

TİYATRO KOSTÜM TASARIMI VE OLUŞUM SÜRECİ

Doç. Dr. Şule ÇİVİTÇİ

*Gazi Üniversitesi
Sanat ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü
civitci@gazi.edu.tr*

Özet

Bir tiyatro eserinin sahnelenmesine katkıda bulunan dekor, kostüm, ışık gibi tiyatro öğelerinin her biri ayrı ayrı önem taşımaktadır. Günümüzde, Türk Tiyatrosunun bütün dünya ile entegre olabilmesi için öncelikle bu öğelere son derece önem vermesi gerekmektedir. Bunlar arasında yer alan Tiyatro kostümün ise özel bir yeri bulunmaktadır. Bu çalışmada, bir tiyatro oyunu için, kostüm tasarımının önemini ortaya koymak ve tasarım yaparken nelerin dikkate alınması gerektiğini belirlemek, aynı zamanda bir tiyatro eserinde karakterlerin vermesi gereken mesajları kıyafetlerle en iyi şekilde nasıl yansıtılabileceklerini tespit etmek amaçlanmıştır. Çalışmada, öncelikle çağlara göre kostüm tasarımı değerlendirilerek önemi ortaya konulmuş ve tasarımın oluşum süreci gözden geçirilerek örneklerle tartışılmıştır.

THE COSTUME DESIGN FOR THEATRE AND FORMATION PROCESS

Abstract

Each elements, such as decoration, costume, light, that are contributing to put on a work of theatre, have importance separately. Nowadays, Turkish theatre should attach importance these kind of elements primarily in order to entegrate World theatre. Costume takes a special place among them. In this article, it has been aimed to put forward importance of costume design for theatre play and to determine what kind of things should have been taken into consideration when designing theatre costume, at the same time, it has been aimed to determine how can a director emphasize a message best via the costumes of a theatre characters. Firstly, the importance of costume designs according to ages has been exposed and then formation process of design has been scrutinized and discussed on examples.

Giriş

Sanat; toplumlara hareketlilik kazandıran, bir toplumun değerini arttıran ve insanların hiçbir zaman vazgeçemedikleri bir alandır. Özellikle, görsel sanatlar bireylerin ufkunu genişletmekte ve onları bambaşka bir dünyaya götürmektedir. Görsel sanatların en fazla ilgi gören dallarından biri de tiyatrodur. Tiyatro, bünyesinde pek çok sanat etkinliğini barındırmaktadır. Bunlar; dekor tasarımı, ışık tasarımı ve kostüm tasarımıdır. Her biri eserin değerini arttıran, izleyicinin dikkatini çeken ve oyuna adapte olmasını sağlayan unsurlardır. Özellikle, kostüm tasarımı giysilerle oyunun hikâyesini anlatan başka bir deyişle izleyicilerle karakterleri tanıştıran tiyatro gösteri öğesidir. Tiyatro sanatının temeli, yalnızca yazılı bir metinden ibaret değildir; yazı sadece tiyatro kapsamında yer alan öğelerden bir tanesidir (Özdemir, 2002:30).



Şekil 1. Bir Antik Yunan Tiyatrosu Kostümü
(Kaynak: <http://www.bisanat.com/yazilar/detay/419-Antik-Yunan-Tiyatrosu/3>)

Bir tiyatro eserinin sahnelenmesine katkıda bulunan dekor, kostüm, ışık gibi tiyatro öğelerinin her biri ayrı ayrı önem taşımaktadır. Bunlar arasında yer alan

kostümün ise özel bir yeri bulunmaktadır. Tiyatro oyun sanatının ilk oluşumları Antik Yunan'da (6.YY) görülmüştür ve sahnelenen oyunlarda kostüme ayrı bir değer verilmiştir (Şekil 1). Kostümlerde genellikle, gösterişli cübbe tarzında kıyafetler, yüksek topuklu çizmeler ve çok çeşitli maskeler kullanılmıştır. Kadın oyuncuların olmadığı ve tüm karakterlerin erkek oyuncular tarafından canlandırıldığı bu dönemlerde maskelerin kostümlerin tamamlanmasında ayrı bir önemi olmuştur. Çünkü kostüm kişileştirme tekniklerinden biri olarak kullanılmıştır ve günümüzde de aynı önemi taşımaktadır.



Şekil 2. Tiyatro kostümü (Kaynak: <http://www.theatrelinks.com/costume.htm>)

Tiyatro oyuncusunun sadece dışının giyinmesi yetersiz kalmaktadır. Giysinin sanatçının oynadığı roldeki iç değişikliği yansıtması gerekmektedir. Dolayısıyla, kostümün sanatçının canlandığı rolde ona büyük ölçüde yardımcı olması gerekmektedir (Şekil 2). Kostüm;

- Tiyatroda etkinin artmasına,
- Sanat gücünün yükselmesine,
- Rol karakterinin ortaya çıkmasına,
- Oynanan yapıttaki milliyet ve zaman değişimlerinin net bir şekilde yansıtılmasına yarar sağladığından dolayı önem taşımaktadır (Aksel, 1988:22-23).

Bu çalışma, bir oyuna kostüm tasarımı yaparken nelerin dikkate alınması gerektiğini ortaya çıkarmak, aynı zamanda da bir tiyatro eserinde karakterlerin vermesi gereken mesajları kıyafetlerle yansıtmaya yöntemlerini belirlemek bakımından önem taşımaktadır. Yapılan çalışmada, bir tiyatro eserine en uygun şekilde nasıl kostüm tasarlandığını sunmak amacıyla tiyatro kostüm tasarımında hangi basamakların izlendiğini, başka bir ifadeyle, kostüm tasarımı oluşum sürecinin nasıl olması gerektiği yer almaktadır.

Tiyatro Eserinin Sahnelenmesi ve Kostüm Tasarımı

Tarihi çok eskilere dayalı olan tiyatro, yani oyun sanatı, bünyesinde pek çok dalı barındırmaktadır. Bu dalların her biri birbiriyle uyumlu şekilde faaliyette bulunmak zorundadır. Tiyatro kostümüne uygun ışık olmazsa karakteri yansıtacak renkler farklılaşırken dekorda uygun renkler kullanılmazsa sahnede sergilenen oyunun vermek istediği mesaj tam anlamıyla seyirciye yansıtılamaz ya da kostümler gereğinden fazla gösterişli yapılırsa oyun hiç izlenmeden sadece “kostümler son derece muhteşemdi” denilebilir (Özdemir, 2002:30). Bunlardan da anlaşılacağı gibi tiyatro eseri sadece yazılı metinlerden ibaret değildir ve eserler sahnelenirken pek çok öğenin bütünlük içerisinde faaliyet göstermesi gerekmektedir.

Tiyatro yapıtının başarısı ekip çalışmasına dayanmaktadır. Oyun yazarının, dramaturgun, yönetmenin, dekor ve giysi tasarımcılarının, ışık uzmanının uyumlu bir şekilde çalışması ile yapıt meydana gelerek sahnelenmektedir. Bu öğelerin her birinin değerlendirme kriterleri birbirinden farklıdır ve oyun metni bunların çıkış kapısıdır.

Dramaturgi tiyatro eserinin sahnelenmesindeki kilit noktayı oluşturmaktadır. Yalnızca oyunun hazırlanmasındaki çalışmaları değil oyuna dair her şeyi kapsamaktadır. Bir tiyatro eserinin sahnelenmesinde yer alan kadroya yol göstererek onlara yön verecek kişiler dramaturglardır.

Sahnelenmesi düşünülen tiyatro oyununun metninin oyunda yer alacak bütün kadroya dağıtılması gerekmektedir. Eserin sahneye koyulmasında görev alan tüm kadro oyunu okuduktan sonra yönetmen, dramaturg, dekor ve kostüm tasarımcıları,

baş rolde düşünülen oyuncular da dahil olmak üzere, bir komite oluşturularak oyuna dair tartışma yapmaktadırlar. Oyuna yönelik yapılan eleştiriler bütünlük içerisinde bir araya getirildikten sonra, sahnelenecek oyun eseri sahneye koyacak kişilere dağıtılmaktadır. Bu aşamadan sonra, dramaturgun işi önem kazanmaktadır. Artık eserin sistemli bir biçimde çözümlenmesi ve oyunun ana düşüncesinin anlatılması gerekmektedir.

Dramaturgi, eserin sahnelenmesindeki en büyük sorumluluğu üstlenmektedir. Çünkü, oyuna dair yapılan eleştirilerden sonra artık her şeye yönetmenle birlikte o yön verecektir. Rejisör, dekor ve kostüm tasarımcıları, ışık teknisyeni ve müzisyenleri dramaturg yönlendirerek aynı zamanda kendi fikirlerini de sunarak oyunun sahneye koyulmasını sağlamaktadır (Tenschert, 1966: 887-889).

Tasarımcılar en fazla dramaturgularla beraber çalıştıkları zaman sahneye koyulacak eserin ağırlığını hissetmektedirler. Bu durumda değişik tiyatroların kendi koşullarına göre tasarımın temelden değişimine neden olmaktadır.

Oyunun sahneye koyulacağı ortam dramaturgun çalışmalarını etkilemektedir. Bir tasarımcının, aynı eser için değişik koşulları mevcut olan tiyatrolarda, aynı eserin özelliklerinden yararlanarak, tasarımında oldukça farklı ve hatta ilk yaptığına ters bir sahne tasarımına ulaşması doğal karşılanmaktadır. Çünkü onlar değişik koşullar altında farklı düzenlemeler oluşturmak zorunda kalabilmektedirler ve örneğin iki perdelik bir oyunu üç veya bir perdede sunabilmektedirler.

Oyunun sahnelenmesine dair yol gösterici stili ve ipuçlarını rejisör vermektedir. Oyunu inceledikten sonra sahne düzenlemesinin nasıl olması gerektiğini tasarımcılara iletterek, aynı zamanda oyunda geçen zamanı eseri sahnelerken daha farklı bir zaman diliminde de yaşatabilmektedir. Yazar, oyunu rejisöre verdikten sonra rejisörün kafasında oyunun ne şekilde sahnelenebileceği, hangi renklerin kullanılabilceği, oyuncuların nasıl kostümler giyebileceği ve dekorun nasıl olması gerektiği anında canlanmaktadır. Daha sonra oyuna sadık kalarak kafasında canlananları netleştirerek, tasarımcılarla beraber oyunu sahneye koymak için hazırlık yapmaktadırlar.

Tiyatro sahnesinde istenilen atmosferin yaratılabilmesi, birbirinden farklı renklerin kullanılarak seyircinin psikolojisini direkt olarak etkilemekle sağlanmaktadır. Bu da sıcak ve soğuk renk geçişleriyle sağlanmaktadır. Sıcak ve yumuşak tonlardan soğuk ve katı tonlara geçilmesi veya tersi, renklerin değişkenliği ile sağlanmaktadır, ancak bu değişim yalnız tabloların değişimi ile değil, ışıklandırma renklerinin ve kostüm renklerinin de uyumlu bir biçimde değişimi ile sağlanarak, bütünü oluşturacak şekilde atmosferi yaratmalıdır (Aksel, 1988:7).

Sahne ışıklandırması, tiyatronun ilk ortaya çıktığı dönemlerde önem taşımaktaydı ancak günümüz tiyatrosunda da ışıksız bir sahne düşünülemez. Işıkların tarzı ve ayrıntıları tiyatro sahnesinde hareketliliği, oyunun en başından en sonuna kadar gölgeleri ve aydınlıklarıyla hareketli bir resim olarak verebilmektedir (Esslin, 1998:62-63). Adeta oyuna can veren seyirciyi oyuna tamamiyle adapte eden ışık, tiyatronun vazgeçilmez öğelerinden kabul edilmektedir. Dekorların boyanması, kostümlerin renkleri daha genel bir ifade ile sahnede istenilen atmosferin yaratılması, ses sistemi ve görsel efektler, ışıklandırma tekniğine bağlı olmaktadır. Bir dekor son derece mükemmel bir şekilde hazırlanabilir, kostümler kusursuz güzellikte olabilir ve oyuncu rolünü muhteşem şekilde yerine getirebilir ancak ışıklandırmada yanlış bir uygulama gerçekleştirilirse harcanan tüm emekler boşa gidebilir.

Tiyatro sanatının doğduğu ilk dönemlerde dekor tasarımcısı aynı zamanda kostüm tasarımını da üstlenmiştir. Ancak günümüzde tiyatro yani oyun sanatının profesyonel bir şekilde ilerlemeler kaydetmesi ve her alanda uzmanlığa gidilmesi düşüncesiyle, dekor ve kostüm tasarımı birbirinden farklı iki dal haline gelmiş bulunmaktadır.

Tiyatro dekorunun gerçekçi ya da stilize olması önem teşkil etmemektedir. Dekor sahne imgesinin ya da tablonun arka planı, başka bir ifade ile dayanağıdır (Bablet, 1966:970-972).

Dekorun en gözle görülür işlevi oyun hakkında bilgi verici olmasıdır. Oyunun geçtiği çevreyi resimleyerek mekânı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını

da gösterip seyircinin anlaması gereken temel bilgileri yansıtmaktadır. Dekor tasarımı yapılırken dekorun oyunun önüne geçmemesini dikkate almak gerekmektedir. Dekor sadece tiyatro sahnesine ve oyuna destek veren bir unsurdur (Jarry,1966:958).

Tiyatro eserinin sahnelenmesinde etkili olan diğer bir unsur ise kostümdür. Geniş anlamda kostüm, aktörün ikinci derisi, oyundaki kahramanın görünen maskesi olarak adlandırılmaktadır. Dolayısıyla kostüm, aktörün anlatım gücünü zenginleştiren bir araçtır ve ona duru nitelik kazandırmaktadır.

Tiyatro giysisini bir kıyafet olarak adlandırmak oldukça yanlıştır. Çünkü kostüm, oyuncunun ve oyunun anlatımına yardımcı olan bir uzantıdır ki, bunun için de oyuncunun hareketlerinde, jestlerinde o giysiyi yorumlayan ustalığın olması gerekmektedir.

Kostüm, tiyatro sahnesinde karakterlerin yansıtılması görevini üstlenmektedir. Dekora, ışığa, renklere uygun bir biçimde kostümlerin meydana getirilmesi önem taşımaktadır. Eğer, kostüm tasarımcısı bu unsurları dikkate almadan kendi kafasına göre kostümleri hazırlarsa, ortaya çıkarılacak giysi başarısızlıkla sonuçlanabilmektedir. Kostüm tasarımcısı, giysiyi tasarlarken oyunu sahneye koyacak tüm tasarımcılarla fikir alışverişinde bulunmak durumundadır. Ancak bu şekilde başarılı bir oyun ortaya koymak mümkün olmaktadır (Anonim, 1969:1525).

Sahne üzerinde rol yapan kişi, günlük yaşantısından farklı olarak dramatik bir anlam kazanmaktadır ve giysiler bu sebepten dolayı önem taşımaktadır. Bu farklılık, sahne sanatlarının diğer dalları olan opera, bale, operet ve dans kostümlerinde de görülmektedir. Dans kostümlerinde maksimum oranda hareketlilik esas olduğu için, bu kostümlerde daha esnek ve terletmeyen cinsten kumaşlar kullanılmakta ve rahat hareketliliği sağlayacak modeller tasarlanmaktadır. Opera kostümleri, diğer kostümlere göre daha gösterişli ve dikkat çekici şekilde tasarlanmakta ve abartıya gerek duyulmaktadır. Operet kostümleri operaya karşılık hafif abartılı, alaycı tavırlı

olan ya da oldukça abartılı karaktere sahip oyuncuların kostümlerini, renklerle ve formlarla ifade etmeye çalışmaktadır.

Kostüm Tasarımına Etki Eden Unsurlar

Kostüm tasarımı, tek başına meydana getirilmemektedir. Dekor, ışık, oyun, ve oyuncuların fiziksel yapısıyla seyircinin yaş grubu göz önünde bulundurulmaktadır. Dolayısıyla, kostümler incelenirken her bir unsurun da ayrı ayrı incelenmesi gerekmektedir.

Dekor: Tiyatroda dekor ve kostüm birbirinin ayrılmaz parçası olarak kabul edilmektedir. Her ikisi de seyircinin göz açısına direkt etki etmektedir. Tek perdelik bir eserde üç veya beş kişinin giydirilmesi kolay olmaktadır. Ancak, çok perdeli bir oyunda aynı hedefe ulaşmak güçtür. Çok perdeli oyunlarda kostümler de farklılık gösterecektir. Bunun için, her perdeye uygun olan ve birbirlerinin önüne geçemeyecekleri nitelikte tasarımlar yapmak gerekmektedir. Sahne resminin anlamlı olabilmesi için, kostümlerini giymiş oyuncuların sahnede yer alarak bir deneme yapılması şarttır. Yapılan deneme çalışmasıyla dekorun ya da kostümün eksikleri ve fazlalıkları düzeltilerek bütünlük oluşturulmaktadır.

Işık: Tiyatro eserinin sahneye koyulmasında yer alan kostüme ışık da etki etmektedir. Kostümde kullanılan renkler, farklı kesimler sahne ışığında tamamıyla değişik bir yapıya bürünmektedir. Işık dikkate alınmadan hazırlanan kostümler, sahne ışığına çıktıkları zaman yansıtması gereken havadan uzaklaşmaktadır. Işık göz önünde bulundurulurken denemeler yapılarak hazırlanan kostümler ise adeta kusursuz nitelikler kazanmaktadır. Sahne çeşidine ve perde sayısına göre oyuncuyla kostüm ilişkilerini iyi bir şekilde kurmak gerekir. Bu aşamada yardımcı olacak en iyi eleman ışıktır. Işık kostümlerin dış hatlarını ortaya çıkararak tasarımcının istediği etkiyi almasını sağlamaktadır. Hangi renk ışık altında kumaşların hangi rengi aldıklarının incelenmesi gerekmektedir. Buna göre şu bilgilere dikkat etmek doğru olacaktır.

- *Kostüm kırmızı ışık altında;* kırmızı renk zenginleşirken yeşil siyahımsı olur; mavi kararır; sarı turuncuya dönüşür; mor kırmızı olur,

- *Kostüm yeşil ışık altında;* kırmızı renk kahverengimsi olurken yeşil zenginleşir; mavi siyahlaşır; sarı yeşil bir ton alır; mor kahverengi olur,

- *Kostüm mor ışık altında;* kırmızı mavileşirken yeşil siyahımsı olur; mavi zenginleşir; sarı gümüşlü pembe olur; mor zenginleşir,

- *Kostüm mavi ışık altında;* kırmızı morumsu olurken mavi zenginleşir; sarı kahverengi ton alır; mor mavileşir,

- *Kostüm koyu pembe ışık altında;* kırmızı matlaşırken yeşil sarımsı olur; mavi siyaha dönüşür; sarı zenginleşir; mor kırmızımsı görüntü alır. Ayrıca, başarılı bir aydınlatma giysilere üç boyutlu bir nitelik kazandırır.

Oyuncu: Kostüm tasarımı yaparken incelenmesi gereken diğer unsurlar da oyun ve oyuncudur. Tasarımcının tasarımına yeni öğeler eklemesinde veya kafasında tasarladığı giysinin kullanımına dair soru işaretlerini bu iki unsur yok etmektedir. Sahne kostümünün tasarlanması oyuncuya da bağlıdır. Kostüm oyuncunun rolünü oynamasına etki etmektedir. Kostüm, oyundaki karakterin ruh halini özünü ortaya koymaktadır (Efe,1991:76). Tiyatro sahnesinin önemli bir parçası olan kostüm, aktörler için de çok önemlidir. Kostümler, karakterin yaratılmasına ve kişiliğin yansıtılmasına yardımcı olmaktadır. Kostümde göze çarpan her unsur seyirciye aktörle ilgili mesajlar sunmaktadır. Bir kostümün rengi, şekli oyuncunun ruh halini yansıtarak o karakteri izleyiciye tanıtmaktadır. İyi bir kostüm gerçeği ve oyuncunun ruh halini yansıtmalıdır. Kostümler oyunla ilgili ipuçlarını izleyicilere verirken oyundaki karakterlerin korku, sevinç ve endişe gibi ruh hallerini de sunmaktadır (Holt,1998:66). Tasarımcı yaptığı giysiyi oyuncuyu düşünmeden tasarlamamalıdır. Oyundaki rolü üstlenen sanatçının vücut yapısı, ten rengi, tasarımı yapmadan önce incelenmelidir. Daha sonra, onun ten rengine ve beden yapısına uygun giysi tasarımı yapılmalıdır. Bazen de provalar esnasında yapılan hareketlerden yola çıkarak kostüm tasarlanmaktadır. Oyuncunun elini cebine sokuşu ya da attığı adımlardan esinlenerek kostüm tasarımcısı çok güzel eserler meydana getirebilmektedir.

Oyun: Kostüm tasarımına etki eden diğer bir öge de oyundur. Oyunun geçtiği dönem ve karakterler tasarımcıya bir nevi yol gösterir. Dönem oyunlarıyla çağdaş dönemde geçen oyunlar birbirinden farklılık göstermektedir. Dönem oyunlarında tasarımcının oyunun geçtiği dönemi ve özelliklerini çok iyi bilmesi gerekir. Dönem araştırmasını yaparak o dönemi yansıtacak tasarımları oluşturur. Örneğin, 17. yy' a ait giyim özelliklerini 20. yy da geçen bir oyuna göre uygulaması yanlıştır. Dönem, kostüm tasarımcısından neyi istiyorsa kostüm tasarımcısı da onu vermelidir. Ama çağdaş bir oyunun giysi tasarımını yaparken tasarımcı özgürdür. Burada rejinin düşüncesi de önem taşımaktadır. Reji oyunu ilk çağda ya da milenyum çağında düşünebilir. Tasarımcı da ona uygun olarak kostümlerini tasarlar.

Seyirci: Kostüm tasarımcıları, kostümleri hazırlarken seyircilerin sahneyi görüş açısını da dikkate almalıdırlar. Tiyatro salonunda ilk altı ya da yedi sıra sonrası sahnedeki ayrıntılar görünmez hale gelmektedir. Kıyafetin yakasında veya etek ucunda kullanılan ince bir danteli, armayı en arkada oturan seyirciler göremezler. Bundan dolayı, kostüm tasarımcıları tasarımlarını yaparken en arkada oturan seyircinin pozisyonuna göre kostümleri çizmeleri yerinde olacaktır. Bunun yanı sıra, oyunu izleyecek yaş gurubu da tasarımcılar tarafından dikkate alınmalıdır. Yetişkinlere hitap den bir oyunda konuya göre her türlü rengi ve aksesuarı kullanmak mümkündür. Eğer oyun çocuklara hitap ediyorsa, kostümlerde daha çok canlı renklerin ve ilgi çekici objelerin kullanılması gerekmektedir.

Şekil 3. Tiyatro Kostümü (Kaynak:<http://www.andrew.cmu.edu/user/zix/caucasian.htm>)

Kostüm tasarımcıları tüm bu unsurları dikkate alarak oyun için gerekli kostümleri hazırlamaktadırlar (Şekil 3). Tasarım, bir bütün halinde düşünüldüğünde başarılı sonuçlar elde etmek mümkündür.

Çağlara Göre Kostüm Tasarımı

Değişim hayatın her alanına yansıdığı gibi, tiyatro kostümlerine de yansımıştır. Her ülkenin kendine özgü bir giyim tarzı bulunmaktadır. Dolayısıyla, bu giyim tarzları ülkelerin kostüm tasarımlarına da yansımaktadır. Kostüm tasarımcıları dönem oyunlarına kıyafet hazırlarken ülkelerin kendilerine has giyim stillerinden yola çıkarlar. Giysilerle o dönemin günümüze taşınmasını sağlarlar. Tiyatro kostümlerinin ilk aşamasını maskeler oluşturmaktadır. Bu sanatın yeni doğduğu yıllarda oyunlarda sürekli olarak maske kullanılmaktaydı. Önceleri kostümlerde maskelerin ağırlığı olurken yavaş yavaş giysi onun önüne geçerek kostümleri tamamlayan bir öge haline gelmiştir.

Giysiler de içinde bulunulan çağın özelliklerine göre değişime uğramaktadırlar. Bir dönem son derece gösterişli olan kostümler, diğer dönem sade bir yapıya bürünebilmektedir. Bu nedenle tiyatrodaki kostüm tasarımlarını çağlara göre incelemek konuya bakış açısı bakımından önemlidir.

Klasik Çağda Tiyatro Kostümü: Klasik çağın tiyatro kostümleri incelendiği zaman kostüm tasarımcılarının oyunun geçtiği dönemi giysilerde yansıttığı görülür. Klasik çağdaki tiyatro oyunlarında maskelerin oldukça fazla yer aldığı görülür. Bunların yanı sıra deri önlüklü, kuyruklu, hayvan maskeli, keçi sakallı, yarı insan yarı tanrı özelliklere sahip karakterlerin çoğunlukta olduğu gözlenir. Oyunda yabancı kişileri canlandıran oyuncular ise uzak ülkelerin giysilerini giyerek ülkelerarası farkı sahnelemeye çalışmışlardır. Bu çağda Yunan ve Latin tiyatro kostümlerinin büyük özelliğini maskeler oluşturmuştur (Şekil 4).

Şekil 4. Tiyatro Kostümü (Kaynak: <http://www.bgst.org/tb/yazilar/200207mv.asp>)

Orta Çağda Tiyatro Kostümü: Ortaçağ tarihte karanlık çağ olarak nitelendirilmektedir. İnsanların çok mutlu olmadığı ve baskıların olduğu bir dönem olarak bilinmektedir. Hayatın her alanında dinsel temaların işlendiği bir çağdır. Bu sebeple, tiyatrodaki da dinsel temalara ağırlık verilmiştir. Ortaçağda tiyatrodaki oyuncular daha çok sembolik giysiler giymişlerdir. Tanrı rolüne çıkan oyuncuların başında papalık tacı ve üzerlerinde de papalık cübbesi yer almıştır. Melek rolüne çıkanlar ise beyaz cübbe giyerek kanat takmışlardır (Anonim, 1969:1525). Ortaçağ oyuncuları, kendi zamanlarının giysilerine halkın da anlayabileceği tipik kostümlere bürünmüşlerdir. Bazı roller ise basit simgelerle karakterize edilmiştir. Soytarılara kareli elbiseler, askerlere zırhlı elbiseler, şeytana ise kirli, pis giysiler giydirilerek

maskeler takılmıştır. 13.yy'da tiyatro kiliseden köy meydanına taşındığında bütün kostümlerin çağdaş bir yapıya büründüğü gözlenmektedir. Soyтары giysileri bunların dışında kalmıştır. Onların kıyafetlerinde bir parçası mutluluğun sembolü olarak nitelendirilen sarı, bir kısmı ise umut sembolü olarak nitelendirilen yeşil renkli pantolon ve üzerinde çan biçiminde kolları olan bir bluz ve başlarına da yanları eşekkulağı gibi açılan bere kullanmaları adet olmuştur.

Rönesans Döneminde Tiyatro Kostümü: Rönesans dönemine gelindiğinde sahne dekorunun değişimiyle kostümlerin sanat değeri de artış göstermiştir. Saray elbiselerine olan bağlılık kaldırılarak, oyunculara fantezi giysiler tasarlanmıştır. Tiyatro kostüm tasarımcıları oyunların kostüm tasarımlarını yaparken Rönesans döneminin hikâyelerini, trajedilerini sunmak amacıyla giysileri hazırlamışlardır. Bu dönemdeki kostümler incelendiği zaman kadın oyuncuların kostümlerinde işlemeli kumaşlar ve süslemeler, bol miktarda pililer, demir korseler ve kolalı yakalar, süsleme amacı taşıyan düğmeler, taşlı kemerler, uzun şeritten meydana gelen kollar dikkati çekmektedir. Erkek kostümlerinde ise külot pantolonlar, işlemeli pelerinler, fırfırlı yakaları ve kolları olan bluzlar, uzun ve dar yelekler dikkati çekmektedir. Ayakkabılarda ise işleme kullanılmasına özen gösterilmiştir.

Barok ve Rokoko Dönemlerinde Tiyatro Kostümü: Bu dönemin tiyatro kostümü modanın etkisinde kalmıştır. Barok ve rokoko dönemlerinin kostümleri ayrı ayrı incelendiğinde barok döneminin kadın giysilerinde önu sivri gelip bele oturan korsajlar, dar kollar, kıyafetlerin etek kısımlarında kat kat fırfırlar ve kuyruklu etekler, pelerinler ve dantel kapların fazlaca kullanıldığı görülmektedir. Erkek giysilerinde ise redingot ceketler, ipekli gömlekler, dantelli ve kurdelalı pantolonlar, şapkalar dikkat çekmektedir. Erkek ayakkabıları oldukça gösterişlidir. Satenden kaplanan ayakkabıların üst kısmına dantelden güller ve kurdeladan süsler yapılmıştır.

19. ve 20. Yüzyılda Kostüm Tasarımı: 19. ve 20. Yy da da sahne kostümündeki gerçeklik devam etmiştir. Her role uygun nitelikte kostümler tasarlanmıştır. Fantezi elbiseler çoğunlukla opera, operet ve revü de yer almıştır. 19. Yy.da romantik akımlar

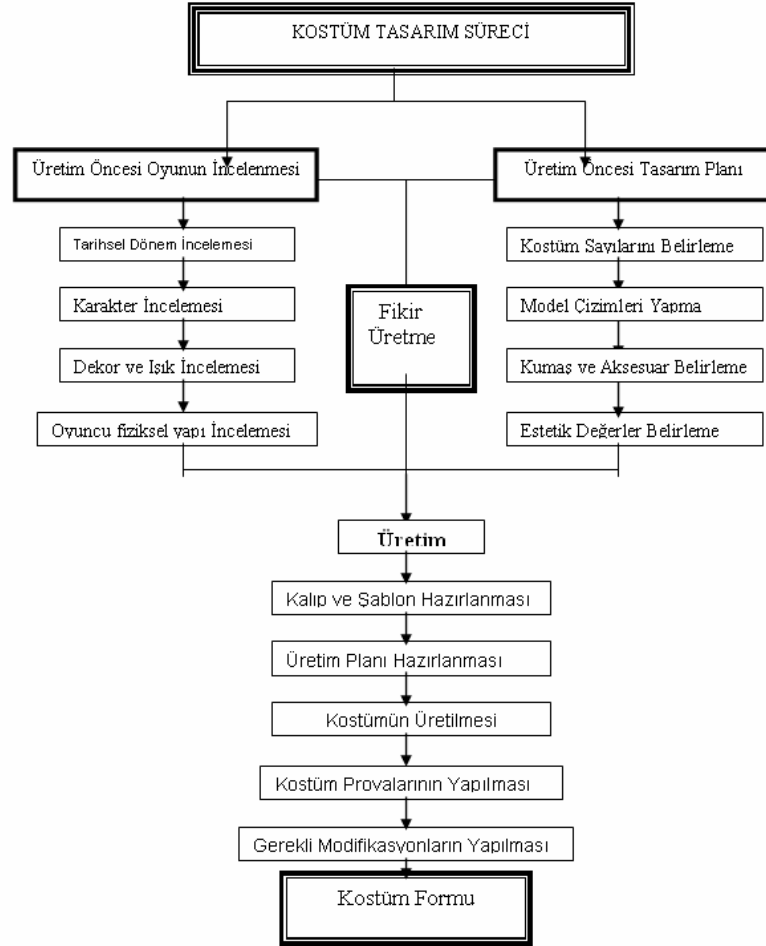
tarihe bağımlılığı meydana getirmiş ve gerçek hayattaki giysiler kostümlere yansıtılmıştır. Bu dönemde, kostümlerde tarihi realizm başlamıştır. Her oyuncunun canlandığı karakteri de yansıtacak biçimde oyunda geçen döneme ait renklerin, süsleme özelliklerinin bire bir olmasa da gerçeğe yakın nitelikte kostümleri hazırlanmış ve bu kostümlerin gerçek stillerini korumasına da dikkat edilmiştir. Kostümlerdeki gerçeğe uygunluk geleneğine aynı şekilde sadık kalınmıştır. Ancak dekor ve kostüm bu yy.da birbirine daha çok yakınlaşmaya başlamıştır. Dekor ve kostümdeki abartılar, sönüklükler dengelenmeye çalışılmıştır.

Kostüm Tasarımı Oluşum Süreci

Kostüm tasarımcısı eline oyunu aldıktan sonra kafasına göre kostüm tasarımları yapmamaktadır. Öncelikle oyunun hangi dönemde geçtiğini inceler ve araştırır, her karakteri ayrı ayrı inceleyerek onların ruhsal durumlarını da analiz eder. Bunları belirledikten sonra tasarımlarını meydana getirmektedir (Şekil 4). Bazı kostüm tasarımcıları bu çalışmalarını gerçekleştirmeden tasarımlarını yapmaktadırlar. Tabii ki bu sahne kostümü adına tamamıyla ters düşmektedir. Bu tip durumların sonucunda da şu sonuçlarla karşılaşılabilir: tasarlanan kostümlerin oyunun geçtiği dönemi yansıtmaması, kostümlerin oyuncuların karakteriyle ters düşmesi, kostümlerin oyunun tamamen önüne geçmesi, kostümlerde kullanılan model-kesim ve renklerin dekorun ve ışığın devreye girmesiyle tamamen yok olup gitmesi.

Tiyatro kostümlerini nelere göre değerlendirmek gerektiği önemli bir soru işaretidir. Bunu tarihsel gerçeklere, beğenilere, ayrıntılardaki titizliğe dayanarak değerlendirmenin mümkün olduğu söylenebilir. Bunların arasına oyunun kendisini incelemek de eklenebilir. Bu yüzden giysinin kurallarını oyunun toplumsal biçimini ortaya çıkarmak zorunluluğu üzerine kurmak gerekir. Bu durum oyunda giysiye yüzde yüzlük bir alanı kapsayan bir görevsel rol verileceği anlamına gelir. Bu görev coşkulu çalışmaktan çok kafaya dayanmaktadır; yani, üzerinde çok düşünmek gerekir. Giysi yapının anlamını her an eserin dışında kalan öğelerle birleştirmek zorundadır. Dolayısıyla giysi ile oyun arasındaki bu ilişkiye ters etkide bulunan her

unsur giysinin üstlendiği rolü tam anlamıyla yerine getirememesine neden olmaktadır (Barthes, 1966:50).



Şekil 4. Tiyatro Kostüm Tasarım Aşamaları

Bir tiyatro oyunundaki kostüm asla oyuncuların sığınağı olmamalıdır. Giysi, seyircinin dikkatini oyunun içeriğinden çekip kendi üzerine toplayacak derecede göz alıcı olmamalıdır. Aksi halde, oyun bir çeşit tiyatro kostümü defilesine dönüşebilir. Giysiler oyundaki eksikleri kapatacak unsurlar olarak da kullanılmamalıdır. Kısaca, giysi oyunu ne söndürmeli ne de onun önüne geçerek abartıya bürünmemelidir. Bunun tersi bir durumla karşılaşıldığında giysiler uygunsuz olarak nitelendirilebilir. Kostümlerin uygunsuz olduğunu ortaya koyan üç temel noktadan söz etmek mümkündür. Bunlar, tarihsel kaygı, estetik yoksunluğu ve parasal çıkarlardır (Kidd, 1996:12).

Kostümlerin uygunsuzluluğa neden olan tarihsel kaygı denince iki durumla karşılaşılır. Bunlardan birincisi, tarihsel gerçekliğin ve abartının kostüme aynı şekilde yansıtılmak istenmesidir. Tasarımcı kendisini illa ki o dönemin ihtişamını verebilmek için zorlamakta ve sonuç hüsrarla bitmektedir. Çünkü tasarımcının o dönemde kostüm gerçekliğini birebir yansıtmak isteyerek abartıya yönelmesi kostümün oyunu temsilen üstlendiği görevi yok etmektedir. Tarihsel kaygının ikincisi de, herhangi bir olayın ayrıntıları üzerinde duran yüzeysel tarih anlayışıdır. Burada, tasarımcı tasarımında dönem kostümlerinin her ayrıntısı üzerinde takılmaktadır. Durum böyle olunca seyirciler sahnede yalnızca bu ayrıntılara takılarak oyuna dair hiçbir şeyi hatırlamamaktadır. Oyun bittiğinde de aklında sadece bu ayrıntılar kalmaktadır.

Kostümlerin uygunsuzlukla sonuçlanmasına neden olan bir diğer durum da estetik yoksunluğudur. Giysilerde birden fazla süslemenin yer alması kostümün tam anlamıyla bir renk cümbüşünden meydana gelmesi o kostümün güzel olduğu anlamına gelmemektedir. Kostüm tasarımcıları tasarımlarını hazırlarken oyunun çerçevesini mutlaka göz önünde bulundurmalarıdır. Muhteşem olarak nitelendirilebilecek kostüm yapmak amacıyla akla gelen her türlü tarzı, süslemeyi uyumlu olduğunu düşünmeksizin tasarımlarında kullanmaları ancak seyircilerin gözlerini boyamakta, tiyatro adına hiçbir sanatsal nitelik taşımamaktadır.

Son olarak parasal kaygılar kostüm uygunsuzluğuna neden olmaktadır. Burada tasarımcı giysilerde fazlasıyla abartıya kaçarak ve gösterişli malzemeler kullanarak seyirciye kostüm hakkında çok pahalı ve oldukça değerli düşüncesini yerleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu durumda ise seyirciler oyunu değil, giysileri izlerler. Söz konusu olan her üç durumda da kostüm tasarımı yaparken tasarımcının oyunu hiçe saydığı ve sadece giysisini ön plana çıkarmayı hedeflediği görülmektedir.

Kostüm tasarımı yaparken oyunda geçen rollerin çok iyi bir şekilde tanınması gerekir. Daha sonra her karakterin ruh halini yansıtacak renkler kullanılmalıdır. Örneğin, oyunda mutsuz ve yalnız bir karakteri canlandırarak olan oyuncuya fısıltı yeşili, pembe, kırmızı gibi renklerle bir kostüm tasarımı yapılırsa seyircide karaktere

dair bir soru işareti oluşur ve rolden hiçbir şey anlaşmaz. Buna benzer olarak şu örneği de vermek mümkündür: 'Bin Bir Gece Masalları'nda anlatıldığına göre Halife Harun Reşit öfkelendiği ve herhangi bir şeye kızdığı zaman kırmızı bir giysi giymektedir. Demek oluyor ki, kırmızı Harun Reşit'in öfkesini sembolize eden bir renktir. Bu işaret halifenin uyruklarına bilgi veren bir belgeyi Sultanın ruh halini ve ondan çıkacak her türlü sonucu gözle görülebilecek bir şekilde duyurmayı amaç edinmiştir (Barthes, 1966:50).

İşaretlere dair bir takım kostüm hataları da görülmektedir. Bunlar, işaretin yoksunluğu, işaretin edebiyata özentisi, fazla bilgiyle yüklü işaretler, kusursuzluk ve işaretlerin iç dengesizliği ve yoğunluğu olarak sıralandırılabilir. İşaret yoksulluğundan kastedilen şey tasarımcının kostümü tasarlarken karakterleri yansıtacak bir sembol seçtiğini zannetmesi, ancak sembolün hiçbir anlam taşımamasıdır. İşaretin edebiyata özentisi ise oyuncunun canlandırdığı karakteri tanıtmak, onunla ilgili bir ipucunu aydınlatmak amacıyla dolambaçlı yolları seçmesidir. Öfkelenğinde kırmızı renk giyen bir karakteri kırmızı renk giysiyle anlatmak yerine kırmızı domateslerle o işareti vermek buna bir örnektir. İşaretlerin fazla bilgiyle yüklenmiş olması ise karakterleri yansıtacak sembollerin sayılamayacak güçlükte olması ve işaretler kargaşasının meydana gelmesidir. Giyside kusursuzluğa gitmek de işaretlerin tam olarak yansıtılmamasına neden olmaktadır. Burada çağı belli olmayan oyunlarda kullanılan tarihsel giysiler örnek teşkil etmektedir. Çünkü zamanda belirsizlik, ancak giyside güzellik söz konusudur. Bu da anlamsız olmaktadır. Son olarak, kostümlerde hataya sebebiyet veren işaret yetersizliği de işaretlerin iç dengesizliğidir. Burada tasarımcı bir işareti tüm kostümlerde eşit ölçüde kullanmaktadır. Böyle olunca da karaktere dair hiçbir ipucu yakalanamamaktadır.

Kostümlerde kullanılan işaretler görevsel bir nitelik üstlendikleri zaman başarıya ulaşmaktadır. Giysi eserin vermek istediği mesajı iletmesini engellemiyor ve oyuncunun görevini yerine getirmesine engel teşkil etmiyorsa o kostümün uygun olduğu söylenebilir. Kostüm oyunda sadece etkinin artırılmasını ve karakterlerin

daha net anlaşılmasını sağlama görevini üstlenmektedir. Ayrıca, giysilerle karakterlerin sınıf farklılıkları da vurgulanmaktadır. Yoksul, hizmetçi, polis, asker, doktor, ya da el sanatlarıyla uğraşan kişiler uygun kostümlerle seyirciye yansıtılmaktadır (Efe,1991:59). Burada bir kostüm uygunsuzluluğa sebep olmamak için her karakterin özelliklerini inceleyerek doğru mesaj verecek giysiler tasarlanmalıdır.

Kostüm tasarımcısının dekoru ve oyuncuların ten rengini dikkate almaması kostümlerden olumsuz sonuç elde edilmesine neden olacaktır. Eğer kostüm tasarımcısı dekor tasarımcısıyla hiç bir diyalog içerisinde bulunmadan kostümlerini hazırlarsa problemle karşılaşmaması olanaksız olacaktır. Dekorda nötr renklerin ağırlıklı olarak kullanıldığı, tamamen pastel tonların hakim olduğu bir sahne düzeni oluşturulduğunda kostümlerin de buna bağlı olarak daha canlı ve sıcak tonlarda olması gerekmektedir. Ancak, kostüm tasarımcısı dekoru göz ardı ederek kostümlerinde pastel tonlara yer verirse uygunsuz bir yapıya sahip olması kuşkusuz kaçınılmaz olmaktadır. Oyuncunun ten renginin göz önünde bulundurulması çok da gerekli değil gibi düşünülebilir. Fakat oyuncu kostümüyle sahneye çıktığında çok solgun ya da çok canlı bir görüntü elde edebilir. Tasarımcı kostümü tasarlamadan evvel oyuncuyu mutlaka görmeli ve oynayacağı karakterle ilişkisini belirlemelidir. Düz ve koyu bordo renk beyaz tenlileri daha canlı gösterirken esmer kişileri daha durgun göstermektedir. Bir oyunda oldukça hüzünlü bir karakteri canlandıracak olan oyuncu için (beyaz tenli, sarışın bir oyuncu) kostüm tasarımcısı bordo bir giysi düşünürse yanlış olur çünkü bordo onu daha canlı gösterecektir. Eğer tasarımcı öncelikle oyuncuyu tanımış olsaydı bu oyuncunun ten rengiyle uyumlu ve ona hüzünlü bir görünüm kazandıracak olan daha farklı bir renk tercih ederdi.

Kısacası, uygun bir tiyatro giysisinin olması ve olumsuz sonuçlarla karşılaşılması için kostümün maddeden uzak, saydam ve net olması gerekmektedir.

İyi bir kostüm tasarımcısının görevi, kostümleri tasarlarken mümkün olduğunca karakterlerin psikolojik gelişimi, sosyal statülerini ve kişiliklerini tasvir

ederek giysileri taşıyacak olan oyuncuların etkisini ön plana çıkarmaktır. Oyundaki karakterlerin ruh halini giysiyle yansıtırken oyuncuyu da ön planda tutacaktır. Kostüm tasarımcısının taşıması gereken bir takım özellikler bulunmaktadır. Bunlar;

- Kostüm tarihini bilmek,
- Giysi hazırlama bilgisine sahip olmak,
- Karakterlerin psikolojilerini tasvir ederek onların içsel duygularını da dışa yansıtmayı sağlayacak olan hayal gücüne sahip olmak,
- Giysinin görünümüne uygun renk ve şekil bilgisine sahip olmak,
- Hayalindeki düşünceleri çizime dönüştürebilme yeteneğine sahip olmak,
- Takım olarak çalışabilme ve her bireyle haberleşerek onlara destek olma ve motive etme gücüne sahip olmak (Holt, 1998:8).

Kostüm tasarımcısı, asla işini tek başına gerçekleştirmemektedir. Kostümlerini oluştururken, ışık teknisyeni, dekor tasarımcısı, rejisör ve terzilerle fikir alışverişinde bulunmaktadır. Tasarımcı, özellikle işini gerçekleştirirken sürekli olarak rejiyle iletişim halindedir. Reji tasarımcıya çalışmalarını nasıl gerçekleştireceği konusunda kendisine yön vermektedir. Kostüm tasarımcıları, bazen çok büyük projelerde görev almaktadırlar.

Kostüm tasarımcısının diğer bir görevi de oyunda yer alan karakterleri çok iyi bir şekilde analiz etmektir. Onun işinin püf noktasını da bu oluşturmaktadır. Kostüm tasarımcısı çizimlerini yaparken oyundaki karakterlerin kişiliklerini yansıtır yansıtmadığını mutlaka kendisine sormalıdır, bunun için de oyundaki her perdeyi ayrı ayrı değerlendirmesi gerekmektedir.

Bir kostüm tasarımcısının karakter analizlerini yaparken bir takım sorular sorması gerekmektedir. Bunlar;

- Her sahenin kendi içindeki havası nedir?
- Her sahnede yer alan karakterlerin rolü nedir?
- Oyunculardan hangileri figüran, hangileri ana kahramandır?

- Bir karakterin oyundaki diğer karakterlerle ilişkisi nedir?
- Oyunda yer alan karakter bir önceki sahneye göre değişiklik geçirmiş midir?

Kostüm tasarımcısı bütün bu sorulara yanıt verdikten sonra her bir karakterin oyundaki fonksiyonunu ve psikolojik durumlarını kostümlerde kullanılan renklerle, kesim özellikleriyle ve kostüme eklenen aksesuarlarla oyuncuların taşıyacakları giysilere yansıtmaktadırlar.

Kostüm tasarımcısı oyuna ve oyunculara dair gerekli araştırma ve incelemelerini yaptıktan sonra bunları hayata geçirmeye başlamaktadır. Sahne dekorundaki figür ve kostümlerin çizimi için pek çok aşamadan geçilmektedir. Öncelikle oynanacak oyunun çeşit ve stilini belirleyip, rejisörle konuşup, oyunun ve sahneye koyuşun ana fikrini anlarlar. Daha sonra çizim başlar. Kullanışlılık ön planda tutularak, çizimlerde detay olarak pililer, düğmeler, cepler, şeritler belirtilir. Rejiye göre stile yakınlığı ve uzaklığı, oyunun çeşidine göre önemliliği belirtmek için istenen nesnelere abartılır ya da söndürülür. Kostümlerin yardımcıları aksesuarlardır. Ayakkabı, eldiven, çanta, şapka, çorap, baston, şemsiye, dantel yakalar, manşet ve kravat tarihi gerçeklere uygun bir şekilde seçilerek figürün karakterine yardımcı olması gerekmektedir.

Tasarımcı çizdiği kostümün oyuncu üzerinde ne şekilde duracağını hesaplayarak onun oynadığı role nasıl bir katkıda bulunacağını düşünmesi gerekmektedir. Bu amaç doğrultusunda, oyuncunun vücut hatlarını istediği gibi şekillendirerek, kimi zaman yastıklarla dolgunlaştırarak oyuncunun biçimini bozabilmeli kimi zamanda var olan görsel bozuklukları ortadan kaldırabilmelidir.

Kostümlerin oluşumu genel olarak yukarıda bahsedilen basamaklar dahilinde gelişim göstermektedir. Kostüm hazırlığını genel olarak gözlemlersek kostüm tasarımcısının çalışmalarını üretim öncesi dönem ve üretim dönemi olmak üzere iki başlık altında gerçekleştirilmektedir.

Üretim Öncesi Kostüm Hazırlığı

Üretim öncesi dönem, plan ve hazırlık dönemi olarak adlandırılmaktadır. Bir oyuna nasıl yaklaşılacağına dair fikirler, çizim eskizleri ve bu unsurların geliştirilmesine yönelik dönemdir. Üretim öncesi dönemde kostüm tasarımcısına büyük görevler düşmektedir. En başta tasarımcının oyunun teksini çok iyi bir biçimde incelemesi ve oyuna dair her şeyi bilmesi gerekmektedir. Özellikle de yönetmenle yapılan görüşmelerde tartışmaları yönlendirebilmek amacıyla oyunu sindirebilmek ilk sırada yer almaktadır. Ayrıca oyun için ayrılan bütçenin de bilinmesi gerekmektedir. Üretim öncesi dönemde son aşama olarak hazırlık ekibinin oluşturulmasına sıra gelmektedir.

Kostüm tasarımcısı tüm bu analizleri yaptıktan sonra işe “kostüm planı” hazırlamakla başlamaktadır. Kostüm planı diğer bir anlamda oyun akışını kostümlerle bağlantılı olarak anlatmanın bir yolu olarak gösterilmektedir. Tasarımcı açısından kostüm planı hazırlamak önceliklerin ne olduğunu görmek bakımından önem taşımaktadır. Kaç adet giysiye ihtiyaç olduğu, her oyuncunun kaç giysi değiştireceği gibi soruların yanıtı tasarımcı tarafından hazırlanan bu planda yer almaktadır. Aynı zamanda giysilerin rengi, dokusu, görünümü ve hangi oyuncunun hangi kostümleri giyeceği bu planda yer almaktadır. Kostüm tasarımcısı oyun incelemesini yaptıktan sonra bu planı hazırlamaktadır. Plan tasarımcının işini büyük ölçüde kolaylaştırmaktadır. Çünkü oyunun hikâyesini bir bütün halinde görmektedir. Dolayısıyla kostüm tasarlamada plan hazırlığı büyük önem teşkil etmektedir.

Plan hazırladıktan sonra araştırma bölümü gelmektedir. Bu bölümde tasarımcı oyunla ilgili araştırmalar, kumaş ve aksesuar seçimini gerçekleştirmektedir. Oyunla ilgili araştırmalarda özellikle de dönem oyunlarında tarihsel doğruluğu yakalamak önem taşımaktadır. Çünkü tarihsel araştırma kostüm tasarımcısına tasarımlarını yaparken güvenilir standartlar vermektedir. Bu standartlar tüm oyunlar için geçerli olmaktadır. Kostüm tasarımcısının tarihsel araştırmasını detaylı olarak yapması oyunun ikna edici tavrını da hareketlendirmektedir. Tarihsel araştırmanın yanı sıra kostüm tasarımcısının

toplumun genel akışını da incelemesi sınıf farklılıklarını ve her sınıfın ne tür bir giyim tarzı olduğunu gözlemlemesi tasarımları oluşturmada ona yardım etmektedir.

Kostüm tasarımcıları aksesuarlarla ilgili araştırmaları yaparken heykel ya da porselen bebeklerde kullanılan saç stillerinden etkilenebilmektedirler. Bunların yanı sıra antikacıda bulunan kataloglar, koleksiyonlarda bulunan kitaplar ve dergiler de tasarımcıya kostümlerinin hazırlanmasında yol gösterebilmektedir. Kostüm tasarımcısı oyun incelemesini, tarihsel araştırmasını ve aksesuar incelemesini yaptıktan sonra tasarımını meydana getirmede önemli bir yere sahip olan dokuma seçimini gerçekleştirir. Bu aşamada, kumaşların dokuma yüzeylerini dikkatli bir biçimde düşünmek kostümlerin kolaylıkla anlaşılmasına faydalı olacaktır. Kumaş dokusu seçilirken giysinin vereceği mesaj düşünüldükten sonra dokuma yüzüne karar verilir. Farklı dokuların seçimi tasarımlara çeşitlilik ve ilginçlik kazandırmaktadır. Tasarımcı kostüm dizaynını gerçekleştirirken zıt dokumalara da yer vermektedir; pürüzlü yüzeylerle düz yüzeyler, mat yüzeylerle parlak yüzeyler gibi. Bu tür dizaynlar, kostümün etkileyeceğini de arttırmaktadır. Kostüm tasarımcısının kostümler için seçtiği kumaşların dokusu da karakter özelliklerini açıklamak açısından oldukça önemli görülmektedir. Dolayısıyla tasarımcı hangi kumaşın oyuncunun rolünü ve onun sosyal pozisyonunu daha iyi yansıtacağını bilmektedir.

Tasarımcı hangi malzemelerle neyi üretebileceğini de gördükten sonra çizim aşamasına geçer. Burada ise figürün meydana getirilmesiyle işe başlanır. Çünkü kostüm tasarımını silüete giydirmek modeli algılama açısından önem taşır. Elde edilen model giysiyi üç boyutlu olarak algılamayı ve oyuncunun üzerinde nasıl duracağını kâğıt üzerinde görmeyi sağlayarak tasarımcıya yol gösterir.

Model çizimi yapıldıktan sonra kostümlerin silüete giydirilmesi işlemi de yapıldıktan sonra renklendirme yapılır. Renklendirmede her tasarımcı kendine uygun tekniği kullanmaktadır. Suluboya, guaj boya, spreyci boya, ve kolaj gibi tekniklerle yoruma gidilir. Tasarımların kâğıda çizilmesinde kullanılan formların karakteri ortaya çıkaracak nitelikte olması gerekmektedir. Örneğin, mutlu bir karakter genellikle hafif tombul ve yuvarlak hatlarla resmedilirken cimri karakterler oldukça zayıf ve dar

formlarla resmedilirler. Bu çalışmalar sonucunda tasarımın resim aşaması da tamamlanır. Bundan sonraki aşamada üretim dönemi gelmektedir.

Üretim Dönemi Kostüm Hazırlığı

Oyun incelemeleri, plan hazırlığı, araştırma, kumaş seçimi, modelin çizilip modelin giydirilmesi ve renklendirilmesiyle kostüm tasarımcısının üretim öncesi hazırlığı son bulmakta ve üretim dönemi başlamaktadır. Üretim aşaması kağıttaki tasarımın gerçeğe dönüştürülmesi açısından büyük titizlik gerektirir. Bu aşamada, kostüm tasarımcısı ve oyuncular hep beraber çalışırlar. Oyuncuların fiziksel olarak değişime uğramamaları oldukça önemlidir.

Tasarımcı öncelikle çizdiği kostümlerin birer örneğini oyunculara ve terzilere dağıtır. Bu şekilde oyuncular hangi kostümü taşıyacakları konusunda önceden bilgi sahibi olurlar, terziler ise istenilenin ne olduğunu daha iyi kavrarlar. Sahne yönetmeniyle de iletişimde bulunmak üretim dönemi açısından önemlidir. Tasarımcı yaptığı her çalışmayı yönetime sunarak giysinin üretimiyle ilgili geri dönütler alır ve bu bilgiler dahilinde kostümlerini meydana getirir.

Kostüm tasarımcısının üretim planında zamanın çok önemli bir yere sahip olduğu görülür. Kâğıttaki kostümün iki boyutlu bir çizim olmaktan çıkarak gerçeğe dönüştüğü aşama üretimdir. Oyuncuların vücut ölçüleri alındıktan sonra kostümlerin kalıpları hazırlanır. Daha sonra kumaşlar kesilip dikilir ve manken üzerinde kostümün genel duruşu hakkında tezi ve kostüm tasarımcısı değerlendirmelerde bulunurlar.

Kostümlerin manken üzerinde düzeltmeleri yapıldıktan sonra oyuncular üzerinde prova yapılır. Bu aşamada bir takım çalışmalar gerçekleştirilir:

1. Kostümü giyen oyuncu üzerinde etek ucuna, kol kesimine, yakanın duruşuna bakılmakta ve gerekli düzeltmeler oyuncunun üzerinde yapılır
2. Oyuncuların hareketliliğinin sınırlılığı ya da rahatlığı giysiler üzerlerindeyken detaylı olarak incelenir

3. Bu aşamada tasarımcı oyuncu üzerinde başka bir kesim de yakalayabilir. Böyle bir durum söz konusu olduğunda tasarımcı düşüncelerini tekrar gözden geçirme fırsatını kullanmalıdır.

Bütün bu aşamalardan sonra giysilerin son bir provası yapılır. Buradaki amaç provalar esnasında oyuncuların giysilerini doğru taşıyıp taşımadıkları, kostüm içerisinde rahat edip etmedikleri, kısacası kostümlerini ne şekilde taşıdıklarını görmektir.

Görüldüğü üzere bir oyun için hazırlanmış olan kostümlerin başarıyla taşınması sadece tasarımın ve dikişin başarılı olmasıyla değil, aynı zamanda tasarımcı, terzi ve oyuncuyla koordineli bir çalışmanın sonucunda sağlanabilir.

Sonuç

Tiyatro sahnesine büyük ölçüde katkıda bulunan ve oyunu kıyafetlerle anlatmayı amaç edinmiş kostüm tasarımının tarihsel süreç içerisinde, oyunun başarısı açısından oldukça önemli görülmüştür. Eski çağlarda kostümler oldukça abartılı bir biçimde hazırlanmıştır ve gerçeğe uygunluk esas alınmıştır. Günümüze yaklaştıkça oyunda geçen dönemin havasını yansıtacak öğeler kullanılarak kostümler hazırlanmaya başlanmıştır.

Bu çalışma ile bir oyuna kostüm tasarımı yaparken nelerin dikkate alınması gerektiği ortaya çıkarılmış, aynı zamanda da bir tiyatro eserinde karakterlerin vermesi gereken mesajları kıyafetlerle yansıtmaya yöntemleri belirlenmiştir. Yapılan çalışmada bir tiyatro eserine en uygun şekilde nasıl kostüm tasarlanabileceğini sunmak amacıyla, tiyatro kostüm tasarımında hangi basamakların izlenmesi

gerektiđi, başka bir ifadeyle, kostüm tasarımı oluşum sürecinin nasıl olması gerektiđi şekilde açıklanmıştır.

KAYNAKLAR

ANONİM, (1969). **Cumhuriyet Ansiklopedisi**.

AKSEL, E., (1988). **Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi**, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul.

AKSEL, E., (1988). **Tiyatro Tasarımının İç Yapısı ve Tasarımcının Ödevleri**, Mimar Sinan Üniversitesi Matbaası, İstanbul.

BABLET, D., (1966). Dekor Sözcüğü Zaman Aşımına Uğramıştır. (Çev. Rezan PESEN), Türk Dili, (178),

BARTHES, R., (1966). *Tiyatro Giysisi Hastalıkları*. (Çev. Salah BİRSEL), Türk Dili, (178).

EFE, F., (1991). Dram Sanatı. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.

ESSLIN, M., (1998). Dram Sanatının Alanı. Çev. NUTKU, Özdemir. Yapı Kredi Yayınları. İstanbul.

HOLT, M., (1988). Costume And Make- Up. Phaidon- Oxford.

JARRY, A., (1966). *Dekor ve Oyuncu*. (Çev. Tahsin SARAÇ), Türk Dili, (178).

KIDD, M., (1966). Stage Costume. A&C Black London.

ÖZDEMİR, N., (2002). Sahne Bilgisi. Kabalcı Kitabevi. İstanbul, 2002.

TENSCHERT, J., (1966). Dramaturg Kime Derler. Çev. Salah Birsal, Türk Dili, (178), Ankara.

<http://www.andrew.cmu.edu/user/zix/caucasian.htm>, 2008.

<http://www.theatrelinks.com/costume.htm>, 2008.

<http://www.bisanat.com/yazilar/detay/419-Antik-Yunan-Tiyatrosu/3>, 2009.

<http://www.bgst.org/tb/yazilar/200207mv.asp>, 2009.