

### ÖZET

Sinema Kostümü bir senaryo eserinin sahnelenmesi açısından, seyirciye verilmek istenen mesajın doğru olarak verilmesi, çağın ve karakterlerin kişilik özelliklerini yansıtması gibi pek çok açıdan önemlidir. Bu yüzden gerçekleştirilecek çalışmada, sinemada çalışan kostüm tasarımcıların mesleğinin gerektirdiği özellikleri belirlemek, kostümlere yönelik yapılacak uygulamaları göstermek, emeği vurgulamak, kostüm tasarım ve uygulama aşamalarında ne gibi problemlerle karşılaşıldığını öğrenmek amaçlanmıştır. Araştırma konusu, ‘sinemada kostüm tasarım ve uygulama süreci’dir. Araştırmanın kapsamında, kostüm tasarım alanında çalışmak isteyen kişilere yol gösterici olarak ve sinemada kostüm hazırlık sürecinde yaşanan sorunların azalmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir. Araştırma bilgileri, yerli-yabancı literatür tarama, internet ortamında yapılan araştırmalar ve kostüm tasarım-uygulamaları ile ilgili uzman kişilerle sözlü, yazılı yapılan görüşmelerden elde edilen bilgiler ışığında oluşturulmuştur.

### ABSTRACT

The costume in cinema according to performing a screenplay is important from different points of view. Such as transmitting the message to the audience, correctly and reflecting the personality properties of characters and the specifications of the age. For this reason in the work to be performed, determining the required characteristics of the profession related to the costume designers working in the field of cinema, presenting the application to do for costumes, highlighting the labor, and learning about the problems to be fronted with during the process of designing and applying the costume has been intended. The subject of research is ‘costume design and application process in cinema’. Under this research, it is contemplated to guide people who want to work in costume design and its preparation process in cinema and helping to reduce the experienced problems in that felt. The Research information has been formed by screening domestic and foreign literature, Studies conducted over the internet, and the information gained from oral and written interviews with experts who are concerned with costume designing and applying.

**Anahtar kelimeler:** Sinema, Kostüm Tasarımı, Kostüm tasarım süreci.

**Keywords:** Cinema, costume design, costume design process.

\* G.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi maryamziai@gmail.com

\*\* G.Ü. Mesleki Eğitim Fakültesi Giyim Endüstrisi Ve Moda Tasarımı Eğitimi Bölümü fozturk@gazi.edu.tr

Belli bir dönemin veya genel olarak bir tarzın giysisine kostüm denir. Bir sahnede veya sosyal olayda, örneğin bir kostüm partisinde, belli bir karakteri temsil eden bir insanın giydiği giysi olabilir. Aynı zamanda kostüm bir performansta giyilen giysiler ve kullanılan aksesuarların bir aranjmanıdır. Sahne kostümü belli bir dönemi, mekanı veya bir durumu göstermek için de kullanılabilir. Kostümler bir oyunun mekanını, bir karakterin sosyal ve ekonomik sınıfını belirttiği gibi önemli karakterlerin üzerindeki ilgi odaklanmasını da sağlar.<sup>1</sup> Kostüm gösteri dünyasında giyilen kıyafetlerin genel adıdır. İnsanların rahatlamalarını sağlamak amacıyla hazırlanan ve daha çok gösterilerde kullanılan özellikli giysilerdir. Kostüm karakterlerin özgün özelliklerinden bağımsız olarak hazırlanan çeşitli detay ve aksesuarlara zemin olarak hizmet eden, genel olarak karakterlerin buldukları durum, zaman ve mekanı yansıtan giysilerden oluşmaktadır.<sup>2</sup>

Çoğu zaman, kostümler dayanıklı endüstriyel giysiler demektir. Bir sahne olayında giyilen kostümler çeşitli temizleme işlemleri ve geniş çaplı kullanıma karşı dayanıklı olmalıdır.<sup>3</sup> Kostümün “çok katmanlı veya görünmez olacak kadar şeffaf olduğu gözetilmeksizin bir yapımda giyilen her hangi bir giysidir” “kostümler sırf giysiler değildir.<sup>4</sup> Onlar bir karakterin ruhunu ortaya çıkaran görsel araçlardır - bir karakteri kitap sayfasından çıkaran ve üç boyutlu dünyaya taşıyan“ Tiyatro veya film türünden bir performansta kostümler karakterleri biçimlendirerek bir görsel anlatıcı rolünü oynarlar.<sup>5</sup> Keiser ve Garner tasarımı, tasarım esaslarını kullanarak estetik açıdan seyirciyi memnun edecek ürünleri yaratmaya yönelik renk, kumaş, çizim, şekil ve detaylar gibi özelliklerin organizasyonu olarak tarif ederler.<sup>6</sup> Kostümler tiyatro ve film performanslarında giyilen giysi olarak nitelendirilmiştir. Bu yüzden gerçekleştirilecek çalışmada sinemada çalışan kostüm tasarımcıları mesleğinin gerektirdiği özellikleri belirlemek, kostümlere yönelik yapılan çalışmaları göstermek, emeği vurgulamak, kostüm tasarım ve uygulama sürecinde ne gibi problemlerle karşılaşıldığını vurgulamak amaçlanmıştır.

## 2. Kostüm Tasarımının Önemi

Kostüm, oyuncunun yalnızca dış görünümünü değil, iç dünyasını ve bilinçaltını da yansıtabilmelidir. Kostümün giysi tasarımında ayrıldığı en önemli nokta budur.<sup>7</sup> Kostümün düşünsel işlemi en önemli yanıdır. Anlamsal değeri oluşu, kendini sadece görülüp seyredilmeye değil, okuyup anlamaya dayalı fikirleri, bilgileri ve de

<sup>1</sup> Russel, 1985

<sup>2</sup> Tekin, 2007

<sup>3</sup> Hunnisett, 1986

<sup>4</sup> Anderson ve Anderson, 1999, s. 18

<sup>5</sup> Kurland, 2004, s. 2

<sup>6</sup> Frings, 1987, s.177

<sup>7</sup> (www.sosyomat.com)

duyguları iletebilmeli ve yoruma katkıda bulunabilmelidir.<sup>8</sup>

Kostüm çeşitleri yeryüzünün tarihi ve kültürel farklılıkları kadar çok sayıdadır. Kızılderili kostümü, Japon kostümleri, Osmanlı padişah kostümleri, farklı toplulukların askeri üniformaları gibi pek çok farklılık gösteren, toplumun ve dönemin özelliğini yansıtan kostümler vardır. Kostümler sosyo ekonomik, psikolojik ve ahlaki karakteristik özellikleri belirleyici rol oynar.<sup>9</sup>

Kostüm'ün birincil işlevi rolün karakter yapısını ortaya koymaktır. Kostüm oyun kişinin yaşına, cinsiyetine, mesleğine, sosyal statüsüne, bulunduğu yerin coğrafi konumuna , mevsim ve hava durumuna , günün hangi saati olduğuna , eyleme, tarihsel periyoda ve psikolojik durumlara ilişkin bilgiler vermelidir. Kostüm tasarımcıları rollere ilişkin bu özellikleri dikkate alarak çalışmalıdırlar.<sup>10</sup>

Wilson'un kostüm tasarımının işlevine ilişkin görüşü de kostümlerine bilgi verici ve göstergesel özelliklerini vurgulamaktadır. Wilson' a göre kostümler şu işlevlere sahiptir : oyunun tonunu ve stilini belirlemeye yardımcı olurlar. Olayların geçtiği zamanı ve mekanı gösterirler. Oyunun kişilerinin ya da kişi gruplarının doğası, meslekleri ve kişilikleri hakkında bilgi taşırlar. Karakterler arasında ki ilişkiyi, ana karakteri diğerlerinden ayıran özellikleri, bir grubun başka bir gruba olan karşıtlığını sergiler.<sup>11</sup>

Kostüm tasarım hayal dünyasını, düşleri ve gerçeği, estetiği, duyguyu, yorumu aktarma ve seyirciyi uyarma, etkilenme, görünene görünmeyeni belirlemek amacıyla, kağıt üzerinde başlanan, sahnede yansıtmayla son bulan, önemli, yaratıcı bir süreçtir. Kostüm tasarımcısı, kostümün doğması, ortaya konması ve yaşaması için sayısız akıl, görüş, sayısız duyu ve anlayıştan yardım alır, kendi beceri ve yeteneği ile sınırlandırır.<sup>12</sup>

### **3. Kostüm Tasarımcısının Kostümü Tasarlarken Dikkat Edeceği Noktalar**

#### **3.1. Kostüm Tasarımcısının Taşınması Gereken Özellikler**

Kostüm sanatına gönül veren gençlerin giyim-kuşam tarihi bilmenin yanı sıra, dönemin tavır ve görenekleri hakkında bilgili olmaları, uygulamanın yapıldığı gösterinin dramaturjik yapısını irdelemeleri gerekir. Tasarımcı sürekli yenilikçi, atılımcı, çağın gerektirdiği sorumluluğu duyan, dünya görüşünü belirleyen özgün yaratılar ortaya koyabilmeli, onların öğretisinden yararlanmalıdır. kalıp hazırlama ve

<sup>8</sup> Şengezer, 1999, s.15

<sup>9</sup> Enam, 1980, s.11

<sup>10</sup> Anderson, 1999, s.25

<sup>11</sup> Wilson, 1976, s. 359

<sup>12</sup> Şengezer, 1999, s. 9

model uygulama tekniklerini bilmeli, pratiklik sağlamalıdır. Her dekor ve kostümde ilerleyebilen, kendini aşan yorumları biçimlendirebilmelidir.<sup>13</sup>

AACT' ye (ACT American Association /Amerikan Derneği Tiyatro Topluluğu) göre kostüm tasarımcıları oyuncuların performans sırasında giydikleri giysiler ve aksesuarları tasarlayarak karakterlerin görünümünü yaratırlar. Kostüm tasarımcısı tarafından tasarlanan kostümler karakterlerin kişiliklerini tamamen senaryoya uygun olarak yansıtmalıdır. Kostüm tasarımcıları giysilerle hikaye anlatır. Sahne sanatlarında ana malzemelerin yanı sıra, kostümleri destekleyici nitelikte aksesuarlar, ayakkabı, peruka, mask ve makyaj gibi bir takım tamamlayıcı öğeler de kullanılmaktadır.<sup>14</sup> Bir Hollywood tasarımcısı olan Jeffery Kurland kostüm tasarımcılarını, "karakterin gelişmesinde ki sanatı sıradanmış gibi göstermenin öncüsü olan kayıp kahramanlar olarak tanımlar". Kostüm tasarımcılarına örnek olarak; Gilbert Adrian, William İvey-long, Cyma Rubin ve Deborah Nadoolman Landis' ten söz edebiliriz.

### **3.2. Kostüm Tasarımı ve Senaryo'nun Önemi**

Kostüm tasarımının da her şeyden önce senaryodan köklendiği gözden kaçırılmamalıdır. Kostüm tasarımcısı önce senaryoyu dikkatle okur, sonra yönetmen ya da yapımcı ve başrol oyuncularıyla görüşmeler yapar. Unutmamak gerekir ki, kostümler, makyaj ve saç tuvaletiyle birlikte oyunculara öncelikle yeni bir kimlik kazandırmak amacıyla tasarlanır. Oyuncu giyim kuşamıyla, saç tuvaletiyle ve makyajıyla başka biri olacaktır.<sup>15</sup> Gerçek yaşamda insan, örtünmek için, dış etkilerden korunmak için, vücut ısını korumak için ve etkileyici görünmek için gibi sebeplerle giyinir. Sinema da ise, giysilerin birincil işlevi, oyuncunun ya da oyuncuların anlatılan öykünün kahramanı oldukları izlenimini uyandırmaktır. (Şekil 1,2)

<sup>13</sup> Şengezer, 1999, s. 7

<sup>14</sup> Brockett, 2000, s. 35

<sup>15</sup> Şenyapılı, 2002, s.172



Şekil 1 : www.designer.com



Şekil 2: Birdman

### 3.3. Kostüm Tasarımı -yönetmen ve tasarım gurubu

Senaryonun okunuşundan sonra yönetmen ve muhtemel tasarım gurubu (set, kostüm, ışıklandırma ve ses tasarımcıları) arasında ilk görüşme gerçekleşir. Yönetmenlerin kostüm tasarımına gösterdikleri ilgi değişmektedir. Kimi yönetmen kostüm tasarımcısının işine hiç karışmazken, kimi ikinci bir kostüm tasarımcısı gibi davranmaktadır.<sup>16</sup>

Bu görüşmenin amacı kostüm tasarımcıların yönetmenin üretim hakkındaki vizyonuyla ilgili bilgi edinmeleridir. Görüşmede yaratılacak düşüncelerin daha kolay ortaya çıkması için bazı taslaklar gösterilebilir.<sup>17</sup> Görüşme aynı zamanda kostüm gerektiren karakterlerin tam sayısını yönetmenle karşılaştırmak için uygun bir zamandır, zira yönetmenin plana dahil etmek istediği her hangi bir konuşmayan karakter varsa bunu senaryoda görmek mümkün değildir.<sup>18</sup> Russell (1985) birinci görüşmeyi konferans olarak nitelendirir ve kostüm tasarım sürecinin başlangıcında birkaç konferansın gerçekleşeceğini vurgular. Birinci konferans sırasında tasarımcı bütçeyi tartışır ve yönetmenin üretim hakkındaki vizyonunu kavrar.<sup>19</sup>

### 3.4. Kostüm Tasarımı -Oyuncunun Fiziksel Görünümünü Değiştirmek

Kostüm tasarımcısı (makyajcı ve kuaför de eklenebilir) kadın veya erkek oyuncunun yalnızca yeni bir kişiliğe bürünmesini sağlamakla kalmayıp fiziksel görünüşünü de değiştirebilir. Bir öteki deyişle, bir kadın oyuncunun daha güzel;

<sup>16</sup> Şenyapılı, 2002, s.174

<sup>17</sup> Russell, 1985

<sup>18</sup> (<http://www.aact.org/>, 2008)

<sup>19</sup> Russell, 1985

erkek oyuncunun da daha yakışıklı görünmesini sağlayabilir. Örneğin, Bruce Willis'in bacakları kısadır. Belden yukarısı daha uzundur ama, kostüm tasarımcısı Marilyn Wance, hem *Die Hard (Zor Ölüm)* (Şekil 3) hem de *Hudson Hawk* filminde, kask ile bel arasındaki uzunluğunu artırarak tasarladığı pantolon ile Willis'in perdede daha uzun bacaklı gibi görünmesini sağlamıştır. Kostüm tasarımcısı, aktör ya da aktristi yeni birine dönüştürürken, oyuncu doğru bir kıyafete büründüğü duyumsamasıyla rahatlıyorsa başarılıdır. Oyuncu giydirildiği kostümlerin içinde rahat edebilmeli, kostümler hareketini olumsuz etkilememeli ve onu sınırlamamalıdır. Ünlü sinema oyuncusu Charlton Heston'un, alışabilmek için kostümünü uzun süre giydiği, böylece onu bir kostüm gibi değil de doğal giysiymiş gibi duyumsamayacağı amaçladığı bilinmektedir.<sup>20</sup>



Şekil 3: Die Hard-Zor Ölüm

### 3.5. Kostüm Tasarımı ve Dekor

Kostümlerin dekorla etkileşmesinin bir başka deyişle dekor kostüm bütünleşmesinin önemi, Batman Forever filmiyle örneklenebilir. Batman'in otomobili Batmobile 6,5 m. Uzunluğunda ve saatte 200 km. hız yapabilen bir araba olarak tasarlanmıştır. Kuyruğundan da ateş çıkıyordu. Çekimlere geçilmeden önce tasarımcılar arabada bir düzelme yapmak zorunda kalmıştı ve arabanın kaportası 8 cm. yükseltilmişti. Çünkü, Batman kostümünün uzun kulakları vardı arabayı tasarlayanlar kostümün bu özelliğini unutmuşlardı.<sup>21</sup>

### 3.6. Kostümün Makyajla İlişkisi

Makyaj genel bir tanımla gösteri sanatları, sinema ve televizyon oyuncularının görünümelerini güzelleştirmek ya da canlandırdıkları karaktere uygun bir görünüm kazanmak için yüzlerinde kozmetik malzemeler kullanılarak yaptığı değişikliklerdir.

<sup>20</sup> Şenyapılı, 2002, s. 172-173

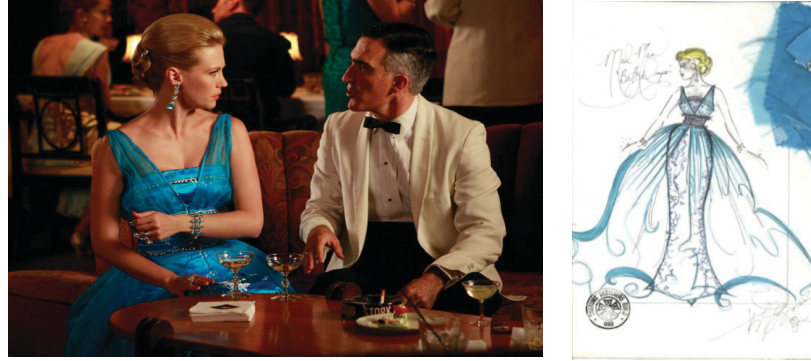
<sup>21</sup> Şenyapılı, Ö, 2002, s. 178

Makyaj kozmetik bir uygulama olmasının yanı sıra yüksek sahne ve kamera aydınlatmalarında oyuncuların yüzlerini soluklaştırarak, belirsizleşmesini önlemek amacıyla da yapıldığı için zaruri bir işlemdir.<sup>22</sup> Oyuncular kostümlerini giyerek oyunda canlandıracakları karakterin havasına girerler. Sadece kostüm yeterli değildir, canlandıracağı kişiliğe tamamıyla bürünebilmesi için makyajın yapılması gerekir.<sup>23</sup>

#### 4. Kostüm Tasarım Sürecinin Aşamaları

##### 4.1. Planlama

Planlama aşamasında kostüm tasarımcısı kendi kaba kostüm çizimlerine geri döner. Bu kaba kostüm taslağı her karakterin değişik sahnelerde giyeceği giysilerin bir listesini kapsar. Russell (1985) bu taslağı kostüm çizelgesi olarak tanımlar. Kostüm taslağı tasarımcı tarafından, senaryoyu kostüm detaylarını ortaya çıkarmak amacıyla okuduğu sırada oluşturulur.<sup>24</sup> (Şekil 4)



Şekil 4: Mad men 2.sezon

##### 4.2. Kiralama ve Satın Alma

Tamamen stoktan çekilen ve kısmen stoktan çekilen gösteriler vardır. Kısmen stoktan çekilen gösteri bir iki giysinin ikinci kez olarak kullanıldığını ifade eder. Kırk yıldan beri çalışmakta olan bölgesel ve üniversite gösteri merkezlerinin kostüm stokları kullanılmış kostüm parçaları için en iyi kaynaktır. Bir çok tasarımcı stok kullanımına sıcak bakmaz ve herşeyin tam olarak düşüncelerinde canlandırdıkları gibi ortaya çıkaracak para ve emek gücüne sahip olmayı arzu ederler.<sup>25</sup>

Kiralamada kostüm tasarımcıları kostümleri ticari şirketler veya yerel kostüm kiralama şirketlerinden kiralayabilirler. Yerel firmaları kullanmanın ticari şirketleri

<sup>22</sup> (www.anadolu.edu.tr)

<sup>23</sup> Şenyapılı, 2002, s.175

<sup>24</sup> Russell, 1985

<sup>25</sup> Ingham ve Covey, 1983

kullanmaya karşın avantajı kostüm tasarımcıların kiraladıkları kostümleri ulaşmadan önce görebilmeleridir. Zira ticari şirketler tarafından posta ile gönderilen kostümler her zaman kostüm mağazasında yapılmış olan kostümlerle bire bir olmayabilir. Alım satım aşamasında tasarımcı kumaş, akseuar ve süs, eski ve yeni giysi olmak üzere herşeyi satın alır.<sup>24</sup>

### 4.3. Kayıt

Kayıt aşaması gösteri sürecini kaydetmekten oluşur. Bu aşamada iki önemli döküman söz konusudur: Kostüm taslağı ve gösterinin referans kitabı. Gösteri referans kitabı “sahne yöneticisinin notları ve şehir haritası gibi yapımla ilgili tüm bilgilerin bir deposu olarak kullanılır”.

Kostüm tasarımcısı yapım zamanı gelince tam olarak nelerin bulunması, stoktan alınması, kiralanması ve yapılması gerektiğini ve yapılan tüm alışverişlerin detayını bilmek zorundadır. Ingham ve Covey (1983)’e göre bir kostüm tasarımcısının kostüm tasarım prosesünün yapım aşamasındaki, görevler üç ana bölüme ayrılabilir bu üç bölüm aşağıda anlatıldığı gibidir.<sup>24</sup>

- 1- Oyuncular ve yönetmenlerle çalışmak
- 2- Kostüm dükkanı ile çalışmak
- 3- Giysi üzerinde son çalışma

İlk provalar sırasında oyuncular kostüm tasarımcısı ve kalıpcı ile görüşürler, bu görüşmelerin amacı ölçüleri gözden geçirmek veya daha detaylı ölçüler elde etmektir. Çoğu zaman oyuncuların ana ölçüleri kullanılmak üzere fotoğraflarla kostüm tasarımcıları ve kalıpcılara gönderilir. Kostüm tasarımcıları bu fotoğraf ve ölçüleri kostümlerin geliştirilmesinde kullanırlar, bunun amacı karakterlerin genel görüşündeki tarz ve oranları daha iyi yapmaktır. Kalıpcı bu ölçüleri ilk provalar için model hazırlamakta kullanır. Kostüm tasarımcısı prova giysilerini ilk bir kaç haftada hazırlamalı, bu giysiler, küpeler, şapkalar, uzun etekler, topuklu ayakkabılar gibi giysilerdir. Bu giysilerin amacı oyuncuların gerçek oyunda kullanmaları gereken giysi parçalarının kullanımında pratik yapmaktır. Bu parçalar genelde hazır bulunan parçalardır ve gerçek gösterilen parçalar değildir. Onlar bu noktada kostüm dükkanı tarafından yapılmaktadır. Kostüm tasarımcısı kostüm dükkanı ile çalışırken esas işleri teknisyenleri denetlemek ve ihtiyaç durumunda yardım etmektir. Kostüm teknisyenleri giysileri kesip biçmeye başlar başlamaz tasarımcılar düzenli olarak denetime başlar



çizimleri anlatmak, soruları anlatmak ve tüm provalarda bulunmak üzere. Kostüm tasarımcılarının yapım süreci ile ilgili oldukça bilgili olmaları gerekiyor bu şekilde giysilerin kalıbı ve kesimi üzerinde yapılan tartışmalara katılabilirler.<sup>26</sup>

İlk müslin kumaşı provasında kostüm, oyuncunun vücudu üzerinde oturtturulur. Gerçek prova tipik olarak kalıpçı tarafından yapılır. Kostüm tasarımcısı çizimler ve kumaş örneklerini kullanarak kostümü oyuncuya anlatır. Böylece oyuncu kostümün son şeklini hayal edebilir ve muslin üzerindeki işaretler ve iğnelerin ne anlama geldiğini kavrayabilir. “Birkaç kostüm provası birden daha fazla muslin kalıbının gelişmesi için zaman yaratır...”Yalnızca ilk muslin kalıbı bozulduğu takdirde ikinci bir kalıp yapılır. Bu durumda kostüm tasarımcısı yapım sürecini yakından takip etmelidir. Gerçek kostüm tam oturmuş muslin parçaları veya onların kağıt patronlardan yapılmış eşlerini kullanarak kesilir. Son prova teknoloji haftasına yakın ve giysinin tanıtım töreninden biraz önce yapılır. Giysi tanıtım töreni tüm tiyatrolarda gerçekleşmez. Giysi töreninin yapılması tasarımcıya tüm kostümleri set olarak ve tek tek bir arada görme fırsatını verir. Bu tören giysi provasının teknik haftasından birkaç gün önce yapılır ve yönetmene kostüm tasarımcılara görüşlerini açıklama şansı sağlar. Son provada en son ayarlamalar yapılır (kolların rahat olup olmadığı, boy ölçüsünün tam alınıp alınmadığı, giysinin rahat ve temiz olmadığı, yakanın formu olup olmadığı gibi). Bu noktada kostümün tümü oyuncuya denetilir ve tasarımcı tarafından oyuncuya kostümle birlikte rolünü oynaması söylenebilir. Bunun amacı kostümün değişik parçalarının yerinde olduğundan ve vücut formuna uyumundan emin olmaktır. Son prova bazı zamanlar gerçekleşmez, bu gibi durumlarda tasarımcı terzilerin mankenlerini kullanarak mümkün olduğu kadar en iyi ölçüyü saptamaya zorlanır. Kostüm tasarımcılarının provalar sırasında çalışmalarını devam edebilir ve bu noktada kostümler bitmiş olmasa bile giyilebilir hale gelmiş olması gerekir. Kostüm tasarımcısı kostümü ilk gecede aktörün üzerinde değerlendiren seyirci gözüyle bakar. Tasarımcı, kostüme detayları ile birlikte bir bütün olarak bakar. Tasarımcı, ışığın yönüne uygun değişik tonlamalarla kostümdeki renklerin nasıl görüldüğüne dikkat eder. Tasarımcı ayrıca, setteki renklerin kostümle uyumuna dikkat eder. Birinci teknik provanın sonunda yönetmenin tasarımcıya bazı önerileri olabilir. Tasarımcı bütün önerileri dikkate alır ve var olan zamanda mümkün olan tüm değişiklikleri düzenler. Giysi provasından sonra kostüm tasarımcısı gözden geçirmeler sırasında meydana gelen değişiklikler ve senaryo değişiklikleri için hazır olmalıdır. Tipik olarak tasarımcının işi

<sup>26</sup> Ingham ve Covey, 1983

açılış gecesinde tamamlanır. Bu noktadan sonra gardrop asistanının işi önem kazanır. Yapımın tüm detayları tasarımcının istediği gibi yürüdüğünden emin olunmalı ve bu süreç yapımın bitimine kadar sürekli tekrarlanmalıdır.

#### **4.4. İlham**

Kostüm tasarımcıları senaryo, yönetmen, oyuncular ve setten ilham alırlar. Senaryo kostüm tasarımcısına oyunun gerçekleştiği dönem ve karakterin kişiliği ile ilgili önsezi verir. Soprano, Juliet Polcsa bir panelde şöyle demiştir; “yönetmenlerin kostüm tasarımı hakkındaki anlayışları birbirinden farklıdır. Bazı yönetmenler kendileri bu konuda karar verirler hal bu ki diğerleri işbirliğinden yanadır”. Nancy Steiner aynı konu hakkında “yönetmen Sofia Coppolla ne istediğini tam olarak bilir buda işi hem kolaylaştırır hemde zorlaştırır” diyor.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> (www.theepochtimes.com/, 2006)

## SONUÇ

Bu makalede, bir kostüm tasarımcısının esas amacının giysileri kullanarak yönetmen sahne yazarı ve oyuncuların görsel tatminini sağlamakla birlikte bir karaktere hayat vermek olduğunu vurgulayıp, sinema filmlerinin kostümlerini tasarlarken hangi aşamalardan geçtiğini ve kostüm tasarımının filmler için önemini yanında bunun işten daha çok aşkla yapılan bir sanat olduğuna dikkat çekmek istenmektedir. Kostüm tasarımcılarının lisans eğitiminde Temel Sanat Eğitimi, Dünya Drama Tarihi, Dramaturgi, Sanat Tarihi, Türk Sanat Tarihi, Kostüm Tarihi, Araştırma Teknikleri, Üretim ve Kalıp Bilgisi gibi dersleri almaları, tekstilde geliştirilen yeni malzemeleri takip etmesi, dolayısıyla kumaş ve materyaller üzerinde hakim olması ya da tasarlayacağı her kostüm için özel olarak araştırmalar yapması, çağın, bilgisayar programları da dahil animasyon vb., teknolojilerini takip etmesi; örneğin Matrix vb. bir filmde oyuncunun havada koştuğu bir sahne için kostüm tasarlayabilmesi için dayanıklı materyalleri, kullanılan iplerin çekim sırasında hangi bilgisayarlı animasyon programlarında giderilebilir olduğunu bilmesi, tasarım sürecinde karşılaşacakları sorunları en aza indireceği gibi, tasarımlarının karaktere uygun biçimde gerçekleştirilmesine büyük ölçüde yardımcı olacaktır.

Moda tasarımı bölümü meslek edinmek için bu alandaki diğer birçok branşa göre daha fazla seçeneğe sahiptir. Kostüm tasarımcılığı da bu mesleklerden biridir. Burada kostüm tasarımının sinema ve moda içindeki yerinin önemine değinerek bu mesleği yapan kişiler ve öğrencilere ışık tutmayı umarız.

## KAYNAKLAR

- Anderson, B., and Anderson, C. (1999). *Costume Design* (2nd Edition ed.). Philadelphia: Harcourt Brace College Publishers.
- Brockett, O.G., (2000). *Tiyatro Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Frings, G. S., (1987). *Fashion: From Concept to Consumer* (Second Edition ed.). Englewood. Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Hunnisett, J., (1986). *Period Costume for Stage & Screen : Patterns for Women's Dress 1500 - 1800* . London: Bell & Hyman.
- Ingham, R., ve Covey, L. (2003). *The Costume Technician's Handbook*. Portsmouth: Heinemann.
- Kurland, J., (2004). Foreword. In D. N. Landis, *50 Designers/50 Costumes* (p. 2). Beverly Hills: Galleries of The Academy of Motion Picture Arts and Sciences.
- Russell, D. A., (1985). *Sate Costume Design: Theory, Technique, and Style*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Şengezer, Ö., (1999). *Bence Dekor ve Kostüm*, Mayıs.
- Şenyapılı, Ö., (2002). *Sinema Tasarım (2.Basım)*. İstanbul. Boyut Yayın Grubu.
- Tekin, S., (2007). *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi*. Eskişehir: Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi.
- Wilson, E., (1976). *Stage Costumes. The Theatre Experience*. 4. Baskı, USA: McGraw-Hill Book Company, s.356-375

### İnternet Kaynakları

- (<http://www.aact.org/>, 2008).
- ([www.theepochtimes.com/](http://www.theepochtimes.com/), 2006).
- ([www.anadolu.edu.tr](http://www.anadolu.edu.tr))
- ([www.sosyomat.com](http://www.sosyomat.com))
- Şekil 1: ([http://www.dexigner.com/news/image/22126/HM\\_Design\\_Award\\_02](http://www.dexigner.com/news/image/22126/HM_Design_Award_02))
- Şekil 2: (<http://www.comingsoon.net/nextraimages/birdmansetarticle.jpg>)
- Şekil 3:(<http://www.screenslam.com/a-good-day-to-die-hard-bruce-willis-jai-courtney-walk/>)
- Şekil 4:(<http://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/go-behind-the-styles-with-mad-mens-emmy-nominated-costume-designer-3802088/?no-ist>)
- Şekil 4: (<http://www.dreamloom.com/reviews/mad-men-review-the-gold-violin/>)