

# TİYATRO SANATINDA OYUNCU İÇİN KOSTÜMÜN ANLAMI

Yrd. Doç. Dr. Selda KULLUK YERDELEN\*

## Özet

Sahnede giyilen her şey bir kostümdür. Kostüm, teknik olarak aksesuarları, saç ve makyajı da kapsayan genel bir elbise olarak tanımlanır. Kostüm tasarımcısı oyunun temel yorumuna karar verirken ve yapılacak işi değerlendirirken daima oyuncunun kostümle olan ilişkisini de aklında tutmalıdır. Kostüm ve oyuncu, görsel etkinin birbirinden ayrılmaz iki tamamlayıcı olmalıdır. Oyuncular için kostüm, karakterin dışavurumu ve onların rol yorumlayışlarının bir göstergesidir.

**Anahtar Kelimeler:** Kostüm, oyuncu, kostüm tasarımcısı, karakter

## Mening of Costume For Player et the Theatre Art

### Abstrac

Anything worn onstage is a costume. A costume is technically defined as dress in general, including underpinings, accessories, hairdressing, and make-up. While the costume designer is determining the basic interpretation of the script and the assesing the work to be done, he or she must always keep in mind the relationship of the actor to the costume. The costume and the actor should be two inseperable components of a single visual effects. For actors the costume is an externalization of the character and an extension of their intenpretation of the role.

**Key Words:** Costume, player, costume designer, character

Tiyatro kostüm sanatı, tiyatronun kendisi kadar eskidir. Kostümün ilk kez tiyatronun temellendiği büyü ritüellerinde hayvan postuna bürünüp kullanıldığı bilinmektedir. Ama karakteri açıklamaya yardım etmek için düzenlenen bir öğe olan ve oyunun bir bütün olarak daha ileri bir yoruma gitmesini sağlayan kostüm tasarımıyla Rönesans döneminden sonra karşılaşılır.

XVI. yüzyılda özellikle Shakespeare ve çağdaşlarında görülen oyuncuların renk sembolizmi ile giydirilmesi, dönemde karakterlere uygun tiyatro

---

\* Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü 25240-Erzurum.

kostümlerinin nasıl olması gerektiğini tartıştıklarını göstermektedir. Bu anlayışla da dönemin hem ressamalarının hem de mimarlarının aynı zamanda tiyatro kostümleri çizdikleri görülür. Oyunların kostüm tasarımlarında çok çeşitli karakterlerin betimlenmesi sağlanmaktadır. Tiyatronun dinin baskısının dışında yer alışıyla birlikte bilimsel gelişmeler teknik açıdan yenilikleri doğurur. Yeniliklerden biri dekor alanında olurken diğeri de çeşitli kostüm tasarımları yapılmaya başlanmasıyla tiyatro kostümü alanında gerçekleşir. Bu gelişmeler ilerledikçe dramatik bir etki yaratma arzusu, seyirci için gittikçe daha heyecanlı hale gelen tiyatral bir serüven hazırlar.

Bu tiyatral serüven içinde tiyatro oyunlarında kullanıldıklarında kostümler, oyunda canlandırılan karakterleri tanımlamamıza yarayan işaretlerdir. Otakar Zich'e göre tiyatro işaretleri olarak bütün tiyatro nesnelерinin iki işareti vardır: ilki ve en bilineni karakteri ve söz konusu olayın yerini tamamen tasvir ederek tanımlamak, ikincisi ise tiyatro oyununda görev yapmaktır.<sup>1</sup> Bu iki işaret, dekor tasarımında görüldüğü gibi tiyatronun ikinci görsel göstergesi olan kostümde de görülmektedir.

Oyuncularca giyilen tüm beden aksesuarları, giysi parçaları, saç şekliyle ilişkin tüm başlıklar, yüz ve vücut makyajıyla ilgili her şey sahne kostümünü oluşturur. Kostümler, oyunun gerçekleştiği dönemin tanımlanmasını sağlayarak şehirde, kırsal bölgede, batıda, güneyde özel bir mekânda geçip geçmediğine yönelik mevkii yerleştirmesi yapar. Bunu yaparken de günün zamanını vurgular ve bununla birlikte olayın meydana gelişinin doğasını açıklar. Olayın içinde yer alan oyuncunun sosyal sınıf ve ekonomik statüsünü, mesleğini, yaşını da yerleştirir. Böylece tiyatro sahneleri, kostümlerin, kimliğin getirdiği güvenlik ve rol yapmanın işareti olarak görüldüğü mükemmel yerler olarak da tanımlanabilir.

*İnsanlar süsü, sadeye tercih ediyor gibi görünürler; tıpkı hayal kurmayı düşünmeye ve gizemciliği akılcılığa tercih ettikleri gibi... Kalabalıklar ve yığınlar içinde güvenlik duyar gibidirler. Kimliğin getirdiği güvenlik ihtiyacı, rol yapmaya sapmıştır.<sup>2</sup>*

Tiyatroda kostüm, oyuncunun gerek biyolojik gerekse psikolojik kimliğiyle, kılığına ve bedenine büründüğü rol kişisi arasında doğal bir taşıyıcı görevini

<sup>1</sup> Bkz., Otakar ZICH, "Estetika Dramatickeho Umeni"(Semiotics in the Folk Theatre), Çev: Petr Bogatyrev, **The Semiotics of Art**, Matejka & Titunik, Combridge Miss, London, 1976, s.35.

<sup>2</sup> Victor PAPONEK, **Design for the Real World**, (?) London, 1978, s.24.

üstlenir. Gerçek bir beden tarafından taşınan kostümler, kurmaca bir kişiliği yansıtır. Kostüm hem oyuncu tarafından taşınarak hem de kostüm tasarımcısı ve yönetmen tarafından dışarıdan tasarlanarak, iki yanlı çalışan kusursuz bir ajan görevini yerine getirir.<sup>3</sup>

Hem tasarlanarak hem de taşınarak seyircinin karşısına çıkan kostümler, oyunda canlandırılan karakteri tanımlamaya yarayan işaretlerdir. Bir milyoneri canlandıran kadın oyuncu kürk giyerse, seyirci bunu, kadının büyük servetinin göstergesi olarak algılayacak ve kürkün gerçek ya da sahte olmasıyla ilgilenmeyecektir. Seyirci, tasarımcının kullandığı renk, çizgi ve kumaş dokusuyla yalnızlık, korku, sevinç gibi duyguları giyilen kostümde kolayca anlar. Tiyatroda, algılayan kişiler için bir kostümün ne anlama geldiği açıkça kavrandığında, kostüm tasarımcısının başarılı bir yaratı meydana getirdiği ve oyunu doğru yorumladığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla kostüm sadece görmeye değil, metnin çözülmesine de yardımcı olarak oyunla ilgili duyguları, bilgileri ya da düşünceleri seyirciye iletmektedir.

Gösterinin sergilenmesini de sağlayan kostüm, oyuncunun fiziksel varlığını kullanır. Kıyafetin varlığı ile oyuncu, sahnedeki karakteri netleştirerek ortak bir bilince yönelmeyi sağlamış olur. Kıyafetin vurgulamış olduğu karakter, oyuncunun hareketleri ve sözleriyle bir kez daha yaratılır.

Tiyatro gösterilerinde, “Kim?” sorusuna yanıt olarak bir görüntüye ve şahsa anlam kazandıran kostümler, oyuncunun, belirli bir davranışı sergilemesi gereken toplumsal çevresini de vurgular.<sup>4</sup> Kostüm ve oyuncu, görsel etkinin bileşenlerinin ayrılmaz iki parçası olarak içi içe geçmiş bir puzzle gibi birbirini tamamlamazsa istenilen görsel etki algılanamayabilir.

Oyuncular için kostüm, karakterin dışavurumudur ve onların rol yorumlayışının bir göstergesidir. Bir maske gibi onları adeta kendi problemlerinden uzaklaştırabilir. Böylece zihinleri tamamen oynadıkları bölümle ilgilenerek rollerine konsantre olmasına yardım eder. Dolayısıyla role ilişkin yorumun oluşturulmasında en önemli dışsal öğelerden biridir. Bu özelliğiyle de oyuncunun özgüven kazanmasına yardımcı olan kostümün önemini farklı oyuncular şöyle açıklamıştır:

<sup>3</sup> Bkz., Patrice PAVIS, *Gösterimlerin Çözümleşi*, Dost Yay., Ankara, 2000, s.210.

<sup>4</sup> Bkz., Petr BOGATYREV, “Costume as a Sign”, *Semiotics of Art*, Matcyka & Titunik, Cambridge, Mass., London, 1976, s.280.

*Her oyuncu kostümlerinin geleceği son genel provaları ipe çeker. Çünkü eksiklik duygusunu ortalama 1,5-2 ay süren provalarda yaşar. Biz iç huzuru, kendine güveni aslında giydiğimiz kostümle sağlarız. Kostümü giydiğimizde o karakteri tamamlamış oluruz. Provalarda oynarsınız oynarsınız, sonlara doğru tel gibi gerilirsiniz. Kostümün gelişyle bu gevşemeye döner. Kostüm, oyuncunun enerjisini çoğaltır.<sup>5</sup>*

Kostüm, oyuncunun karakteri oluşturmasında tamamlayıcı faktördür. Oyuncu, kostümle karaktere bürünür.

*Kostüm oyuncuya tavrı getirir. O dönemin insanına ulaşmak için kafamızda henüz daha oturmamış, bize bilmece ya da bilinmez olan şeylerin yavaş yavaş çözümlenmesine yol açar. Rol dediğimiz aslında çıplak olan şeyin, kostüm, aksesuarla yavaş yavaş giydirilmesini sağlar.<sup>6</sup>*

Oyuncular, her rol için giydikleri sahne kostümlerine kendi karakterlerinden oyun karakterine geçişte bir kurtuluş, rollerinin bir parçası olarak bakarlar.

*Oyunun tamamlayıcısı olan kostüm o rolün içerisine giriş gibi adeta kılıf görevi görüyor. Rolü artık yakaladığımızı, karakteri bulduğumuzu, sahne üzerindeki duruşunu belirledikten sonra olay bunu bezemeye geliyor. Benim rolümün giydiği kostümün nasıl olduğunu önceden görürsem kafamın içinde o kostümü giymiş gibi oynarım.<sup>7</sup>*

Kostümün bir rolün çıkışındaki önem sırasında ilk başlarda yer aldığını ve oyuncu için anlamını bir başka sanatçı da şöyle açıklıyor:

---

<sup>5</sup> Taner BİRSEL, 26.04.2002'de İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul.

<sup>6</sup> Engin ÖZSAYIN, 15.05.2002'de Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, Ankara.

<sup>7</sup> Yavuz DEMİR, 28.05.2002'de İstanbul Şehir Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul.

*Kostüm, bir oyuncunun çıkarmak istediği tipe, karaktere birinci derecede yardımcıdır. Bu yüzden kostüm tasarlayan kişinin provalarda mümkün olduğunca çok bulunması, oyuncunun karakteriyle ile bütünleşecek bir kostüm çıkarmasını sağlar. Bununla birlikte oyuncu, sahnede hem rahat hareket etmek ister hem de kostümünün zorluk çıkarmamasını ister. Tasarımcının hayal ettiği, yorumladığı ve ortaya çıkardığı kostüm oyuncuya kısıtlama getiriyorsa bu oyuncu için büyük bir rahatsızlıktır. Bunun dışında oyuncu, kostümünü sevmek ister. Çünkü kostümünü benimserse, ona sahne üstünde bir ayrıcalık kattığına, rolünü onunla geliştirdiğine de inanır.<sup>8</sup>*

Görülüyor ki, oyuncu giydiği kostümle oyunun sonuna kadar oynadığı karakteri geliştirdiğini hissediyor. Bu hissediş, o kostüm içinde oyuncunun rahat olmasıyla da ilişkilidir. Kostüm oyuncunun vücuduna oturmalı ve sahnede rolün gerektirdiği hareketleri (merdivenden koşturarak dışarıya çıkma, dans etme...) yaparken engelleyici olmamalıdır. Kıyafet her ne kadar tarihsel açıdan doğru yapılmış olmayı gerektirse de, bu özellik oyuncunun sahnedeki performansını kısıtlamamalıdır. Oyunun tüm kostümleri, sadece uygun görsel etkiyi yaratmakla kalmayıp aynı zamanda oyuncuların giyiminde rahatlığı da sağlamalıdır. Oyuncu giydiği kostümde rahat etmezse sahnede etkileyici olmaz. Bunun bilincinde olan kostüm tasarımcısı, eskizinde çizdiği kostümü, bir oyuncu için en uygun kostüme dönüştürmesini bilmelidir. Tasarladığı kostümler oyunu zenginleştirerek, geliştirerek dramatik aksiyonu sunmalı ve oyunun dinamik ruhunun görsel bir ifadesi olmalıdır.

---

<sup>8</sup> Burak KARAMAN, 27.04.2002'de İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul.

## KAYNAKÇA:

### Kitaplar

PAPONEK Victor, Design for the Real World, (?) London, 1978

PAVİS Patrice, Gösterimlerin Çözümleşi, Dost Yay., Ankara, 2000

### Makaleler

BOGATYREV Petr, "Costume as a Sign", Semiotics of Art, Matcyka & Titunik, Cambridge, Mass., London, 1976

ZİCH Otakar, "Estetika Dramatickeho Umeni"(Semiotius in the Folk Theatre), Çev: Petr Bogatyrev, The Semiotics of Art, Matejka & Titunik, Combridge Miss, London, 1976

### Görüşmeler

BİRSEL Taner, 26.04.2002'de İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul

DEMİR Yavuz, 28.05.2002'de İstanbul Şehir Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul

KARAMAN Burak, 27.04.2002'de İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, İstanbul

ÖZSAYIN Engin, 15.05.2002'de Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Yapılan Görüşme, Ankara

*The Taming  
of  
the Shrew*



*Bianca's  
Wedding  
Dress*



Resim : 1- William Shakespeare'in "Hırçın Kız" Oyununda Bianca'nın Gelinlik Kostümünün Eskizi ve Sahne Fotoğrafı

*Waiting for Godot  
Theatre UAF*



*Ben Coffroth  
as  
Vladimir*



Resim : 2- Beckett'in "Godot'u Beklerken" Oyununda Vladimir'in Kostümünün Eskizi ve Sahne Fotoğrafı