

TIYATRO İÇİN KOSTÜM TASARIM SÜRECİNİN ANALİZİ

Tuğba ŞENER*, Neşe DÜNDAR**

* Yrd.Doç.Dr., Hoca Ahmet Yesevi Uluslararası Türk-Kazak Üniversitesi,
Sanat Fakültesi, tugba.sener@ayu.edu.kz

** Öğretmen, Konya Büyükşehir Belediyesi, Meslek Edindirme Kursları,
neseacar80@gmail.com

ÖZ

Anahtar sözcükler:

Kostüm tasarımı,
tiyatro, dekor
tasarımı

Kostüm, tiyatro sahnesinde karakterleri ve yapımın doğasını anlamada önemli bir iletişim aracıdır. Sahnedeki sessiz tercüman olarak da nitelenen kostüm, seyirciye bilgi vermenin yanı sıra performansındaki görsel etkiyi artırmak yoluyla oyuncuya da destek olmaktadır. Kostümün tiyatro sahnesini oluşturan diğer tasarım uygulamaları, yönetmen ve oyuncularla ilişkisinin ortaya konulması, tutarlı ve etkili bir sahne oluşturmak açısından önemlidir. Bu çalışmanın amacı, tiyatro sahnesi için kostüm tasarım sürecini belirlemek ve kostümün tiyatro sahnesindeki diğer yaratıcı süreçler ve kişilerle ilişkisini ortaya koymaktır. Araştırmada örnek olay modelinden faydalanılmıştır. 2016-2017 tiyatro sezonunda Konya Devlet Tiyatrolarında sahnelenen Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarım süreci, araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Örneklemin belirlenmesinde yargısal örneklem tekniklerinden amaçsal örneklem seçim tekniği kullanılmıştır. Araştırma verileri araştırmacı tarafından geliştirilen görüşme formu kullanılarak kaydedilmiştir. Araştırma sonucunda sahneyi oluşturan kostüm, dekor ve ışık unsurlarının bir bütün olarak görüldüğü, en yaratıcı ve verimli sonuca ulaşmak için kreatif ekibin yönetmenin öncülüğünde ortak çalışması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgulardan yola çıkarak tiyatro için kostüm tasarımı yapmak isteyen tasarımcılara önerilerde bulunulmuştur.

AN ANALYSIS OF COSTUME DESIGN PROCESS FOR THE THEATRE

ABSTRACT

Costume is a very important communication tool for understanding the characters on the theatre stage and the nature of the production. Costume, which is described as a silent interpreter on stage, does not only give information to the audience, but also enhances the visual effect on the performance, thus supports the actor. Costume's other design applications, which form the theatre stage, and putting forward the relationship between the director and the actor are important for creating a consistent and effective scene. The aim of this study is to determine the costume design process for theatre stage and to reveal costume's relationship with other creative processes and people. Case method is used in the research. The sample of the study is the costume design process in Fermanlı Deli Hazretleri play, which was staged on Konya State Theatres in 2016-2017 theatre session. Purposeful sample technique, which is one of the judgmental sampling techniques, is used to determine the sample. The data for the research is recorded by using the interview form developed by the researcher. The result of the study is that costume, scenery and lighting are regarded as a whole, and to achieve the most creative and effective results, creative team must work together under the guidance of the director. Based on the findings, suggestions were made for designers who wish to design costumes.

Keywords:

Costume design,
theatre, scenery
design

1. Giriş

Bir dram ve canlandırma sanatı olan tiyatro, oyun yazarı, besteci, koreograf, dramaturg, yönetmen, oyuncu, kostüm tasarımcısı, maske yapımcısı, şef ve müzisyen gibi çok geniş bir sanatçı gücünün toplamıdır (Güler, 1997: 7). Tiyatro sahnesini oluşturan dekor, kostüm, ışık, aksesuarlar, oyuncunun davranışları ve sahnede yaratılan durumlar bir anlama yönelik olduğu için tiyatro bir göstergeler sanatı olarak kabul edilir. Dekor, oyunun nerede geçtiğinin gösterirken kostüm, oyuncunun kim olduğunu gösterir, rolün göstergesidir (Keskin, 2008: 41).

Tiyatronun ilk zamanlarından bu yana oyuncuların kostümlerine özen gösterdiği günümüze kalmış duvar freskleri ve vazolar üzerine işlenmiş süslemelerde görülmektedir (Neyzi, 2004: 12). Tiyatro kostümleri, dönemin ekonomik, sosyal ve teknik yapısına, giyim kültürüne, hakim olan sanat anlayışına paralel olarak bir değişim göstermiş olup her dönemde titizlikle düşünülmüş olarak hazırlanmıştır.

Bu araştırma; tiyatro sahnesi için kostüm tasarım sürecini belirlemek ve kostümün tiyatro sahnesindeki diğer yaratıcı süreçler ve kişilerle ilişkisini ortaya koymak amacıyla yürütülmüştür. Bu genel amaçlar doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır.

- Kostüm tasarım sürecini oluşturan temel faaliyetler nelerdir?
- Kostüm tasarımı ile dekor tasarımı arasındaki ilişki nedir?
- Kostüm tasarımı ile yönetmen arasındaki ilişki nedir?
- Kostüm tasarımı ile oyuncu arasındaki ilişki nedir?

Araştırma, tiyatro sahnesi için kostüm tasarım sürecini, bu süreçte dikkate alınması gereken temel ilkeleri ve kostüm tasarımının dekor tasarımı, yönetmen ve oyuncu ile ilişkisini ortaya koyması bakımından önemlidir. Araştırma sonuçları, moda tasarımı öğrencileri başta olmak üzere kostüm tasarımı alanında kariyer yapmak isteyen kişilere, genç tasarımcılara, sahnelenen bir oyun üzerinden gerçekleşen kostüm tasarımı sürecini incelemeye ve bu şekilde kendilerini değerlendirecek kariyerlerini planlamaya yardımcı olabilir.

2. Tiyatro Sahnesinde Kostüm

Tiyatro için kostüm, izleyiciye karakterin ruh halini, mesleğini, statüsünü, yaşını, cinsiyetini ve kültürünü yansıtabilen giysilerin yansıması, iç çamaşırı, şapka, şemsiye, yelpaze, mücevherat, çorap ve ayakkabı gibi tüm aksesuarları içeren bir araçtır (Opong vd. 2013: 10). Kostümler günlük giysilerden farklıdır. Giysilerin temel fonksiyonu örtmektir. Kostüm ise sembolik bir ifade biçimi olarak kullanılabildiği gibi bir iletişim aracı olarak da kullanılmaktadır (Eze vd. 2015: 23).

Kostüm tasarımı, tasarım kavramlarının belirli ilkeler doğrultusunda yorumlandığı ve fikirlerin ürün haline dönüştürüldüğü kostüm oluşturma sürecini ifade ederken kostüm tasarımcısı, karakterlerin görünümünü en doğru şekilde sağlayacak giysi ve aksesuarları tasarlamakla sorumlu kişidir (Koca vd. 2011: 55). Kostüm tasarımcısı, yönetmen ve oyuncularla yakın işbirliği içinde hikayedeki aktörler ve arka plan kişileri dahil olmak üzere bir yapımdaki tüm kostümleri tasarlamakla yükümlüdür (Rose, 2003: 16).

Tarihteki ilk sahne deneyimlerinden günümüze kadar kostüm tasarımına yönelik anlayış ve uygulamalar çeşitlilik göstermiştir. Örneğin Antik tiyatrodaki sahne kostümü, dönem kostümünün stilize edilmesi, günlük giysilere ilaveler yapılması yoluyla tasarlanmıştır. Barok ve rokoko dönemlerinde oyunun geçtiği zaman göz ardı edilerek saray giysileri tercih edilmiştir (Aksel, 1988: 24). 20.yüzyılda ise tarihsel kesinliğin birebir yansıtılması yerine kostümün karakterin kişiliğini anlatmasına ve karakter üzerine düşündürücü olmasına yönelik bir tasarım anlayışı hakim olmuştur (Yerdelen, 2014: 52).

Nitelikli kostüm tasarımları geliştirmek için kostümün işlevini, tasarım sürecini ve tiyatrodaki diğer yaratıcı süreçlerle ve kişilerle ilişkisini incelemekte fayda vardır.

2.1. Kostümün İşlevi

Kostüm izleyiciye önemli bilgiler verir, bir oyunun diyalogunda görünmeyen sessiz tercümanlardır (Afuye, 2015). Karakter bir söz söylemeden önce seyircinin onun yaş, sosyal statü, kişilik, milliyet, sevdiği ve sevmediği şeyleri belirleyebilmesine imkan verir (Abuku vd. 2010: 192). American Alliance of Community Theatre, kostümün işlevini aşağıdaki gibi sıralamıştır:

- Yapımın ruh halini ve stilini güçlendirmek,
- Büyük ve küçük karakterleri ayırt etmek,

- Karakterler arasındaki ilişkileri göstermek,
- Oyuncunun görünümünü değiştirmek,
- Karakter gelişiminde ve yaşındaki değişiklikleri göstermek,
- Kendi başına güzellik objesi olmak.

Kostüm tasarımları giysiye baston, şapka, eldiven, ayakkabı, mücevher veya maske gibi aksesuarları da dahil etmelidir. Bu aksesuarlar kostüm üzerindeki görsel ilgiyi artırır ve bir karakteri diğerinden ayırmaya yardımcı olur (www.aact.org).

Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Kütüphanesi'nin bir hizmeti olan DSpace@MIT üzerinden yayınlanan bir çalışmada ise kostümün temelde karakteri tanımlama, oyunun tema, konsept ve duygu durumunu/ruh halini destekleme işlevi gördüğü ifade edilmiştir (dspace.mit.edu). Sahnede kostümü canlı bir eş gibi kullanma ilkesi vardır. Kostümlere ve onların yarattığı etkiye büyük özen gösterilir böylece kostüm bir protez gibi oyuncunun bedenine destek olur, onu sürekli değiştirirken aynı anda saklar. Bu sayede oyuncunun ortaya koyabildiği güç ve enerji, kostümün başkalaştırma işlevi yoluyla artar (Barba vd. 2002: 317).

2.2. Kostüm Tasarım Süreci

American Alliance of Community Theatre, kostüm tasarımcılarının, üretilecek senaryoyu okuyarak çalışmalarına başlaması gerektiğini belirtmiştir. Sonrasında, üretim belirli bir tarihsel döneme aitse bu dönemin modası araştırılmalıdır. Bu süreçte kostüm tasarımcısının sorumluluklarından biri de kostüm planı ve kostüm listesi hazırlamaktır. Yönetmen ve yapımcı ekibi kostüm tasarımcısının ön taslaklarını onayladığında, tasarımcı nihai kostüm tasarımlarını hazırlayabilir (www.aact.org).

Manriquez ve McCluskey, kostüm tasarım sürecini; kostümlerin doğruluğunu sağlamak için yer ve zaman araştırması yapmak, tüm sahneler için gerekli kostümlerin listesini veya kostüm planını hazırlamak, kumaş ve diğer materyaller üzerine araştırma yapmak ve tasarımı tamamlamak olarak sıralamıştır (2014: 174).

Nance, moda ve kostüm tasarımı süreçlerini analiz ederek süreçlerin benzerlik ve farklılıklarını belirlemeyi amaçlamıştır. Kostüm tasarımcıları ile yapılan görüşmeler farklı yaklaşım, amaç ve hedefleri olsa da her iki sürecin benzer olduğunu ortaya koymuştur. Kostüm tasarım sürecini oluşturan faaliyetler; senaryo okuma,

araştırma, kostüm planı hazırlama, eskiz, yönetmen ile görüşme ve nihai çizimlerin hazırlanması olarak tespit edilmiştir (2008: 39).

Kostüm tasarım sürecinde bir takım temel ilkelere uymak gerekmektedir. Bu ilkeler doğrultusunda kostüm (Eze vd. 2015: 24) :

- Yapımın ruh halini ve stilini belirlemelidir.
- Performansın tarihsel periyodunu ve gerçekleştiği yeri belirtmelidir.
- Karakterlerin toplumdaki statülerini, mesleklerini ve kişiliklerini belirtmelidir.
- Karakterler arasındaki ilişkiyi göstermeli, ana karakter ile yardımcı karakterleri ayırmalı, bir gurubu diğerleriyle karşılaştırabilmelidir.
- Bireysel karakterin önemini ve oyunun temasını sembolik olarak aktarmalıdır.
- Bireysel performans ihtiyaçlarını karşılamalı, oyuncunun kostüm içinde özgürce hareket etmesini sağlamalı, bir kostümden diğerine çabucak geçmesine imkan vermelidir.
- Bir bütün olarak tüm yapımla özellikle de diğer görsel öğelerle tutarı olmalıdır.

Özellikle gezici oyunlarda, aktörler birden fazla oyun oynuyorsa kostümlerin açılması ve kapanması, yıkanması kolay olmalı ve oyun birçok farklı yerde ve zeminde sahneye koyulacağı için renkleri dikkatlice seçilmelidir (Wienczek, 2009). Tiyatronun müzik, dans ve konuşma diyalogunu birleştiren bir form olan müzikalde ise kostüm tasarımının, kuvvet, ritim, duruş, eğilme, bükülme ve esneklik ile sağlanan hareketi vurgulaması sağlanmalıdır (Huaixiang, 2010: 229). Tasarımların ürün halini alarak tamamlanmasının ardından kostümlü ve makyajlı provada bir takım sorunlar belirebilir. Genel provaya kadar bu sorunlar çözümlenmelidir (Şengezer, 1999: 21).

Kostüm tasarımcısından bir tiyatro prodüksiyonu için kostüm tasarlaması istendiğinde tasarımlar tamamlandıktan sonra işi biter. Kostümün üretimi ise üretimden sorumlu bir amirin sorumluluğundadır (Musgrove, 2002: 181). Tiyatro kostümleri genellikle her bir sanatçının ölçülerine ve yapımın gereksinimlerine özgü olmak üzere tek seferlik üretilir. Tiyatro kostümlerinin üretimi terzilerin yetenek ve uzmanlığına dayanmaktadır (Garland vd. 2016: 95). Büyük tiyatro evleri kostüm üretimi için kendi terzi ekiplerine sahiptir. Her yapımcı, her departman için bir bütçeye sahiptir ve tasan-

rımcılar stokta mevcut olanları da hesaba katarak bütçeye göre bir plan yapmalıdır (Musgrove, 2002: 14).

2.3. Kostüm Tasarımını Etkileyen Faktörler

Metin, reji, oyunculuk, dekor, kostüm, ışık ve diğer tüm öğeler; oyunla iletilmek istenen düşüncenin ve bu düşünceyi aktarış biçiminin birer parçasıdır (Aybar, 2003: 68). Tek başına yapılan işler etkileyici tasarımlar ortaya çıkarabilir ama temsilin bütünü kalitesi, herkesin belirlenen yapı dahilinde ortak çalışmasına bağlıdır (Anderson, 1999; Aybar, 2003: 72 den). Kostüm tasarımını etkileyen diğer tasarım alanları ve kişiler; dekor tasarımı, ışık tasarımı, yönetmen ve oyuncular olarak sıralanabilir.

2.3.1. Dekor ve Işık Tasarımı

Başarılı bir yapım için ışık, dekor ve kostüm ilişkisi iyi kurulmalı, oyunun atmosferi, ışıkla dekor değişimleri iyi yapılmalıdır. Fikir, form ve stille güçlendirilmiş dekor ve kostümler uygun malzeme ile tamamladığında görsel anlatım istenilen düzeye varabilir (Ötken, 2011: 12). Sahne tasarımının bütünü oluşturarak dekor, kostüm, ışık, aksesuar gibi unsurlar bir görüş birliği oluşmadığı sürece tam anlamıyla dramatik aksiyona hizmet etmeyeceklerdir (Temel, 2013: 39).

Işık, tiyatrodaki renk tonu kaynağıdır. İşlevi aktör, eylem ve seti aydınlatmaktır. Dikkatleri asıl aktörün veya bir yüz ifadesinin ya da önemli bir antrenin üzerine odaklamada kullanılabilir (Arıkan, 2001: 265). Kostüm, sahne ışıkları altında denenmeli ve aydınlatma düzeniyle uyum göstermesi sağlanmalıdır. Kostüm için kullanılan bir malzemenin sahne ışıkları altında sağladığı etki gözden geçirilmelidir (Nutku, 2002: 391).

2.3.2. Yönetmen

Yönetmen (sahneye koyucu, reji) sahneyi taslak halinde hazırlar. Temsil için gerekli kostüm, dekor vb. ise yönetmen tarafından tasarlanmıyorsa onun önderliği ve denetimi altında, birlikte çalıştığı sanatçılar tarafından tasarlanır. Yönetmen bu sanatçıların birbirleriyle çatışmadan çalışmalarını sağlamalıdır (Copeau, 2003: 79).

Birçok yönetmen, prova süreci boyunca tasarımcıları yakından takip etmeyi ister. Kostüm tasarımı sürecine başlamak için öncelikle yönetmen oyunundaki görsel sistemlerin hiyerarşisinde kostümlerin önemini belirle-

melidir. Yönetmen, senaryoyu öne çıkarmak istiyorsa tüm karakterlerin tek tip siyah kostüm giymesini isteyebilir; alternatif olarak, yönetmen çok boyutlu bir kurgu sağlamak için kostümlere ağırlık verebilir (Jones, 2001). Diğer yandan yönetmenin, karaktere hiç uygun olmayan bir kostümde ısrar etmesi doğru değildir (Yerdelen, 2010: 134). Bu noktada kostüm tasarımcısının görevi, senaryoya uygun çözümler geliştirmek için yönetmenle işbirliği içinde çalışmaktır (Keeley, 2010: 41).

2.3.3. Oyuncular

Tıpkı insanların günlük yaşamda kendilerini etkileyen olaylara göre giyinmeleri gibi, oyundaki karakter de senaryonun etkilerini yansıtacak şekilde giyinirler. Karakterlerin metinde yeterince tasvir edilmediği durumlarda karakterler, güç algılanan yanlarını giydikleleriyle belli etmelidirler (Yerdelen, 2010: 134). Oyuncunun hareketlerinde ve jestlerinde giysiyi yorumlayan bir ustalık olmalıdır. Kendini rolüne doğru bir şekilde hazırlamış olan oyuncu, üstüne giydiği giysi içinde kötü durmayacaktır (Nutku, 2002: 390).

Kostüm, oyuncunun fiziksel ve psikolojik adaptasyonun kaynaklarından biridir. Hissetme, duyma, yaşama kostümle sağlanabilir. Sahne üzerinde ortaya konan her duyguda oyuncunun üzerinde taşıdığı kıyafetin etkisi vardır (Arıkan, 2001: 366). Sahne kostümünü tasarlarken, oyuncunun oynadığı role göre rahatını sağlamak da çok önemlidir. Oyuncu çok hareketli bir rolü oynuyorsa giysinin teknik özellikleri ve kullanılan malzemenin hafifliği onu rahatlatacaktır (www.tiyatronline.com). Bu açıdan kostüm tasarımcısı, yönetmenin beklentilerinin yanı sıra oyuncunun gereksinimlerini de dikkate almalıdır.

3. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, tiyatro sahnesi için kostüm tasarımı sürecini incelemek ve betimleyebilmek için örnek olay / vaka incelemesi modelinden faydalanılmıştır. Vaka incelemesi, bir ortamın, tek bir kişinin, tek bir tür dokümanın veya olayın ayrıntılı olarak incelenmesidir (Uzuner, 1999: 184). Kostüm tasarımı sürecinin incelenmesi ve kostümün tiyatro sahnesindeki diğer yaratıcı süreçler ve kişilerle ilişkisini ortaya koyulması esasına dayalı vaka incelemesine temel oluşturacak veriler, Konya Devlet Tiyatrolarında sahnelenmekte olan Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm ve dekor tasarımcısı, yönetmeni ve oyuncularıyla yapılan görüşme ve gözlemlerden elde edilmiştir.

2016-2017 tiyatro sezonunda Konya Devlet Tiyatrolarında sahnelenen Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarım süreci, araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Örneklemin belirlenmesinde yargısal örneklem tekniklerinden amaçsal (monografik) örneklem seçim tekniği kullanılmıştır. Amaçsal örnekleme, araştırmacının evren hakkında bilgi sahibi olunduğu ve seçilen birimin evrenin özelliklerini temsil etmesi halinde kullanılan bir tekniktir (Özmen, 1999: 34). Araştırmacı tarafından evrenin tipik bir örneği olduğu düşünülen, dolayısıyla evreni temsil ettiği yargısına varılan örneklemin belirlenmesinde, oyunun araştırmanın yapıldığı yılda sahneleniyor olması, yapım ekibine ulaşılabilir olması, ekibinin görüşme yapmaya istekli olması, geniş bir oyuncu kadrosuna dolayısıyla geniş bir kostüm zenginliğine sahip olması etkili olmuştur. Tasarım ekibi ve yönetmenin yanı sıra yedi oyuncu örneklem dahilinde veri sağlamıştır.

Araştırma verileri araştırmacı tarafından geliştirilen görüşme formu kullanılarak kaydedilmiştir. Görüşme formunda yer alan sorular, literatürden edinilen bilgiler doğrultusunda, kostüm tasarım sürecini ve bu sürecin dekor tasarımlarıyla ilişkisini ortaya koymaya, yönetmen ve oyuncuların kostümlere ilişkin tecrübe ve görüşlerini belirlemeye yönelik hazırlanmıştır. Kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı, yönetmen ve oyuncular için farklı görüşme formları kullanılmıştır. Görüşme formu ile kaydedilen bilgiler alıntılanarak bulgularda yer almıştır.

4. Bulgular

Bu bölümde, 2016-2017 tiyatro sezonunda Konya Devlet Tiyatrolarında sahnelenen Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı, yönetmeni ve oyuncuları ile yapılan görüşmelerin analizine yer verilmiştir.

4.1. Fermanlı Deli Hazretleri Kostüm Tasarım Süreci

Yapımın kostüm tasarımcısı Ceren Karahan Milano Brera Güzel Sanatlar Akademisi, sahne tasarımı bölümünden mezun olmuştur. Yerli yabancı bir çok tarihi ve çağdaş oyun, müzikal, çocuk tiyatrosu gibi farklı yapımlarda görev almıştır.

Tasarımcı, kostüm tasarımcılığı/kreatörlüğü mesleğinde özellikle; tiyatro ve sahne sanatları tarihi,

sanat tarihi, kostüm tarihi, dramaturji, kumaş ve malzeme konularında bilgiye sahip olunması gerektiğini ifade etmiştir. Ayrıca bir kostüm tasarımcısının kostüm üretim süreçlerini bilmemesinin kabul edilemez olduğunu vurgulamıştır. Kostüm tasarımcısının yaratıcı becerilerini kostüm ve moda tarihi ve giysi üretimine yönelik teknik bilgiler doğrultusunda şekillendirmesi beklenmektedir.

Tasarımcı, kostüm tasarım sürecini etkileyen en önemli unsurun 'kreatif ekibin rejiiyle olan iletişimi' olduğunu düşünmektedir. Kostüm tasarım sürecinde genel olarak karşılaşılabilecek en büyük zorluğu da rejisörle yaşanabilecek olası iletişim sorunu olduğu ifade eden tasarımcı, kostüm tasarımcısı ile rejii arasındaki ilişkinin önemine vurgu yapmaktadır.

Tasarımcı, kostüm, dekor, ışık yani sahne tasarımının bir bütün görmektedir. Her ne kadar son sözü söyleyen yönetmen olsa da en yaratıcı ve verimli sonuca ulaşmak için kreatif ekiple rejinin ortak bir dilde buluşması gerektiğine inanmakta. Diğer yandan oyuncuların tasarımı yönlendirme yetkilerinin olmadığını düşünen tasarımcı, bazen tasarımcıyla realizatör arasındaki farkı bilmeyen oyuncularla karşılaştığını ve bu nedenle zaman zaman sıkıntı yaşadığını ifade etmiştir.

Kostüm tasarımlarının ortak bir çalışma ile sonuçlandığını ifade eden Şengezer, teknik ressamlar, marangozlar, aksesuarcular, terziler, şapka ve çiçekçiler, kuaförler, peruka ve makyajcılar, ışıkçılar gibi oldukça geniş bir ekibin dekor ve kostüm tasarımına fikir, görüş, duygu ve anlayış kattığını belirtmiştir. Dolayısıyla tüm düzeylerdeki çalışanların eğitimi ve aralarındaki iletişim kostüm tasarım sürecindeki başarıyı etkilemektedir (1999: 30).

Tasarımcı, tasarım için başlangıç noktasının oyundan oyuna değişiklik gösterdiğini, senaryo okumadan sonra özellikle tarihi ya da belirli bir coğrafyayı içeren oyunlarda araştırma yapmanın ilk adım olacağını belirtmiştir.

Rose, benzer şekilde yönetmenle yapılan görüşmenin ardından, tasarım sürecinin araştırma ile devam ettiğini ifade etmiştir. Bu süreç, internette ve arşivlerde, müzelerde ve kütüphanelerde yapılan araştırmaları, özellikle tarihsel ve çağdaş görsel referansların incelenmesini içerebilir. Tasarımcı, senaryonun konusuna bağlı olarak ofis, hastane, karakol gibi alanlara araştırma gezileri de yapabilir (2003: 2).

Tasarımcı, başta reji olmak üzere, dekor ve kostümde üslup birliği sağlamayı, görselliğin yanında kostümün işlevselliğini göz ardı etmemeyi iyi bir kostüm tasarımının en temel ilkesi olarak görmektedir.

Kostüm tasarımcısı Bowden, kostümün hikayenin görsel öğelerini desteklemesinin yanı sıra konfor, esneklik ve dayanıklılığı sağlaması gerektiğini belirtmiştir (costumers-institute.com). Bu durumda araştırma sonuçlarının da gösterdiği gibi kostümün fonksiyonel olarak da bir giysiden beklenen temel nitelikleri taşıması gerektiği ifade edilebilir.

Fermanlı Deli Hazretleri Oyunun kostüm tasarım sürecindeki temel faaliyetler; senaryoyu okuma ve üzerinde çalışma, yönetmen ile görüşme, görsel araştırma yapma, eskiz çizme, rejisör ile görüşme ve fikir birliği sağlama, nihai kostüm çizimi ve malzeme seçimi olarak tespit edilmiş olup literatürden elde edilen kostüm tasarım süreci ile benzerlik göstermektedir. Fermanlı Deli Hazretleri oyununda klasik unsurlar stilize edilmiş olup grotesk üslupta bir çalışma yapılmıştır. Gerçekçi bir üslup olmadığı için araştırmadan ziyade bol eskiz yaparak tasarımlara ulaşılmıştır. Yapımdaki kostümlerin tasarım üslubunu belirleyen kişi yönetmen olmuştur.

4.2. Dekor ve Kostüm Tasarımı

Yapımın dekor tasarımcısı/dekoratörü Gözde Yavuz, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sahne Dekor ve Kostüm Tasarımı Bölümünden mezun olmuştur.

Dekorator, tasarım sürecini etkileyen unsurların en önemlisinin oyun metni olduğunu, yazarın ne demek istediğini iyi anlamak gerektiğini ifade etmiştir. Yönetmeni tasarım sürecini etkileyen bir diğer önemli faktör olarak gören dekorator, yönetmenin oyuna nasıl yaklaştığını ve oyunun atmosferine dair hayallerini anlamak gerektiğine inanmakta. Sahnenin ve atölyenin teknik olanakları da dekor tasarımını etkileyen diğer faktörlerdir.

Kostüm tasarımlarına müdahale etmenin sözü konusu olmadığını ifade eden dekorator, tasarım sürecinde kostüm tasarımcısı ile iletişim halinde olduklarını ifade etmiştir. Dolayısıyla kostüm ve dekor tasarımları karşılıklı olarak etkileşim içinde sonuçlanmaktadır. Yapımın dekor tasarım sürecinde kostüm tasarımcısı ile

görüşen dekorator, Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostümlerinde kullanılan bazı kumaşları Fermanlı Deli karakterinin çadırında kullanmıştır. Kostüm ve dekor tasarımının doğrudan ilişkili olduğunu çünkü işin görsel kısmının temelinde bu iki unsur arasında oluştuğunu savunan dekorator bu nedenle dekor ve kostüm tasarımında kompozisyon, renk uyumu, üslup bakımından bir uyum yakalanması gerektiğini ifade etmektedir.

4.3. Yönetmen ve Kostüm Tasarımı

Konya Devlet Tiyatrosunda sanattan sorumlu müdür ve yönetmen, aynı zamanda oyuncu olarak görev yapan Ferdi Dalkılıç, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümünden mezun olmuştur.

Yönetmen, yapımın hazırlık sürecinde Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarımcısı ile görüşmüştür. Sahnelenecek oyunun belirlenmesinin ardından yönetmen tasarım ekibini kurarak zihnindeki hikayeyi ekibe anlatmış, ekip oyunun türünden yola çıkarak nasıl bir stilde çalışacaklarına karar vermek üzere araştırma yapmıştır. Fermanlı Deli Hazretleri oyununda avant-gart bir tür olan grotesk stilinde çalışılmıştır. Kostüm tasarımcısıyla oyunun türü üzerine anlaşıldıktan sonra tasarımcı ve yönetmen tekrar görüşmüş, yönetmenin isteği doğrultusunda bir takım değişiklikler yapıldıktan ve son eskizler onaylandıktan sonra yapım aşamasına gelinmiştir.

Bu süreçte kostüm tasarımcısı ile yönetmen arasında ortak bir çalışma söz konusudur. Kimi zaman bir metinden kostüm tasarımcısının anladığı şeyle, yönetmenin anladığı şey çok farklı olabilmektedir. Yönetmen, bu nedenle iletişim ve işbirliği içinde çalışmanın önemine vurgu yapmıştır. Kostüm tasarımcısı yönetmenin görüşünden farklı olarak kendi fikrinde ısrar ederse yönetmen kostüm tasarımcısına uymakta. Yönetmenin “ben böyle istiyorum” diyerek bir görüşünde ısrar etmesinin doğru olmadığını ifade eden yönetmen, kostüm tasarımcısının uzmanlığına saygı duyulmasını gerektiğini düşünmektedir.

Yönetmen, kostümlerin sadece güzel ve doğru görünmesinin yanı sıra işlevsel ve dayanıklı olması gerektiğini de savunmaktadır. Sahnede ve provalarda kostümler çok kez kullanılmakta dolayısıyla eskimekte, yıpranmakta, renklerini kaybetmektedir. Bazı oyunların gösterimi çok fazladır bu durumda kostümlerin yedekleri üretilir. Bu nedenle yönetmen, kostümlerin dayanıklı kumaş ve malzemeden yapılmış olmasını tercih et-

mektedir. Rahatlık oyuncunun performansını doğrudan etkilediği için kostümlerin olabildiğince rahat, dayanıklı ve esnek olmasını beklemekte. Nadiren de olsa kağıt üzerinde görülen eskizler ile gelen kostümlerin farklı olabileceğini ifade eden yönetmen, böyle durumlarda kostüm tasarımcısıyla acilen bir araya gelerek istediği değişiklikleri sağlamaktadır.

4.4. Oyuncu ve Kostüm Tasarımı

Görüşme yapılan yedi oyuncuya, Fermanlı Deli Hazretleri oyununda giydikleri kostümlere ilişkin soruların yanı sıra genel olarak kostüm ile oyunculuk arasındaki ilişkiyi ortaya koyabilecek sorular sorulmuştur. Oyunculardan, oyundaki karakter isimleriyle söz edilecektir.

İlk olarak oyunculara Fermanlı Deli Hazretleri oyununda giydikleri kostümün kendilerini rahatsız eden yönleri olup olmadığı soruldu. Şehime Molla, kostümü çok ağır olduğu için ilk başta taşımakta güçlük çektiğini belirtmiştir. Kostümümde yer yer yırtık ve yanık yerler var. Yanık yerler kimi zaman sahnede diğer kostümlere takıldığı için oyuncuyu zorlamış. Nigar, tarlatandan dolayı oturup kalkarken zorlandığını belirtti. İfakat Hatun, kostümünün karakteri zengin göstermek için çok detaylı ve ağır tasarlandığını ifade etti. Ağırlık oyuncunun dansını zorlamış. Payetli kumaş sürekli oyuncunun takılarına takılmış, para baskılı yaka olması gerektiği gibi dik durmamış, kupların yeri ise rahatsızlık vermiş. Nurfelek Kalfa, eteği çok dar olduğu için mecburen yırtmaç açtıklarını çünkü hareket edemediğini belirtmiştir. Musa Efendi, kostümünün çok uzun olduğunu ancak bu sorunun prova sürecinde çözüldüğünü belirtmiştir. Kostümün çok ağır olması oyuncuya rahatsızlık vermiş. Behram, şalvar olduğu için kıyafetinin çok rahat olduğunu belirtmiştir. Fakat başlığı çok ağır bulmuş ancak bir süre sonra alışmış. Sümbül Ağa ise şapkası uzun olduğu için taşımakta zorlanmış.

Karakterleri ile kostümlerini uyumlu bulup bulmadıkları sorusu üzerine Nigar, kostümünün kendi tabiriyle “çatlak” bir karakteri oldukça iyi yansıttığını, İfakat Hatun görgüsüz ve gösterişe düşkün olan karakterini çok güzel yansıttığını, Nurfelek Kalfa özellikle anahtarlı kuşağın rolü ile bütünlük sağladığını, Musa Efendi, kostümünü Groteks bir oyun için çok uygun bulduğunu, Behram, baba oğul bütünlüğü çerçevesinde uyumlu bulduğunu, Sümbül Ağa gösterişli olduğu için rolle uyumlu bulduğunu belirtmiştir.

Oyunculara provalarda en sık karşılaştıkları problemler soruldu. Şehime Molla, kostüm provalarının çok uzun sürdüğünü, Nigar özellikle dans performanslarında kolların rahatsızlık verdiğini bu nedenle müdahale gerektiğini, İfakat Hatun kilolu olduğu için hareket kısıtlılığının kendisi için en büyük problem olduğunu, kol ve kupların yerine oturmadığını ve oyundaki ani değişikliklerin kostüme yansımadığını belirtti. Nurfelek Kalfa çok zayıf olduğu için kostümlerin sürekli bol geldiğini, Fermanlı Deli Hazretleri oyunundaki eteğinin de çok bol geldiği için daraltıldığını ifade etti. Fakat bu sefer de fazla dar olmasından memnuniyetsizlik yaşamış. Musa Efendi genel olarak kostümlerin kullanışlı olmasını, dar ya da bol olmasını, ağır olmasını ve hareket sıkıntısı olmasını karşılaştığı problemler olarak belirtti. Behram, bazen kostümlerin üstüne oturmadığını, ayak-kabılarda da sıkıntı çıkabildiğini, Sümbül Ağa ise pek problem yaşamadığını, ufak tefek boy ayarlamalarının yeterli olduğunu ifade etmiştir.

Oyunculara giydikleri kostümlerin performanslarını etkileyip etkilemediği soruldu. Şehime Molla, kostümün performansını etkilediğini, karakteri daha iyi çıkardığını bu açıdan kendisine yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Oyuncu, öncelikli olarak seyirciyi etkileyen unsurun kostüm olduğunu düşünmekte. Nigar, kostümün iyi ya da kötü performansını etkilediğini özellikle dönem oyunlarında ve absürt oyunlarda kostümü çok önemli bulduğunu vurguladı. İfakat Hatun, kostümün dışardan içe oyunculuk kattığını, ilham verdiğini ve kostümün oyuncuyu oynattığını, bu açıdan performans üzerinde etkisi olduğunu belirtmiştir. Nurfelek Kalfa, kostümün oyuncuya ruh kattığına, havaya soktuğuna, oyunun içinde olduğunu hatırlattığına inanmakta. Musa Efendi, kostüme göre oyun çıkarttığını bu nedenle kostümün performans üzerinde etkisi olduğunu ifade etmiştir. Örneğin bir kostümde kollarının çok uzun yapıldığı fakat düzeltilmediği, bu nedenle kollarını kullanarak oyuna farklı bir hareket sağladığı tecrübesini paylaştı. Oyuncu, kostümün oyuna ve oyuncuya hizmet ettiğine inanmakta. Behram, kostümün performansında oldukça etkili olduğunu, kendisini havaya soktuğunu özellikle dönem oyunlarında kostüm sayesinde gerçekten o devirde yaşıyor hissederek oynadığını ifade etmiştir. Sümbül Ağa, oyunun karakteri ile uyumlu ise kostümün oyunu götürebildiğini, oyuncunun mutluluğunu, güvenini dolayısıyla rahatlığını etkilediğini ifade etmiştir.

5. Sonuç Ve Öneriler

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlar ve bu doğrultuda hazırlanan önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç

Fermanlı Deli Hazretleri oyununun kostüm tasarımcısı ile yapılan görüşme sonucunda kostüm tasarım süreci; senaryo okuma ve analiz yapma, yönetmen ile görüşme, görsel araştırma, eskiz, yönetmen ile ikinci bir görüşme ve eskizlerde fikir birliği sağlama, nihai kostümlerin çizimi ve malzeme seçimi olarak tespit edilmiştir. Tasarım stilini belirleyen kişi yönetmen olmuştur ve tasarımcı bu stile uygun eskizler üretmek için sürecin başında yönetmen ile görüşmüştür. Diğer yandan literatürün ortaya koyduğu araştırma faaliyeti, Fermanlı Deli Hazretleri oyununda nispeten daha az bir yoğunlukta gerçekleşmiştir. Oyun gerçekçi bir üslup olmadığı için tasarımcı araştırmadan ziyade çokça eskiz yaparak tasarımlara ulaşılmıştır.

Kostüm tasarımının dekor tasarımı ve yönetmen ile arasındaki ilişki incelendiğinde, gerek kostüm gerekse dekor tasarımcısı açısından sahneyi oluşturan kostüm, dekor ve ışık unsurlarının bir bütün olarak görüldüğü, en yaratıcı ve verimli sonuca ulaşmak için kreatif ekibin yönetmenin öncülüğünde ortak çalışması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Tasarım sürecinde her iki tasarımcı iletişim halinde çalışmış nihayetinde tasarımlar birbiri ile etkileşim içinde sonuçlanmıştır. Tasarım sürecini etkileyen en önemli unsurun kreatif ekibin yönetmen ile olan iletişimi olarak tespit edilmiştir. Yönetmenin oyuna nasıl yaklaştığını ve oyunun atmosferine dair beklentilerini anlamının ve buna göre tasarım sürecini yönetmenin gerekliliği tasarım ekibi tarafından net bir şekilde ifade edilmiştir.

Yönetmen ile yapılan görüşmede kostümlerin sadece güzel ve doğru görünmesinin yanı sıra işlevsel ve dayanıklı olması gerektiği de ortaya çıkmıştır. Kostümler provalar dahil olmak üzere bir çok kez giyileceği için dayanıklı olmalı ve oyuncunun performansını pozitif yönde etkileyecek şekilde rahatlık sunmalıdır.

Görüşme yapılan yedi oyuncunun dördü kostümünü ağır, biri oturma ve kalkma hareketlerini engelleyici, biri çok dar, biri ise uzun bulmuştur. İki oyuncu kostümlerindeki detayların diğer oyuncuların kostümlerine ve takılarına takılmasından rahatsızlık duymuştur. Sorunların bir kısmı prova sürecinde aşılırken

özellikle ağırlık konusu en büyük problem olarak hissedilmiştir. Tüm oyuncular karakterleri ile kostümlerini oldukça uyumlu bulmuşlardır. Kostüm provalarında en sık karşılaşılan problem, beden ölçülerine uyumsuzluk ve hareketleri sınırlama olarak tespit edilmiştir. Oyuncular, kostümlerin bol / dar, uzun / kısa, ağır olması, performanstaki çeşitli beden hareketlerini zorlaması sorunları ile karşılaşmaktadırlar. Tüm oyuncular kostümlerin performansları üzerinde büyük etkisi olduğunu düşünmekte. Kostümü canlandırdıkları karakteri öne çıkaran ve oyunculuklarına yardımcı olan önemli bir yardımcı olarak değerlendirmektedirler.

5.2. Öneriler

Kostüm tasarımcısı, dekor tasarımcısı, yönetmen ve oyuncular ile yapılan görüşme sonuçları, kostüm tasarımına dair ortak yargıların ve beklentilerin olduğunu göstermiştir. Bu beklentilerden yola çıkılarak kostüm tasarımı yapmak isteyen genç tasarımcılara, kostüm tasarımlarına yön verecek bir takım önerilerde bulunulmuştur:

Tiyatro Kostümü;

- Yönetmenin koordinasyonunda yaratıcı ekibin iletişim içinde oldukları bir süreçle tasarlanmalı,
- Diğer görsel öğeler başta olmak üzere bir bütün olarak tüm yapıyla tutarlı olmalı,
- Karakteri tanımlamada yeterli olmalı,
- Karakterin önüne geçmemeli onu tamamlamalı,
- Oyunun temasını, konseptini ve ruh halini desteklemeli,
- Senaryoda konu edilen zaman, mekan vb. bilgileri vermeli,
- Oyunun türüne göre kapsamlı bir araştırma faaliyetinin sonuçlarını taşımalı,
- Sahnenin yapısına uygun olmalı,
- Oyuncunun performansındaki beden hareketlerini kolaylıkla yapmasına imkan verecek konforu sunmalı (ağırlık, uzunluk / kısalık vb.),
- Karaktere olduğu kadar oyuncunun fiziksel yapısına da uygun olmalı,
- Sahne geçişlerinde kolaylıkla giyilip çıkarılabilmeli,
- Dayanıklı olmalı, muhafaza edilmesi ve taşınması kolay olmalı,
- Maliyeti belirlenen bütçe dahilinde olmalı.

Ayrıca kostüm tasarımcıları alandaki yenilikler takip etmeli ve benzer ve tekrara düşmemek üzere di-

ğer tasarımcıların çalışmaları incelenmelidir. Kostüm tasarımı üzerine yapılacak bundan sonraki çalışmalarda daha büyük bir örnekleme veri toplanabilir. Diğer yandan bir yapının henüz planlanma aşamasında sürece dahil olarak tüm tasarım süreci ve sonuçları derinlemesine izlenebilir.

Kaynaklar

ABUKU, Mnena ve Odi, Christine. "Costume And Make Up In Cultural Development", *Creative Artist: A Journal of Theatre and Media Studies* 5:1 (2010): 188-202.

AFUYE, Toyin Beatrice Bade. "The Impact of Costume and Make-Up in Yoruba Video Films", *The Society of Nigeria Theatre Artists Annual International Conference*. Nigeria, 2015. www.sonta.nico.gov.ng (Erişim Tarihi: 18.01.2017)

AKSEL, Erdoğan. *Tiyatro Dekor ve Kostüm Tasarımı Gelişimi*. İstanbul: Mimar Sinan Ün.Vakfı, 1988.

American Alliance of Community Theatre, "The Costumer Designer's Job", www.aact.org (Erişim Tarihi: 30.01.2017)

ARIKAN, Yılmaz. *Uygulamalı Tiyatro Eğitimi*. İstanbul: Arıkan, 2001.

AYBAR, Servet. "Sahne Tasarımında Dramatik Aksiyonun Belirleyiciliği", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* 17 (2003): 67-75.

BARBA, Eugenio ve Savarese, Nicola. *Oyuncunun Gizli Sanatı Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*. İstanbul: Yapı Kredi, 2002.

COPEAU, Jacques. "Dramatik Ekonomi", *Sahneye Koyma Sanatı*, Çev. Suat Taşer. İstanbul: Papirüs, 2003.

EZE, Chiamaka Precious Akas ve Akas, Nicholas Chielotam. "Costume and Make up, as a Tool for Cultural Interpretation: A Study of Egba Festival of the Kokori, Isoko Local Government Area of Delta State". *Arts and Design Studies* 36 (2015): 22-34.

GARLAND , Liz ve Almond, Kevin. "Second Skin: Investigating the Production of Contoured Patterns for the Theatrical Costume Industry" *Costume* 50:1 (2016): 90-113.

GÜLER, Zeki. *İşletme Olarak Tiyatro Örgütleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 1997.

HUAIXIANG, Tan. *Character Costume Figure*

Drawing. USA: Elsevier, 2010.

JONES, Lloyd Llewellyn "Essay 3: The Use of Set And Costume Design in Modern Productions of Ancient Greek Drama", www2.open.ac.uk (Erişim Tarihi: 30.01.2017)

KEELEY, Adele. "The Digital Platform for Costume Design Communication", *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 6:1 (2010):41-48.

KESKİN, Yıldırım. *Tiyatronun İlkeleri*. İstanbul: Doruk, 2008.

KOCA, Koç ve Kaya, Özlem. "Kostüm Tasarımcılarının Tasarım Sürecinde Karşılaştıkları Problemler", *e-Journal of New World Sciences Academy* 6:2 (2011): 53-63.

MANRIQUEZ, Antonio ve McCluskey, Thomas. *Video Production 101: Delivering the Message*.

MUSGROVE, Jan. *Make-Up, Hair and Costume for Film and Television*. UK: Focal, 2002.

NANCE, Deirdra Rhianna. *An Analysis of Fashion and Costume Design Processes*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, NC: Graduate Faculty of North Carolina State University, 2008.

NEYZİ, Ali H. *Tiyatrodan Gösteri Sanatlarına*, İstanbul: Mitos-Boyut, 2004.

NUTKU, Özdemir. *Sahne Bilgisi*, İstanbul: Kalcı, 2002.

OPONG, Regina Kwakye ve Adinku, Grace Uche. "Costume as Medium for Cultural Expression in Stage Performance", *Arts and Design Studies* 8 (2013): 9-19.

ÖTKEN, Nihal. "Halk Oyunlarının Sahnelenmesinde Dekor Tasarım ve Uygulama Yöntemi", *Akademik Bakış Dergisi* 24 (2011): 1-19.

ÖZMEN, Ahmet. "Örnekleme", *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*, Ed. Ali Atıf Bir. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 1999.

ROSE, Penny. "Costume Design, Defining Character" www.oscars.org (Erişim Tarihi: 30.01.2017)

ŞENGİZER, Osman. *Bence Dekor ve Kostüm*, Yyy:yy, 1999.

TEMEL, Süreyya. "Tasarımcı Oyun İlişkisi ve Bir Model Oyun", *Sanat Dergisi* 23 (2013): 37-46.

UZUNER, Yıldız. "Niteliksel Araştırma Yaklaşımı", *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ed. Ali Atıf Bir, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 1999.

WIENCEK, H. "A Guide to Costume and Scenic Design for Theatre for Young Audiences" home.fa.utl.pt (Erişim Tarihi: 29.01.2017.)

YERDELEN, Seda Kulluk. "Kostüm Tasarımcısının Dramaturgik Çalışmasından Sonra Karakter Eskizlerinin Oluşumu", *Sanat Dergisi* 9 (2010): 133-141.

YERDELEN, Selda Kulluk. *Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı*. Ankara: Nobel, 2014.

"Basic Function of Costumes" dspace.mit.edu (Erişim Tarihi: 25.12.2016)

"Costume Designer: Judith Bowden" costumers-institute.com (Erişim Tarihi: 16.05.2016)

"Kostüm Tasarımı, Sahne Kostümü Üzerine Değirmeler" www.tiyatronline.com (Erişim Tarihi: 10.01.2017)