin anlamı nasıl kurduğunu ve izleyiciye ne ifade ettiğini açıklamayı hedefleyen kapsamlı bir model önerir. Semiyoloji, bir filmin izlenmesini mümkün kılan kuralları ortaya koymayı ve her film ya da türün özgün karakterini belirleyen anlam kalıplarını çözümlenmeyi amaçlar (Andrew, 2024, s. 324). Filmlere göstergebilimsel yaklaşım, bir metin olarak sinemada anlamın nasıl düzenlendiğini ve yapılandırıldığını açığa çıkarmayı hedefler (Özden, 2004, s. 141).

Sinemada anlam, görüntüler aracılığıyla aktarılır; ancak bu anlam çoğu zaman yalnızca yüzeyde görünenle sınırlı değildir. Görsel öğeler, kendilerinden önce ve sonra gelen sahnelerle ilişkili olarak bütünlük içinde anlam kazanır. Sinema, görsel anlatımıyla izleyicinin algısını yönlendirirken, aynı zamanda çok katmanlı bir anlamlandırma süreci sunar (Koca, 2019, s. 232-233). Bir göstergede, gösteren ile gösterilen arasında kurulan ilişki sürecine *anlamlandırma* denir; bu süreç zihinde canlandırmayı mümkün kılar. Roland Barthes, düz anlam (*denotasyon*) ve yan anlam (*konotasyon*) kuramlarının öncüsüdür ve bu kuramlar anlamlandırma sürecinde temel bir yere sahiptir. Düz anlam, göstergenin neyi temsil ettiğini; yan anlam ise nasıl temsil edildiğini ifade eder. Düz anlam genellikle evrensel ve ortak biçimde algılanırken, yan anlamlar kültürel ve toplumsal bağlamlara bağlı olarak bireyler arasında farklılık gösterebilir. Bu durum, yan anlamların iletişim süreçlerinde öznel ve değişken bir şekilde yorumlanmasına yol açmaktadır (Karaman, 2017, s. 31).

Renklerin sinemadaki anlamı da göstergebilim aracılığıyla ortaya konulmaktadır. Göstergebilim, soyut olanı somutlaştırmaya; filmdeki renk, ses, müzik gibi öğelerin yanı sıra fotoğraf gibi durağan nesnelere de anlamlandırılmasına yardımcı olur. Greimas'a göre göstergebilim hem insanın dünyayı anlamlandırma biçimlerini hem de bireylerin birbirleri için taşıdığı anlamları inceleyen bir disiplindir. Bu bağlamda



göstergebilim, dili ve dille ilişkili tüm bilim alanlarını kapsayarak nesne, biçim ve olguların yerini alan ya da onları temsil eden göstergeleri araştırır. Gösterge, doğrudan kendisi olmayan bir şeyi çağrıştırarak iletişimi mümkün kılan her türlü unsur olarak tanımlanabilir. Bu tanımlar çerçevesinde resimler, armalar ve fotoğraflar birer gösterge niteliği taşır. Dolayısıyla göstergeler ve göstergebilim, yalnızca sosyal bilimlerle değil, aynı zamanda sanat ve özellikle sinema ile de yakından ilişkilidir (Asiltürk, 2008, s. 83).

Yöntem

Bu çalışmada, *Dune* filminden seçilen sahnelerin çözümlemesinde Roland Barthes'ın göstergebilimsel kuramı temel alınmıştır. Analitik model, Barthes'in düz anlam (*denotasyon*) ve yan anlam (*konotasyon*) ayrımına dayandırılarak oluşturulmuştur. Bu yaklaşım, filmlerdeki görsel unsurların yüzeysel temsillerinin ötesine geçerek, kültürel, ideolojik ve estetik anlam katmanlarını açığa çıkarmayı mümkün kılmaktadır. Araştırma kapsamında filmde amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen sahneler, özellikle renk kullanımının öne çıktığı, dramatik yoğunluk taşıyan ve karakter/topluluk kimliklerini yansıtan bölümler arasından belirlenmiştir. Bu seçim, filmin tamamını temsil edebilecek nitelikte örnek sahneler üzerinden, Barthes'in kuramının uygulanabilirliğini ve çözümleme gücünü artırmak amacıyla yapılmıştır.

Seçilen sahneler üç aşamalı bir analiz sürecine tabi tutulmuştur. İlk aşamada, düz anlam (*denotasyon*) çözümlemesi yapılmış, sahnelerdeki görsel öğeler –örneğin karakterlerin kostümleri, mekân düzenlemeleri, kullanılan renk paletleri ve ışık-gölge dengeleri– doğrudan betimlenmiştir. Bu aşamadaki amaç, izleyicinin ilk bakışta görebileceği nesnel unsurları tarafsız bir şekilde tanımlamaktır. İkinci aşamada, yan anlam (*konotasyon*) çözümlemesi gerçekleştirilmiş; betimlenen görsel unsurların kültürel, ideolojik ve toplumsal bağlamda taşıdığı derin anlamlar ortaya konulmuştur. Örneğin, Arrakis'in sarı ve kahverengi tonlarının çöl, kuraklık ve hayatta kalma mücadelesini; Atreides'in yeşil ve mavi renklerinin doğa ile uyum, adalet ve dengeyi; Harkonnen'in siyah ve gri tonlarının ise baskı, mekanikleşme ve totaliterliği temsil ettiği değerlendirilmiştir. Bu aşama, göstergelerin kültürel kodlar aracılığıyla kazandığı çok katmanlı anlamları açığa çıkarmayı hedeflemiştir. Üçüncü aşamada ise bağlamsal ve anlatısal yorumlama yapılmış; düz ve yan anlam çözümlemelerinden elde edilen bulgular, sahnelerin filmdeki genel anlatıya katkısı bağlamında değerlendirilmiştir. Böylelikle renk kullanımının yalnızca estetik bir unsur olmadığı, aynı zamanda karakterlerin konumlarını, güç ilişkilerini ve ideolojik temsillerini görünür kılan bir anlatı stratejisi işlevi gördüğü ortaya konulmuştur. Bu yöntem, sinemada renklerin yüzeysel gözlem düzeyinde kalmaktan çıkarılıp, çok katmanlı anlam yapılarının çözümlemesine olanak tanımaktadır. Böylece, *Dune* filminde renk kullanımı, yalnızca görsel bir tercih değil; kültürel, ideolojik ve estetik bağlamlarıyla birlikte okunan bir anlam üretim aracı olarak ele alınmıştır.

Dune: Çöl Gezegeni ve *Dune: Bölüm İki* filmlerinin Göstergebilimsel Analizi

Dune: Çöl Gezegeni ve *Dune: Bölüm İki* filmlerinin göstergebilimsel çözümlemesinde, Roland Barthes'ın düz anlam (*denotasyon*) ve yan anlam (*konotasyon*) düzeylerinden oluşan iki aşamalı anlamlandırma modeli temel alınmıştır. Barthes, düz anlamı

anlatım düzlemi veya gösteren; yan anlamı ise içerik düzlemi veya gösterilen olarak tanımlar (Parsa, 2008, s. 116). Barthes'a göre, işaretlerin ve sembollerin iki temel anlam düzeyi vardır: denotasyon ve konotasyon. Denotasyon, bir işaretin temel ve yüzeysel anlamını ifade ederken; konotasyon, işaretin kültürel ve toplumsal bağlamda taşıdığı derin ve örtük anlamları kapsar (Aytaş & Demir, 2024, s. 167).

Bu bağlamda, filmlerdeki sahnelerin analizinde Barthes'ın anlamlandırma modeli esas alınarak, izleyiciye aktarılan anlamların nasıl inşa edildiği incelenmiştir. Analiz sürecinde sahneler ayrıntılı bir biçimde betimlenmiş, ardından bu sahnelerle ilişkili görsel unsurlar çözülemeye dâhil edilmiştir. Barthes'ın, Saussure'ün gösterge-gösteren-gösterilen üçlemesinden etkilenerek geliştirdiği yöntem doğrultusunda, bu üçleme dikkate alınmış ve düz anlam ile yan anlam arasındaki ilişki sahnelerin çözülemesine yansıtılmıştır. Böylece her iki filmde de görsel ve anlatısal unsurların izleyiciye ilettiği çok katmanlı anlamlar sistematik biçimde ortaya konmuştur. Filmlerde kullanılan renk paletleri, semboller ve diğer görsel öğeler, anlatı yapısı bağlamında ele alınmış; sahne ve plan düzeyinde analiz edilmiştir. Bu çerçevede, renk tasarımlarının Arrakis, Atreides ve Harkonnen kültürlerini temsil etme biçimleri ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Arrakis Gezegeni Analizi

Arrakis Fremenlerin yerel halk olarak karşımıza çıktığı, sert çöl koşullarının hüküm sürdüğü bir gezegendir. Çöl fiziksel olarak yaşamın sınırlarını zorlayan kuraklık, sıcaklık ve tehlikelerle dolu bir alan olarak görülmektedir. Arrakis gezegeni ve sahip olduğu özel baharat kaynağı olan Melange ise imparatorluk tarafından galaktik düzeni korumanın anahtarı olarak görülmektedir. İmparatorluk Arrakis üzerindeki kontrolünü, galaktik ticarete mutlak bir üstünlük sağlamak için devam ettirmek istemektedir. Fremen halkı için ise baharat, manevi bir bağ ve çöl ekosisteminin kutsal bir parçasıdır. Bu iki zıtlık, Arrakis üzerindeki çatışmanın temelini oluşturmaktadır.




Görsel 1. Arrakis Gezegeni Çöl Manzarası (Dune, 2021)

Roland Barthes'in düz anlam ve yan anlam kavramlarına dayanan göstergebilimsel yaklaşımı, bir görselde yer alan anlamların çok katmanlı doğasını anlamak için etkili bir model sunar. Görsel 1. üzerinden yapılan inceleme, Arrakis gezegeninin fiziksel, sembolik ve kültürel özelliklerini yorumlamaya yönelik zengin bir temel oluşturur.

Barthes'in düz anlam-yan anlam ayrımı, çölün fiziksel gerçekliği ile onun soyut ve kültürel düzeydeki anlamları arasındaki ilişkiyi kavramada kritik bir araçtır.

Tablo 1. Görsel 1. Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, Çöl, Manzara, Altın ve Kahverengi Tonları	Sonsuz gibi görünen kum tepeleri ve güneş ışığının etkisiyle kum yüzeyinde oluşan dokular.	Arrakis gezegeninin kurak ve çetin doğası, güneşin doğuşu
	DÜZ ANLAM Çölün fiziki yapısı; kumun dalgalanması, geniş düzlükler ve güneşin varlığı	YAN ANLAM Yalnızlık, Tehlike, Doğaüstü atmosfer, Umut

Görseldeki gösterge, çöl manzarasının kendisidir. Bu görüntü, kumun dalgalı yapısı ve geniş düzlükleriyle Arrakis'in fiziksel ve dokusal doğasını gözler önüne serer. Gösteren, çölün geniş ve sınırsız bir alan olarak fiziksel varlığıdır. Güneşin etkisiyle kum yüzeyindeki dokular, gezegenin kuraklığı ve yalnızlığını görsel olarak ifade eder.


Gösterilen ise çölün Arrakis'teki kurak yaşam koşullarını, doğaüstü atmosferini ve bu zorlu çevredeki mücadeleyi temsil eder. Çölün renk paleti de bu anlam katmanlarını destekler. Görseldeki altın ve kahverengi tonları, sadece çölün sıcaklık ve kuraklık hissini pekiştirmekle kalmaz, aynı zamanda Arrakis'in en değerli kaynağı olan baharata yapılan metaforik bir gönderme olarak okunabilir. Renklerin bu şekilde kullanımı, Barthes'in yan anlam kavramına uygun olarak, doğrudan görülemeyen bir hikayeyi ima eder. Bu bağlamda, görseldeki renkler sadece estetik bir unsur değil, aynı zamanda kültürel ve ekonomik anlamlarla yüklü bir gösterge işlevi görür. Barthes'in teorisine göre, görsel bir anlatının anlamı, sadece fiziksel öğelerle değil, aynı zamanda bu öğelerin bağlam içinde nasıl algılandığıyla da şekillenir (Barthes, 1981). Çöl manzarası, Arrakis'in hem fiziksel hem de kültürel bir temsilcisi olarak, izleyiciyi bu zengin anlam dünyasına davet eder. Bu anlamda, çöl, Arrakis'in hem bir çatışma sahnesi hem de değerli bir kaynağın deposu olarak çok katmanlı bir rol oynar. Barthes'in düz anlam ve yan anlam teorisi, çöl manzarası gibi bir görselin çok katmanlı anlamlarını anlamada güçlü bir araçtır. Görseldeki her bir öge, fiziksel varlığı aşarak, bağlamı ve kültürel kodları aracılığıyla daha derin bir anlam katmanına ulaşır. Çölün bu göstergebilimsel yorumu, Arrakis'in kurak doğasını sadece bir coğrafi gerçeklik olarak değil, aynı zamanda bir kültürel ve politik mücadele alanı olarak da tanımlamamıza olanak tanır.



Görsel 2. Arrakis Çölünde Uzay Gemileri (Dune, 2021)

Görsel 2’de, Arrakis çölüne inmiş devasa imparatorluk uzay gemileri, yalnızca bir teknoloji harikasını değil, aynı zamanda siyasi otorite ve askeri gücün somutlaşmış bir temsilini ifade etmektedir. Barthes’in teorisi, bu uzay gemilerinin hem fiziksel düzeydeki anlamını hem de sembolik düzeyde nasıl bir anlam kazandığını derinlemesine incelememizi sağlar.

Tablo 2. Görsel 2 Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, Uzay Gemisi, Çöl	Sert geometrik şekillerle inşa edilmiş bir alan ve etrafındaki asker figürleri.	Arrakis’teki imparatorluk otoritesi.
	DÜZ ANLAM Kumun ortasında bir üs veya operasyon merkezi olarak doğrudan anlam veya yapı.	YAN ANLAM Egemenlik, güç, iktidar, kontrol

Gösterge, Arrakis’te bir iniş alanına konuşlanmış devasa imparatorluk uzay gemileridir. Gösteren, gemilerin sert geometrik tasarımı, gri metalik yüzeyleri ve etrafında hareket eden asker figürleriyle temsil edilir. Bu fiziksel öğeler, imparatorluk gücünün organize ve disiplinli doğasını vurgulamaktadır. Gösterilen ise bu gemilerin, Arrakis üzerindeki imparatorluk kontrolünün ve otoritesinin bir sembolü olduğudur. Bu yapı, yalnızca askeri bir varlığı değil, aynı zamanda baskının ve otoritenin görsel bir tezahürünü de temsil etmektedir. Barthes’in düz anlam kavramı, uzay gemilerinin fiziksel varlığına ve işlevine odaklanır. Burada, kumun ortasında inmiş devasa gemiler, izleyiciye bir askeri üs veya operasyon merkezi olarak doğrudan anlam kazandırır. Ancak Barthes’in vurguladığı gibi, görsel anlam yalnızca düz anlamla sınırlı değildir. Yan anlam, bu gemilerin bağlam ve kültürel kodlar aracılığıyla kazandığı sembolik değerleri kapsar. Gri metalik yüzeyler ve gemilerin devasa boyutları, imparatorluk gücünü, düzeni ve otoritesini metaforik olarak yansıtır. Ayrıca, gemilerin boyutları, Fremen halkının teknolojik olarak daha geri kalmış durumuyla bir karşıtlık yaratır ve bu, sömürgecilik temasıyla bağdaştırılabilir.


Renk kullanımı, görselin anlam katmanlarını şekillendirmede kritik bir rol oynar. Gri metalik tonlar, soğukluk, mekanik güç ve otorite çağrışımı yaparken; kumun sıcak altın ve kahverengi tonları, Arrakis'in doğal yapısını ve halkının yaşamsal bağlarını temsil eder. Bu kontrast, yalnızca görsel bir estetik yaratmakla kalmaz, aynı zamanda imparatorluğun doğaya ve yerel halkın kültürüne müdahalesini sembolize eder. Barthes'in yan anlam kavramı bağlamında, bu renk karşıtlığı, teknolojik ilerleme ve doğal düzen arasındaki çatışmayı ifade eder. Uzay gemilerinin tasarımı, yalnızca teknik bir başarıyı değil, aynı zamanda imparatorluk düzeninin ve otoritesinin görsel bir tezahürünü temsil eder. Gemilerin devasa boyutları, sadece askeri gücü değil, aynı zamanda Fremen halkı üzerinde psikolojik bir üstünlük kurma girişimini de ima eder. Bu bağlamda, gemiler, fiziksel bir taşıma aracı olmanın ötesinde, imparatorluğun politik ve ideolojik gücünün bir aracı olarak değerlendirilmelidir. Uzay gemileri, hem fiziksel bir gerçeklik hem de imparatorluk otoritesinin ideolojik bir simgesi olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, görsel, yalnızca bir mekânın değil, aynı zamanda Arrakis'in politik ve kültürel dinamiklerinin bir anlatısını sunar. Gri metal ve altın kum renkleri arasındaki kontrast, bu çatışmanın görsel düzlemde ifade bulduğu bir alan yaratır. Bu da, görselin hem estetik hem de ideolojik olarak zengin bir okuma sunduğunu ortaya koymaktadır.



Görsel 3. Lisan Al-Gaib! Kalabalığı (Dune, 2021)

Görsel 3, sadece bir grup insanın fiziksel varlığını değil, aynı zamanda Arrakis'teki sosyal, kültürel ve siyasi bağlamın derin bir anlatısını da taşımaktadır. Gösterge, Fremen halkının toplanmış görüntüsüdür. Bu görsel, doğrudan bir sosyal birlikteliği temsil ederken, aynı zamanda bir topluluk bilincini ve ortak bir amaç uğruna bir araya gelme fikrini taşır. Gösteren, bireylerin homojen bir şekilde örtülmüş olmasıdır. Bu örtüler, bireysel kimliklerden ziyade kolektif bir kimliği öne çıkarır. Bu görsel homojenlik, topluluğun bireysel farklılıkları aşan bir dayanışma içinde olduğunu ima eder.

Tablo 3. Görsel 3 Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, İnsan, Toplanma	Örtülerle kaplanmış bireyler, homojen bir topluluk oluşturuyor.	Kolektif bir kimlik ve dayanışma duygusu
	DÜZ ANLAM Toplanmış bir grup insan.	YAN ANLAM Çöl yaşamı, zorluk, korunma, birlik, dayanışma, bekleyiş, inanç, din, kültür

Gösterilen ise bu insanların sadece fiziksel olarak bir arada olmadığını, aynı zamanda kültürel bir birliktelik ve mücadele ortaklığı içinde olduklarını ifade eder. Bu bağlamda, gösterilen, Fremen halkının doğayla uyumlu yaşam tarzını ve siyasi direnişini sembolize eder. Görselde örtüler içinde bir grup insanın toplanması, sadece fiziksel bir birlikteliği temsil eder. Ancak bu görsel, yalnızca bir araya gelen insanlardan ibaret değildir. Yan anlam, bu birlikteliğin bağlamsal ve kültürel değerini ortaya çıkarır. Örtüler, çölün sert koşullarına karşı koruma sağlarken, aynı zamanda Fremen halkının yaşam tarzını ve çevreye uyumunu sembolize eder. Ayrıca, bu örtüler bireyler arasında bir eşitlik ve birliği temsil ederek, toplumsal düzenin ve kolektif kimliğin bir ifadesi haline gelir.

Renk kullanımı, görselin anlam katmanlarını şekillendiren temel bir unsurdur. Bej ve kahverengi tonları, Arrakis'in çöl ortamıyla olan uyumu ve halkın bu ortama olan adaptasyonunu vurgular. Bu tonlar, hem doğal çevrenin hem de kültürel kimliğin bir temsili olarak işlev görür. Barthes'in yan anlam kavramı bağlamında, bu renk paleti, halkın doğayla olan bağı ve çevresel faktörlere olan direncini ifade eder. Aynı zamanda, bu tonlar homojen bir topluluk görüntüsü yaratarak bireysel kimlikleri arka plana iter ve kolektif kimliği ön plana çıkarır. Fremen halkının homojen görüntüsü, aynı zamanda bir direniş simgesi olarak da değerlendirilebilir. Topluluğun bir araya gelmiş olması, yalnızca bir sosyal düzeni değil, aynı zamanda bir siyasi mücadeleyi ifade eder. Bu, Barthes'in yan anlam kavramına göre, görselin doğrudan anlamını aşan bir mesaj içerir. Fremenlerin örtülerle kaplanmış görüntüsü hem fiziksel koruma hem de siyasi ve kültürel bir direnişin metaforu olarak okunabilir. Fremen halkını gösteren bu sahne, sadece bir sosyal birlikteliği değil, aynı zamanda bir kültürel ve siyasi dayanışmayı ifade eder. Bej ve kahverengi tonlarının kullanımı, bu dayanışmanın ve çevreye uyumun estetik bir göstergesi olarak öne çıkar. Barthes'in teorisi ışığında bu görsel, Fremen halkının kolektif kimliğini ve mücadelesini hem estetik hem de ideolojik düzeyde yansıtan bir anlatı sunar.

Harkonnen İmparatorluğu Analizi

Filmde imparatorluk tarafından Arrakis gezegenindeki baharat ticaretini yönetmekle görevlendirilmiş Harkonnen hanedanlığı, iktidar ve şiddet temaları etrafında şekillenmiş bir güç simgesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Harkonnen Hanedanlığı, mekan tasarımlarında ve karakterlerin fiziki görünümleri aracılığıyla sunduğu renk sembolizmi aracılığıyla estetik ve göstergebilimsel bir okuma imkanı sunar. Harkonnenler, baskıcı yapıları ve şiddet politikaları ile Arrakis gezegeninde baharat üzerindeki kontrolü sağlamayı amaçlayan bir iktidar aygıtı olarak kurgulanmaktadır.



Görsel 4. Harkonnen Şehri (Dune, 2021)

Harkonnen hanedanlığına ait şehir, yapısal özellikleri ve atmosferiyle hem fiziksel hem de sembolik anlamlar taşımaktadır. Şehir devasa ve karanlık mimarisi, çevresel sis ve düşük yoğunluklu aydınlatma unsurları ile Harkonnen hanedanının baskıcı, mekanik ve korku salan doğasını temsil etmektedir. Düz anlam, endüstriyel ve karanlık bir şehir görüntüsü sunarken, yan anlam, hanedanın ideolojik ve sosyopolitik gücünün dışavurumu olarak değerlendirilebilir.

Tablo 4. Görsel 4 Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, Yapılar, Işıklar, Sis	Şehir yapıları, sisli atmosfer ve minimal aydınlatmalar.	Harkonnen hanedanlığının baskıcı ve karanlık doğası.
	DÜZ ANLAM	YAN ANLAM
	Endüstriyel bir şehir görünümü; sisli ve karanlık bir çevre.	Güç, Mekanikleşme, Karanlık, Korku, Gizem, Tehdit

Düz anlamda, şehir siyah ve gri tonlarıyla baskın bir şekilde ifade edilmiştir. Siyah renk, boşluk ve karanlıkla ilişkilendirilirken, gri tonlar ise mekanikliğin ve insansızlığın simgesi olarak kullanılmıştır. Bu renk paleti, şehrin endüstriyel ve distopik doğasını pekiştirmektedir. Yan anlamda ise siyahın hakimiyeti, Harkonnen hanedanının korku ve baskı politikalarını, gri tonlar ise bireylerin bu politikalar altında soyutlanmasını ve mekanikleşmesini simgelemektedir. Parlak beyaz ışıklar,

genel karanlık tonlarla keskin bir kontrast oluşturarak umudun ve özgürlüğün erişilmezliğini ifade eder. Bu, Barthes'in yan anlam kavramı çerçevesinde incelendiğinde, beyaz ışığın hanedan tarafından "kontrol edilen" bir metafor olarak algılanabileceği sonucuna varılır. Beyaz ışığın sınırlı kullanımı, Harkonnen hanedanının gücünü temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda bu gücün mutlak ve boğucu doğasını da vurgular.

Harkonnen şehrinin karanlık ve endüstriyel doğası, hanedanın yönetim anlayışıyla paralellik göstermektedir. Siyah, totaliter rejimlerin karanlık, korkutucu ve erişilemez yönlerini temsil ederken, gri tonlar bireyin bastırılmasını ve insani unsurların yok edilmesini sembolize eder. Barthes'in teorisine uygun olarak, bu renkler düz anlamda şehrin fiziksel atmosferini tanımlarken, yan anlamda hanedanın ideolojik ve kültürel dokusunu ortaya koyar. Harkonnen şehrinin renk paleti ve görsel tasarımı, hanedanın karakterini ve değerlerini güçlü bir şekilde yansıtır. Bu tasarım, Barthes'in gösterge, gösteren ve gösterilen kavramlarıyla açıklanabilecek çok katmanlı bir anlam taşıdığı gibi, aynı zamanda distopik bir gelecek vizyonunun da güçlü bir sembolüdür. Harkonnen hanedanının distopik ve baskıcı doğası, görsel unsurlar ve renk sembolizmi aracılığıyla izleyiciye açık bir şekilde iletilmektedir.



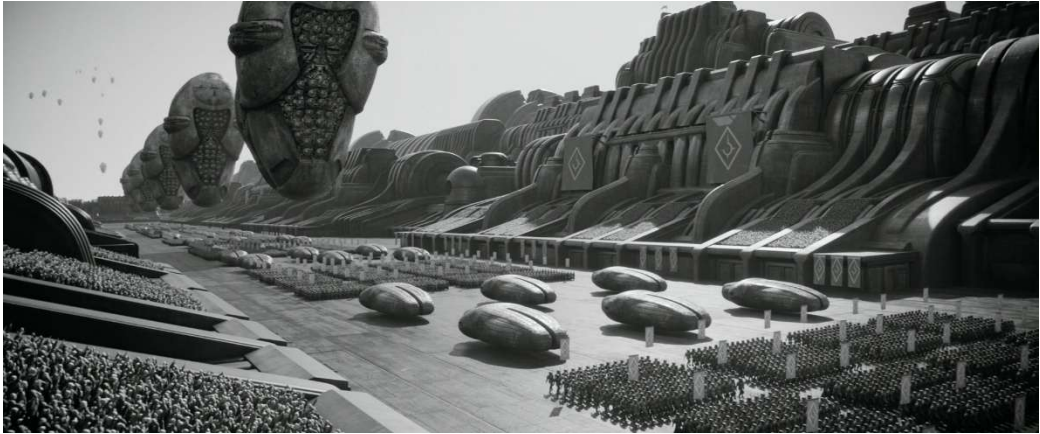
Görsel 5. Harkonnen Şehrinde İç Mekan (Dune, 2021)

Görsel 5, Harkonnen hanedanına ait bir iç mekânın fiziksel ve sembolik anlamlarını ortaya koymaktadır. İç mekân hanedanın gücünü ve disiplin anlayışını temsil eden devasa bir alan olarak tanımlanabilir. Geniş kolonlar, sisli atmosfer ve merkezi bir obje ile şekillenen mekân, hanedanın bireyi önemsizleştiren, güce dayalı bir düzen inşa eden doğasını simgelemektedir. Bu bağlamda görsel, düz anlamda bir iç mekânı ifade ederken, yan anlamda ise Harkonnen hanedanının otoriter ve baskıcı yapısını yansıtmaktadır.

Tablo 5. Görsel 5 Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, İç Mekan, Sütunlar	Büyük kolonlar, sisli ışık ve merkezi bir obje.	Gücün sergilenmesi ve disiplini çağrıştıran bir mekan tasviri.
	DÜZ ANLAM Minimalist bir iç mekan tasarımı; törensel bir atmosfer.	YAN ANLAM Bireyi yok sayan, sadece güç ve mekanik düzenle ilgilenen yapı.

Renklerin kullanımı, Harkonnen hanedanının baskıcı ve soğuk yapısını desteklemektedir. Siyah ve gri tonlarının hakimiyeti, duygusal boşluğu ve soğukluğu yansıtır. Bu renkler, hanedanın bireylere karşı umursamaz ve mekanik yaklaşımını vurgulamaktadır. Merkezi objeden yayılan beyaz ışık ve sis ise dikkat çekici bir şekilde kontrast oluşturarak sahte bir saflık ya da mutlak kontrol algısı yaratır. Bu durum, otoritenin gücünü meşrulaştırmaya yönelik bir metafor olarak okunabilir. Sisli atmosfer, gerçeğin bulanıklaştırılmasını ve hanedanın kontrol mekanizmasının gizemini temsil eder. Siyah ve gri tonlar, bireyin yalnızlığını ve değersizliğini vurgularken, beyaz ışık ve sis, kontrol ve otoritenin soyut gücüne dikkat çeker. Görselin hem fiziksel tasarımı hem de renk sembolizmi, hanedanın baskıcı doğasını ve bireysel özgürlüklerin yok sayıldığı bir düzeni temsil etmektedir. Bu bağlamda, renk ve mekan tasarımı, Harkonnen hanedanının ideolojik ve kültürel değerlerini görselleştirerek izleyiciye güçlü bir mesaj iletmektedir.



Görsel 6. Harkonnen Gezegeni Giedi Prime’da Askeri Tören (Dune Part Two, 2024)

Tablo 6. Görsel 6 Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, Askeler, Araçlar, Yapılar	Monolitik yapılar, askerlerin düzenli sıraları, devasa gemiler	Teknoloji ve askeri gücün baskıcı ve totaliter doğası
	DÜZ ANLAM Geniş bir alanda düzenli sıralarda duran askerler ve yukarıda devasa gemiler.	YAN ANLAM Bireyin önemsizliği ve sistemin mutlak gücü. Bireyin sistem karşısındaki küçüklüğü. İnsansız ve mekanik bir dünya.

Görsel 6.da Harkonnen hanedanlığının askeri gücünün ve endüstriyel üstünlüğünün görkemli bir biçimde sergilendiği bir tören sahnesi bulunmaktadır. Bu tören, hanedanlığın hem fiziksel gücünü hem de ideolojik kontrolünü ifade eden bir göstergedir. Uzay gemileri, askeri düzen ve mimari yapılar hanedanın otoriter kimliğinin göstergeleri olarak konumlanır. Görselde siyah, gri ve beyaz tonları hakimdir. Bu tonlar, endüstriyel ve soğuk bir atmosfer yaratırken, hanedanlığın mekanikleşmiş ve duygudan arınmış yapısını fiziksel düzeyde ortaya koyar. Siyah ve gri, hanedanlığın tehditkar ve baskıcı doğasını güçlendirirken, beyaz tonlar mekanda kısıtlı bir saflık ve kontrast yaratmaktadır. Barthes'in yan anlam teorisine göre renkler sadece fiziksel bir özellik değil, aynı zamanda ideolojik ve sembolik mesajlar taşır. Siyah ve gri tonlar, umutsuzluğu, karanlığı ve otoriterliğin soğuk doğasını temsil ederken, beyaz tonlar saflığın bir göstergesi gibi görünebilir ancak burada hanedanlığın sahte bir meşruiyet iddiasını yansıtır. Özellikle beyazın sınırlı kullanımı, gücün yalnızca belli bir kesime ait olduğunu ve bu gücün halkın çoğunluğu için erişilmez olduğunu simgeler. Devasa uzay gemileri ve monolitik mimari yapılar, bireyin küçüklüğünü ve önemsizliğini vurgular. Bu, renklerin soğukluğu ve sert mimari çizgilerle birleşerek, bireysel özgürlüklerin tamamen yok sayıldığı bir düzeni ifade eder. Kalabalığın tek tip dizilimi, bireyselliğin yerini alan toplumsal düzenin bir göstergesi olarak okunabilir. Siyah ve gri tonların hakimiyeti, bu düzenin duygusal olarak boşaltılmış ve mekanikleşmiş bir yapıda olduğunu açıkça ifade eder.

Atredies Hanedanlığı Analizi

Atredies Hanedanlığının bulunduğu Caladan gezegeni, ağırlıklı olarak bir okyanus gezegeni olma özelliği taşımaktadır; ancak kara kütleleri, yoğun ormanlar, bataklıklar ve çeşitli bitki örtüleriyle kaplıdır. İklimsel açıdan gezegen, yoğun yağışlar ve sert rüzgarlar ile karakterize edilir. Bununla birlikte, Caladan, kapsamlı hava kontrol teknolojilerine ihtiyaç duyulmadan yaşanabilir bir ortam sunmaktadır (Mass, 2024).



Görsel 7. Caladan Gezegeni (Dune, 2021)

Atreides Hanesi'nin teknolojik gücünü ve doğa ile kurduğu dengeyi sembolize eden bu görsel, renk paleti ve ışık-gölge kullanımıyla derin anlamlar barındırmaktadır. Görselin sunduğu anlatı yalnızca yüzeyde görünen teknolojik bir sahne olmaktan öteye geçerek, Atreides Hanesi'nin ideolojik duruşunu ve evrensel değerlerini ortaya koymaktadır. Metalik gri tonları, geminin dış yüzeyinde baskın olarak kullanılmıştır. Bu renk, teknolojiyi, düzeni ve soğukluğu temsil eder.

Tablo 7. Görsel 7. Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, Gemi, Ormanlık Alan, Dağlar	Devasa bir gemi yeşil alanda durmakta.	Atreides hanedanının teknolojik gücü ve doğa ile uyumlu yaşam felsefesi
	DÜZ ANLAM Bir uzay gemisi, ormanlık bir alanda konumlandırılmıştır. Doğa ve teknoloji görsel olarak bir araya gelmiştir.	YAN ANLAM Metal yüzey ve fütüristik tasarım, Atreides'in teknolojik ilerleyişini simgelerken, yeşil doğa, hanedanın etik değerlerini ve çevreye duyarlılığını vurgular


Atreides Hanesi'nin savaşta ve politikada üstün teknolojiye sahip bir güç olduğu bu metalik görünümle vurgulanır. Ancak bu soğuk tonlar, aynı zamanda teknolojinin doğaya zarar vermeden kullanılabileceğini göstermektedir. Gri renk, tarafsızlık ve dengeyi simgelerken, Atreides Hanesi'nin teknolojik gücünü etik değerlere dayalı olarak kullandığını belirtmektedir. Geminin çevresinde yer alan ormanlık alan ve doğanın yeşil tonları, yaşamın devamlılığını ve doğanın döngüsünü temsil eder. Yeşil renk genellikle yenilenme, büyüme ve uyumla ilişkilendirilir. Atreides Hanesi'nin Caladan gezegenindeki doğayla uyumlu yaşama felsefesi bu renk kullanımıyla güçlü bir biçimde yansıtılmaktadır. Yeşil renk, teknolojik gücün kontrol edilebilir olduğu, doğaya zarar vermeden sürdürülebileceği anlayışını temsil etmektedir.



Görsel 8. Paul ve Annesi Jessica Yemek Sahnesi (Dune, 2021)

Görsel 8. Atreides Hanesi'nin doğaya saygılı yaşam tarzını ve çevresel uyumunu görsel bir metafor olarak sunmaktadır. Görselde yer alan ışık, renkler ve tasarım unsurları, Atreides Hanesi'nin değerlerini ve çevresiyle olan ilişkisini güçlü bir şekilde temsil eder.

Tablo 8. Görsel 8. Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, Salon, Yemek Masası, Pencere	Geometrik desenlere sahip pencereler ve yemek alanı.	Atreides hanedanının teknolojik gücü ve doğa ile uyumlu yaşam felsefesi
	DÜZ ANLAM Bir iç mekan ve pencere aracılığıyla aydınlatılan bir yemek odası sahnesi.	YAN ANLAM Atredies Hanesi'nin doğaya saygı göstererek teknolojiden ziyade doğal unsurları benimsemesi. Uyum içinde yaşanan çevreye olan bağlılığı.


Görselde güneş ışığının pencere aracılığıyla içeri süzülmesi, altın sarısı ve beyaz tonların baskın bir biçimde yer almasını sağlar. Altın sarısı, yaşamın sıcaklığını, uyumu ve bereketi ifade ederken, beyaz ışık saflığı ve doğallığı simgeler. Bu tonlar, Atreides Hanesi'nin doğal unsurlar ve etik değerler etrafında şekillenen yaşam anlayışını yansıtır. Sıcak renklerin kullanımı, Atreides Hanesi'nin modern teknolojiye sahip olmasına rağmen, doğal dünyanın ritmini ve enerjisini takdir eden bir topluluk olduğunu göstermektedir. Altın sarısı tonlar, izleyiciyi huzurlu ve sıcak bir atmosferde hissettirirken, beyaz ışık ise odaklanmayı artırır ve sahnenin ferahlığını vurgular. Renkler ve ışık kullanımı, Atreides Hanesi'nin yaşam tarzına dair derin ipuçları sunar. Altın sarısı ve beyaz ışıklar, doğayla uyumlu, sade ama sofistike bir yaşam anlayışını temsil ederken, geometrik desenler ve minimal tasarım, düzen ve dengeye olan bağlılığı simgeler. Atreides Hanesi'nin çevreye duyduğu saygı ve doğal ışığı benimsemesi, onların sadece fiziksel değil, ahlaki olarak da çevresel uyum içinde

yaşadığını vurgular. Bu görsel, izleyicinin bilinçaltında hem güçlü hem de etik bir liderlik fikrini destekleyen bir renk sembolizmi sunar.



Görsel 9. Atreides Hanedanlığı Askeri Tören (Dune, 2021)

Tablo 9. Görsel 9. Gösterge Çözümlemesi

GÖSTERGE	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN
Renk, İnsanlar, Ordu, Toplanma Alanı	Merkezde konumlanan Atreides liderleri. Düzenli sıralanmış askerler. Koyu tonlardaki üniformalar.	Disiplin, düzen, güç, otorite, adalet, hiyerarşi, birlik.
	DÜZ ANLAM Liderlerin öncülüğünde bir askeri tören ve düzen içinde sıralanmış bir ordu.	YAN ANLAM Disiplin, liderlik, otorite ve doğa ile uyum gibi temel değerler. Askeri güç ile doğanın uyum içinde bir arada bulunması.

Görsel 9'da kullanılan koyu lacivert ve siyah tonlar, otorite ve ciddiyeti simgelemektedir. Bu renkler, liderlik ve kontrol mesajı verir. Altın renk detayları ise liderlerin otoritesini vurgularken, Atreides Hanesi'nin adalet ve refahı temsil ettiğini ima eder. Ayrıca, arka plandaki yeşil doğa unsurları, gücün doğayla olan dengeli bir şekilde kullanılmasına dikkat çeker. Lacivert, genellikle sadakati ve güvenilirliği temsil ederken, siyah güç, formalite ve ciddi bir liderlik anlayışını sembolize eder. Liderlerin kıyafetlerindeki altın renk detayları, onların otoritesini ve statüsünü vurgulayan bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Altın renk, tarihsel olarak zenginlik, refah ve liderlik sembolü olarak görülmüştür. Atreides Hanesi'nde bu detaylar, liderlerin yalnızca askeri başarı değil, aynı zamanda adalet ve bilgelik odaklı bir yönetim anlayışına sahip olduğunu ima etmektedir. Arka planda yer alan ormanlık alan ve yeşil doğa unsurları, Atreides Hanesi'nin gücünün yalnızca askeri kuvvetle değil, doğayla olan uyumu ve ekolojik dengeyi gözetmesiyle de desteklendiğini ima eder. Yeşil renk, yaşam, büyüme ve doğayla olan bağlantıyı sembolize ederken, Hanedanlık'ın sürdürülebilirlik odaklı yaklaşımını vurgular. Yerdeki ıslak yüzeylerden yansıyan gri ve mavi tonlar, Atreides Hanesi'nin teknolojik altyapısı ve



modern yönetim biçiminin göstergesidir. Gri, denge ve tarafsızlığı ifade ederken, mavi tonlar barışı ve liderliğin bilgelik dolu yanını sembolize etmektedir. Bu unsurlar, askeri güç ve çevresel uyumun bir arada dengelendiği bir sistemin görsel yansımalarını sunar. Görseldeki renkler bir araya geldiğinde, Atreides Hanesi'nin liderlik ve gücünün yanı sıra doğaya olan bağlılığını ve uyumlu yönetim anlayışını yansıtmaktadır. Lacivert ve siyah, otoriteyi ve ciddiyeti vurgularken, yeşil ve mavi tonlar çevreyle uyumu ve barışı temsil etmektedir. Altın detaylar ise bu unsurların liderlik altında nasıl birleştiğini güçlü bir şekilde ifade eder. Bu renk kombinasyonları, görseldeki hiyerarşiyi ve Atreides Hanesi'nin değerlerini yansıtarak izleyicilere disiplin, güç ve doğa ile uyum mesajını başarılı bir şekilde iletmektedir. Görselin estetik ve anlam açısından zenginliği, bu renk sembolizmiyle daha da derinleşmektedir.

Sonuç

Sinematografik anlatımda renk, gerçekliği olduğu gibi yansıtabilir, estetik açıdan etkili bir görüntü sunabilir ve yönetmenin insanlar üzerindeki değişken etkilerinden yararlanarak anlam üretmesine aracılık edebilir. Görüntü öğeleri arasında önemli bir yere sahip olan renk, sinematografik anlatıya güçlü katkılar sağlayarak sinema dili açısından merkezi bir işlev üstlenir. Rengin, diğer görsel öğelerle uyumlu bir biçimde kullanılması, yönetmenin estetik tercihlerini anlam üretim sürecine dönüştürmesinde dikkate alınması gereken bir unsurdur. Rengin insanın duyu ve düşünceleri üzerinde güçlü psikolojik etkiler yarattığı, genel kabul gören bir görüştür. Renkler, belirli duygularla ilişkilendirilen ve onlarla paralellik gösteren anlamlar taşır. Her kültürde renklere yüklenen sembolik değerler farklılık göstermekle birlikte, bireylerin renklere verdikleri tepkiler anlık duyu durumlarına bağlı olarak da değişkenlik gösterebilir. Sinemada ise renkler hem evrensel hem de kültürel anlamlarıyla anlam yaratma sürecinde etkin bir şekilde kullanılmaktadır.

Denis Villeneuve'nin *Dune: Çöl Gezegeni* ve *Dune: Bölüm İki* filmlerindeki renk kullanımı, Atreides, Harkonnen ve Fremen topluluklarının kültürel, sosyal ve politik kimliklerini yansıtmak amacıyla özenle seçilmiştir. Her bir topluluğun yaşadığı gezegenin atmosferik koşulları, toplumsal yapısı ve maddi kültürü, kullanılan renk paletleriyle sürekli bir ilişki içerisinde. Atreides Hanedanı'nın yaşadığı Caladan, yeşil, mavi ve yumuşak kahverengi tonlarıyla temsil edilmektedir. Bu renkler, gezegenin doğal çevreye ve düzenli tarım uygulamalarına dayalı yaşam biçimini öne çıkarır. Atreides'lerin çevreyle uyumlu, adaletli ve dengeli yapıları, bu renklerin sunduğu huzur ve sıcaklık aracılığıyla desteklenmektedir. Harkonnen Hanedanı'nın yaşadığı Giedi Prime, koyu gri, siyah ve endüstriyel tonlarla betimlenmiştir. Bu renkler, Harkonnen'lerin zalim, baskıcı ve vahşi düzenini simgeleyerek izleyiciye yozlaşmış, mekanikleşmiş ve insanlıktan uzaklaşmış bir toplum görüntüsü sunar. Giedi Prime'in atmosferi, zehirli gazlarla kirlenmiş yapısı ve doğal kaynaklardan yoksun oluşuyla, köle emeğine dayalı ekonomik sistemini yansıtan kasvetli bir bütünlük sergiler.



Fremenler'in yaşadığı Arrakis, sarı, turuncu ve altın tonlarıyla ifade edilmektedir. Bu renk paleti, çölün sert ve hayatta kalma odaklı yapısını vurgularken, Fremenler'in çevreye uyum sağlamış, doğal kaynakların değerini bilen bir topluluk olduğunu ortaya koyar. Ayrıca bu renkler, Arrakis'te bulunan ve stratejik öneme sahip *melanj* adlı baharatın çöl ekosistemiyle olan ilişkisini de görsel düzeyde desteklemektedir.

Filmde renklerin kullanımı, izleyiciye her topluluğun ideolojisini ve evreninin anlamak için görsel bir yol haritası sunmaktadır. Atreides'in yeşil ve mavi renklerle kurulan doğal atmosferi, izleyiciye bu hanedana olan sempatiyi artırır. Caladan, hem gezegenin barışçıl hem de soylu karakterini ortaya koyar. Harkonnen Hanedanı'nın koyu tonlar ve gölge oyunları, korkutucu ve tehditkâr bir atmosfer yaratırken, liderlerinin insanlığından uzak zalimliğini pekiştirir. Çevresel felaket ve endüstriyel istilayla kirlenmiş gezegenlerindeki gri tonlar, seyirciye bu topluluğun çevresel ahlakının olmadığını hissettirir. Arrakis'in sarı ve turuncu tonları, bir yandan çölün dayanıklılığını ve tehlikesini, diğer yandan melanjın getirdiği zenginlik ve stratejik önemi vurgular. Bu renk paleti, Fremenler'in çölü kutsal bir mekan olarak benimseyen manevi bağlarını temsil ederken, aynı zamanda suyun ne kadar değerli bir kaynak olduğuna dair toplumsal bir mesaj da sunar.

Bu çalışma, *Dune: Çöl Gezegeni* ve *Dune: Bölüm İki* filmlerine odaklanarak, renklerin hanedan ve topluluk kimlikleri üzerindeki etkilerini incelemiştir. Ancak, renklerin izleyiciler üzerindeki algısal etkileri üzerine daha genç kuşaklar ya da farklı kültürler üzerine yapılacak ek çalışmalar bu alana katkı sağlayabilir. Ayrıca, Villeneuve'nun renk kullanımını diğer bilim kurgu filmleriyle karşılaştırarak daha geniş çıkarımlar yapmak mümkün olabilir. Ek olarak, bu renk seçimlerinin, filmin uyarlandığı roman metniyle olan tutarlılığını incelemek de araştırmaya derinlik kazandıracaktır.

Financial Support / Finansal Destek

This research did not receive any financial support.

Bu çalışma herhangi bir finansal destek almamıştır.

Kaynakça

Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om Yayınevi.

Andrew, J. (2024). *Büyük Sinema Kuramları*. (Z. Atam, Çev.) İstanbul: Doruk Yayıncılık.

Arnheim, R. (2002). *Sanat Olarak Sinema*. (R. Ünal, Çev.) Ankara: Öteki Yayınevi.

Asiltürk, C. (2008). *Sinemada Diyalektik Kurgu*. İstanbul: Beyken Üniversitesi.

Atmaca, A. E. (2014). *Temel Tasarım*. Ankara: Nobel.

Aytaş, M., & Demir, Y. (2024). Sergei Parajanov Sineması ve Kültürel İkonografi: Narın Rengi (1969) Filminin Göstergibilimsel Analizi. *Tykhe Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 9(16), s. 159-180. doi:<https://doi.org/10.55004/tykhe.1423853>

Büker, S. (2012). *Sinemada Anlam Yaratma*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Chaudhuri, S. (2015). Color Design in the Cinema of Wong Kar-Wai. M. P. Nochimson içinde, *A Companion to Wong Kar-wai* (s. 153-180). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Eisenstein, S. (2012). *Notes Of A Film Director*. Fremont, CA: Media History Digital Library.

- Karaman, E. (2017). Roland Barthes Ve Charles Sanders Peirce'in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*(34), s. 25-36. <https://doi.org/10.17932/IAU.IAUD.13091352.2017.9/34.25-36>
- Kırık, A. M. (2013, Aralık 15). Sinemada Renk Öğesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum, Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, s. 71-83.
- Koca, Ş. E. (2019). Sinemada Anlam Yaratma Sürecinde Rengin Metaforik Kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, s. 223-239.
- Mass, H. (2024, March 11). <https://www.thegamer.com>. 16.01.2025 tarihinde <https://www.thegamer.com>: <https://www.thegamer.com/dune-house-atreides-origin-history-caladan-harkonnen-feud/> adresinden alındı
- Mazzanti, N. (2023, 6 3). "The Stuff That Dreams Are Made of" – Restoring Cinema Colors: A Roadmap for Real Research. *Heritage*, s. 2520-2540.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi - Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Özonur Çöloglu, D. (2006, 10 28). Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysof Kieslowski'nin "Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı" Üçlemesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*(8), s. 154-170.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Parsa, A. F., & Olgundeniz, S. S. (2014). İletişimde Göstergebilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Dğerlendirme. A. Güneş içinde, *İletişim Araştırmalarında Göstergebilim Yazınsaldan Görsele Anlam Arayışı* (s. 91). Konya: Literatürk Academia.
- Pehlivan, Ş. (2023, Ekim 30). Renk Sembolizmi Çerçevesinde "Funny Games" Filminin İncelenmesi. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi*, S. 1-21. <https://doi.org/10.56075/Egemiadergisi.1259863>
- Sezer, N., & Yılmaz Sert, N. (2014). Tv Kamu Spotu Reklamlarının Medya Okuryazarlığı Çerçevesinde Kullanılması: "Çocuk ve Medya Hareketi" Tv Kamu Spotu Reklamının Göstergebilimsel Çözümlemesi. A. Güneş (Dü.) İçinde, *İletişim Araştırmalarında Göstergebilim- Yazınsaldan Görsele Anlam Arayışı* (S. 11-47). Konya: Literatürk Academia.
- Tanrikulu, H. B. (2020). *Bilim Kurgu Sinemasında İşlevsel Renk Kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü: Eskişehir.
- Yaylagül, Ö. (2015). *Göstergebilim ve Dilbilim*. Ankara: Hece Yayınları.
- Yetişkin, E. (2017). Bir Armağan Sanatı Olarak Video: Ulus Baker'in Notlarıyla Video Sanatı. N. Çakar Bikiç, & F. Özgür içinde, *Belgesel / Kısa Film / Video Sanatı* (s. 201). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Zettl, H. (2008). *Sight Sound Motion Applied Media Aesthetics*. Belmont, CA: Thomson Wasworth.