

**KOSTÜM VE DEKOR TASARIMININ  
TİYATRODA DRAMATİK YAPIYA ETKİLERİNİN  
GRIGORY GORIN'İN KUNDAKÇI OYUNU  
ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

Melih Can TOYGU

Eskişehir 2018

**KOSTÜM VE DEKOR TASARIMININ TİYATRODA DRAMATİK YAPIYA  
ETKİLERİNİN GRIGORY GORIN'İN KUNDAKÇI OYUNU ÜZERİNDEN  
İNCELENMESİ**

**Melih Can TOYGU**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı**

**Danışman: Doç. Dr. Mustafa Erdem ÜREYEN**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi**

**Fen Bilimleri Enstitüsü**

**Temmuz 2018**

## **JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI**

Melih Can Toygu'nun "KOSTÜM VE DEKOR TASARIMININ TİYATRODA DRAMATİK YAPIYA ETKİLERİNİN GRIGORY GORIN'İN KUNDAKÇI OYUNU ÜZERİNDEN İNCELENMESİ" başlıklı tezi 06/08/2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı, Moda Tasarımı Programında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

<b><u>Jüri Üyeleri</u></b>	<b><u>Unvanı Adı Soyadı</u></b>	<b><u>İmza</u></b>
Üye (Tez Danışmanı)	: Doç.Dr. Mustafa Erdem ÜREYEN	.....
Üye	: Doç. Cafer ARSLAN	.....
Üye	: Dr. Öğr. Üyesi Ece KANIŞKAN	.....

**Prof. Dr. Ersin YÜCEL**

**Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü**

## ÖZET

# KOSTÜM VE DEKOR TASARIMININ TİYATRODA DRAMATİK YAPIYA ETKİLERİNİN GRIGORY GORIN'İN KUNDAKÇI OYUNU ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Melih Can TOYGU

Endüstriyel Sanatlar Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Temmuz 2018

Danışman: Doç. Dr. Mustafa Erdem ÜREYEN

Tiyatro seyircisi, sahnedeki dekor, kostüm ve renklere baktıklarında görsel bileşenlerin düzenini bilinçaltılarında okur ve yaratılan sanat eserini bütün bileşenleriyle anlamlandırır. Tiyatro profesyonelleri yapboz parçaları gibidir. Bu parçalar çoğu zaman kendi başlarına pek fazla şey ifade etmezler. Sadece doğru şekilde birleştirildiklerinde, başarılı bir yapıyı yaratabilirler.

Bu çalışmanın ana amacı Tiyatro Anadolu'da sergilenen Grigory Gorin'in (Herostratos'u Unutun eserinin Haluk Bilginer ve Muharrem Özcan tarafından yapılmış olan uyarlaması) Kundakçı eseri üzerinden kostüm tasarım özellikleri, dekor ve renk tasarımlarıyla beraber dramaturgiye katkılarının araştırılması amaçlanmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde tiyatrodaki dramaturgi, kostüm, dekor ve renk tasarımları hakkında bilgiler verilmiştir. İkinci bölümde incelenen oyun, oyunun özellikleri ve tasarım unsurları ele alınmıştır. Oyunun özellikleri, Tiyatro Anadolu'nun oyunu yorumlama şekliyle ortaya konmuştur. Bu amaçla tasarlanan kostümlerin farklı özellikleri tanımlanmış ve irdelenmiştir.

Son aşamada uzmanlarla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler ile tasarımların dramaturgiye destek veren özellikleri yorumlanmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Kostüm tasarımı, Sahne dekor, Giysi tasarımı

## ABSTRACT

### AN EXAMINATION OF THE EFFECT OF COSTUME AND SET DESIGN'S ON DRAMATIC STRUCTURE OF THE THEATER: ANALYSIS OF GRIGORY GORIN'S FORGET HEROSTRATUS! PLAY

Melih Can TOYGU

Industrial Arts Program

Anadolu University Graduate School of Sciences, July 2018

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Mustafa Erdem ÜREYEN

Theatre audiences read the arrangement of visual components in their subconscious as they look at the scene, the décor, the costume and the colours, and make the meaning of the created artwork with all its components. Theatre professionals and their deeds are like puzzle pieces. These parts often do not mean much on their own. Only when they are assembled in the right way, they can create a successful production. Theatres, which exist as synthesis of various branches of science and art, are an important social component of city culture. Theatre serves to expand and increase the responsiveness and thinking practices of individuals, and a better understanding of the tools, theories, and strategies of theatre design is necessary to support and advance theatre culture. The objective of this study is to analyse the contributions costume designing, along with set and colour design make to the dramaturgy in Theatre Anadolu's staging of the play *Forget Herostratus!* by Grigory Gorin (Adapted by Haluk Bilginer and Muharrem Özcan and retitled *Kundakçı* meaning, "arsonist" in Turkish). The first part of the study contains a summary of the costume, set and colour designs. In the second part, the play is examined in terms of its own characteristics and the design components used in its staging. The characteristics of the play are put forward through Theatre Anadolu's interpretation. To this end, the different properties of the costumes designed for the play have been defined and studied. In the final part, the contribution the designs makes to the dramaturgy is interpreted according to the data gathered through interviews with specialists in the field.

**Keywords:** Clothing design, Scenery, Costume design

## ÖNSÖZ

Uzun yıllar izlediğim sihrin yaratıcıları ve bu çalışmanın da bir parçası olan oyunu sergileyen ve bana bu ekibin bir parçası olma gururunu tattıran Tiyatro Anadolu ailesine teşekkürü bir borç bilirim. (Enis YILDIZ, Süleyman KARAAHMET, Oktay KÖSEOĞLU, Yüksel AYMAZ, Ürküş AYDIN, Fatma DİRİ, Gülfer ÖZCAN, Çağla KÜÇÜKUÇAK, Ahmet Şamil ERKOÇAK, Levent CECELİ, Berk KIRLAK, Umut Barış TAŞDEMİR, Özgün Can KARABURUN, Atilla SAVUMLU, Ozan ÇOLAK, Ozan KARAAHMET, Simten DEMİRKOL, Aylin AYDOĞDU, Ümit Beste KARGIN, Kübra AKKAYA, Furkan AKTAKKA, Yiğit DALGIN, Nur YÜKSEL, Enes İLÇİ, Alperen ALDANMAZ)

Uzun süren tez çalışmam süresince büyük bir özveri ile danışmanlığımı yapan Doç. Dr. Mustafa Erdem ÜREYEN' e bu destek ve yardımlarından dolayı müteşekkir olduğumu belirtmek isterim.

Sabrını, desteğini ve yorumlarını esirgemeyen eşim Öğr. Gör. Simten DEMİRKOL' a, yorumlarıyla tezime destek olan Öğr. Gör. Latif KOŞU' ya, yıllardır bana destek olan aileme, ayrıca süreç içinde katkılarını esirgemeyen Şeref DİNÇER, M. Erol ÖZTOPÇU ve Utku ÖZGÜR' e teşekkür ederim.

Melih Can TOYGU

10/09/2018

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....  
Melih Can TOYGU

## İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
İÇİNDEKİLER .....	viii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ .....	1
1.1. Sorun .....	2
1.2. Önem .....	4
1.3. Tanımlar.....	5
2. AMAÇ VE YÖNTEM .....	7
2.1. Amaç.....	7
2.2. Araştırma Yöntemi .....	7
3. TİYATRO.....	18
3.1. Tiyatro Kostüm Tarihi .....	18
3.2. Dramaturgi .....	24
3.3. Dekor Tasarımı.....	28
3.4. Kostüm Tasarımı.....	33
<u>3.4.1. Kostüm ve uzam .....</u>	<u>39</u>
<u>3.4.2. Kostüm ve zaman .....</u>	<u>40</u>
<u>3.4.3. Kostüm ve eylem.....</u>	<u>41</u>
<u>3.4.4. Tasarımcıların çalışma süreci .....</u>	<u>42</u>
<u>3.4.5. Tasarım öğelerinin birbirleri ile olan ilişkileri .....</u>	<u>44</u>
<u>3.4.6. Kostüm tasarımında ve sahnede renk kullanımları .....</u>	<u>46</u>
4. YORUM.....	52
4.1. Kundakçı Oyununun Dekor Tasarımı .....	52
4.2. Kundakçı Oyununun Kostüm Tasarımı .....	56
<u>4.2.1. Karakterler ve kostümleri .....</u>	<u>57</u>
<u>4.2.1.1. Oyunun kostümleri ve uzam.....</u>	<u>67</u>



<u>4.2.1.2. Oyunun kostümleri ve eylem .....</u>	<b>70</b>
<u>4.2.1.3. Oyunun kostümleri ve zaman.....</u>	<b>70</b>
<b>4.3. Kundakçı Oyununun Dramatik Anlatımında Işık ve Renk.....</b>	<b>71</b>
<b>5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....</b>	<b>74</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>77</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	
<b>EKLER</b>	

## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

<b>Görsel 2. 1.</b> Yarı yapılandırılmış görüşmeye katılanların demografik özellikleri .....	10
<b>Görsel 2. 2.</b> Tiyatro Anadolu Kundakçı ekibi 1. Kast.....	12
<b>Görsel 2. 3.</b> Bir Efes Masalı – Bursa Devlet Tiyatrosu – 2001 .....	13
<b>Görsel 2. 4.</b> Bir Efes Masalı – İzmir Devlet Tiyatrosu 2005 .....	14
<b>Görsel 2. 5.</b> Herostratos’u Unutun! Adana Belediye Tiyatrosu 2015 .....	15
<b>Görsel 2. 6.</b> “Kundakçı” Oyun Atölyesi, 2017-2018 .....	16
<b>Görsel 3. 1.</b> Constellation Theatre Company oynadığı Arabian.....	18
<b>Görsel 3. 2.</b> Antik Yunan’da tiyatro kostümlerini gösteren Andromeda vazosu .....	19
<b>Görsel 3. 3.</b> Temsili bir Antik Roma tiyatrosu .....	20
<b>Görsel 3. 4.</b> Ortaçağ tiyatrosunda pageanty adı verilen gösteri arabalarına bir örnek ..	21
<b>Görsel 3. 5.</b> 16.yyda, Serlio, antik tiyatronun üç dekor çizimi .....	22
<b>Görsel 3. 6.</b> Sardou’nun 1868 de yönettiği tarih oyunu Patrie! [Vatan] oyunu .....	23
<b>Görsel 3. 7.</b> Çizgi, renk, doku, şekil, stil, perspektif ve uzamsal ilişki .....	27
<b>Görsel 3. 8.</b> Francois Delsarte’ın sözlüğünü tasfir eden görüntüler.....	33
<b>Görsel 3. 9.</b> Kundakçı oyununun ışık tasarımcısı Yüksel Aymaz .....	48
<b>Görsel 4. 1.</b> Dekor nesnesi olarak tasarlanan ünitelerden bir tanesi.....	53
<b>Görsel 4. 2.</b> Fikir aşamasındaki dekor tasarımı eskizleri .....	54
<b>Görsel 4. 3.</b> Üretim için ölçeklendirilmiş çizimlerden bir örnek. ....	55
<b>Görsel 4. 4.</b> Dekor parçalarının oyun esnasında hareketli kullanımına örnek. ....	55
<b>Görsel 4. 5.</b> Işık, renk ve dekor yerleşimiyle sahne algısı.....	56
<b>Görsel 4. 6.</b> Herostratos karakterinin 1. Perde kostümü .....	58
<b>Görsel 4. 7.</b> Gardiyan karakterinin 1. Perde kostümü .....	59
<b>Görsel 4. 8.</b> Orkestra ve halk karakterinin kostümü.....	60
<b>Görsel 4. 9.</b> Kleon karakterinin kostümü .....	61
<b>Görsel 4. 10.</b> Krisippos karakterinin kostümü .....	62
<b>Görsel 4. 11.</b> Tissafernes karakterinin kostümü.....	63
<b>Görsel 4. 12.</b> Tarihçiler ve halk karakterinin kostümü.....	64
<b>Görsel 4. 13.</b> Klementina karakterinin kostümü .....	65
<b>Görsel 4. 14.</b> Erita karakterinin kostümü .....	66

<b>Görsel 4. 15.</b> Kostüm – uzam konusu için oyun içinden fotoğraflar .....	68
<b>Görsel 4. 16.</b> Kostüm – uzam konusu için oyun içinden fotoğraflar 2 .....	69
<b>Görsel 4. 17.</b> Kostüm – uzam konusu için oyun içinden fotoğraflar 3 .....	70
<b>Görsel 4. 18.</b> Işık, renk ve dekor yerleşimiyle sahne algısı 2.....	72
<b>Görsel 4. 19.</b> Siyah ve kırmızı rengin kullanımlarına bir örnek.....	73

## 1. GİRİŞ

Bir sanat formunu etkili bir şekilde uygulayabilmek için, bu sanatın neyi tanımladığını anlamak gerekir. Heykel, resim ve edebiyat gibi güzel sanatların birçoğunun somut ve soyut çalışmalar yarattığı söylenebilir. Tiyatronun aynı sanat formlarının çoğunun bir birleşimi olduğu söylenebilir de, tiyatronun temel sanatı, canlı bir performans sırasında sanatçılar ve izleyiciler arasında gerçekleşen karşılıklı alışverişte yatar (Brewster, Shafer, 2011, s. 17). Bu alışveriş sırasında oyun metni, oyunculuklar, yönetmenin yorumu, müzik, dekor, kostüm, makyaj ve bunlar gibi öğelerin tamamı, aynı anda seyircinin karşısındadır. Fakat unutulmamalıdır ki tüm bu öğeler dramatik olana hizmet ederler.

Durağan şekliyle tiyatro oyununda yaratı eylemine katılan tüm sanatçılar ve tasarımcılar sahneleme denen dramatik eylemin resmini çizerler. Bu resmin içinde jestlerin, hareketlerin ve tavırların bütünüyle seslerin, sessizliklerin, fizyonomilerin uyumu yatar (Yerdelen, 2003, s.13). Oyununda bir “pause” (dondurma) tuşu olsa dondurduğumuz her saniye bir ressamın tablosu gibi estetik olmalıdır. Oyun ise o dondurulabilir saniyelerin tamamı bağlamında bir ressamın tüm tablolarının sergisi gibidir. Bu yüzden sahnede gereksiz hiçbir şey olmamalıdır (Çetin, 2016, s. 97). Tiyatroda tasarımcıların yarattığı dünya bu bağlamda önemlidir. Farklı alanlardan tasarımcılar süreç içerisinde birbirleri ile haberdar çalışırlar ve sahnede yukarıda bahsedilen gibi bir tablo oluşur. Bu tablo oluşturulurken sahnede neyin olduğunun yanında, neyin olmadığı da bir seçimdir ve bir anlam yaratır. Yaratılan bu anlamlar hikâyenin aktarımına önyak olur. Çehov’un “Duvarda bir silah asılı ise o silah patlar” mantığında olduğu gibi iyi bir oyunda sahnede olan her şey yerli yerinde olmalı ve bir amaca hizmet etmelidir (Çetin, 2016, s. 97).

Tiyatro sanatı, diğer insanların yaşamlarının, düşüncelerinin ve hislerinin samimi bir şekilde incelenmesini içeren geçici, ortak ve empatik bir karşılaşmadır (Brewster, Shafer, 2011, s. 17).

Tiyatroda tasarımcılar, ortaya konan eserin düşünce alanıyla, sanat eserini izleyiciye yaklaştırmayı amaçlarlar. Bu gezegende amacımız nedir? Neden bazı bireyler acı çeker ve bazı kişiler zengindir? Neden seviyoruz? Neden nefret ediyoruz? gibi bazı soruları izleyicinin zihninde oluşturmayı hedefler. Zamanla tüm insanlar ve kültürler tarafından paylaşılan yaratıcı dürtü, bu sonsuz soruları ele almaya çalışmıştır. İnsanlık

tarihi boyunca, bu sorulara ses vermek ve cevapları yayınlamak için sanat (özellikle tiyatro) kullanılmıştır. Hayatımızın anlamını ve amacını sorgulamak insanlığımızı tanımlar. Başkalarının hayatlarını incelediğimizde kendimizi öğreniriz. Zaman zaman geçici ve anlık olduğu için, canlı tiyatro tecrübesi, yaşamın kendisine benzer (Brewster, Shafer, 2011, s. 17).

Provalarla oyun metni, oyuncuların bedenlerine, seslerine, ruhsal durumlarına, ışık ve ses planlarına, sahnedeki dekor, kostüm ve aksesuarın kullanılmasına kodlanır. Kodlanmış metin temsil edilerek canlandırılmış olur. Yönetmen, oyun kişileri arasındaki bu bağı; karşılıklı duyarlılığı, ilişkilerin bağıntısını keşfederek duygu ve davranışlarının denetlenebilir olmasını sağlar. Yönetmen bunun için, bütün sahne araçlarını (dekor, kostüm, ışık, aksesuar vd) ve oyuna ilişkin araçları (oyuncunun bedeni, jestleri, oyunu) kullanacaktır. Gösteriyi tasarlayan, düzenleyen, kendine özgü olacak bir süzgeçten geçiren, tek bir düşünceden kaynağını alan sahne gösteriminin bütünlüğü sahneleme ismiyle karşımıza çıkar (Yerdelen, 2003, s.13).

### **1.1. Sorun**

Yaşamın giderek hızlanan dinamiği, tiyatro seyircisini de gün geçtikçe daha sabırsız bir kitle haline getirmektedir. Gelişen teknoloji sayesinde yaşamın her anına yerleşen hızlı tüketim alışkanlıkları tiyatroyu da etkilemiştir. Antik çağ’ da tüm gününü tiyatrodan geçirebilen, Rönesans ve Neoklasik dönemlerde, beş perdelik oyunlar izleyebilen, XVIII. ve XIX yy’da üç ya da dört perdelik oyunları izleyebilen seyirci, XX.yy’ın son çeyreğinde bir bölümü ancak iki sigara içimi arası kadar uzayabilen iki perdelik oyunlardan uzunlarına katlanamaz duruma gelmiştir (Tuncay, 2010, s.120).

Pek çok türden tasarım alanı günlük yaşama katkıda bulunmaktadır, insanların yaşadığı fiziksel ortamlar, giyilen kıyafetler, satın alınan ürünler ve kullanılan yazılımlar her geçen gün değişmektedir. Sosyal kitleleri sanatsal açıdan besleyen tiyatronun tasarım çalışanları, yukarıda bahsedilen davranış değişikliklerini sergileyen ve çeşitli uyaranlara maruz kalan toplulukların dikkatini, dramaturgiyle yaratılmak istenen anlama çekmeyi amaçlar. Tasarımcıların çeşitli faktörleri anlamaları ve tasarım süreçlerine yansıtılmaları gerekmektedir. Böyle bir projeksiyonla, düşünsel süreçte tasarımcılar beraber hareket edebilmek için birbirlerinin atacakları adımları göz önünde bulundurmalıdır. Tiyatro

oyunlarında sahnedeki oyunun sözlü ve sözsüz anlatımına, kostümler, dekor nesnelere ve renkleri de bir dil bütünlüğü yaratmak için hizmet eder.

Tiyatro ortak çalışmaya dayalı bir sanattır. Çalışma alanları birbirlerinin içine geçmiş birçok sanat/tasarım disiplini beraberce çalışır. Belirli görsel düşüncelerin temelini ve yapıdaki son şeklini nasıl aldığını belirlemek zordur. Oyunun anlatımı, tasarım unsurlarıyla ilişkisi ve bu anlatıma tasarım unsurlarının etkisi, henüz metnin ilk okumalarıyla başlar. Alanla ilgili yazılan kaynakların hemen hepsinde daha somut olan üretim aşamalarının ele alındığı görülebilir, tasarımların düşünce bazındaki etkileri oyunun bütünü ve anlatımını etkilemektedir. Tasarım fikirlerinin kaynağı ve yönetmenin yaptığı seçimleri tasarımcıların alış biçimleri net kurallarla açıklanamaz. Tasarımların ve tasarımcının rolü ve becerisinin ne olduğunu anlayabilmek için öncelikle, oyun metninde yapıldığı gibi, tasarım imgelerini de okumayı öğrenmek gerekir (Benedetto, 2012, s.2).

Belirlenen bir tiyatro oyununun en iyi biçimde seyirciye yansıtılması için, metnin, görüntü öğelerinin, oyunculukların düzenlenmesi gerekir. Bütün unsurlarıyla bu düzenlemenin mimarı ve kontrolörü tiyatro sanatında yönetmendir. Yönetmen, seyirciye aktarmak istedikleri doğrultusunda metni sahnede biçimlendirir. Sahne üzerindeki her unsur cismi varlığıyla bir göstergedir ve bir anlama hizmet etmek üzere orada olduğu unutulmamalıdır. Oyunculuğa, mizansene, dekora, kostüme, ışığa, müziğe, dansa ve oyunun diğer unsurlarına ilişkin göstergeler; seyirciye iletilmek istenen fikir doğrultusunda birbirleriyle ilişkilendirilerek kullanılırlar (Yıldız, 2005, s.428).

Tiyatro oyununun evrenini yaratan dört ana tasarımcı vardır. Bunlar dekor tasarımcısı, kostüm tasarımcısı, ışık tasarımcısı ve ses tasarımcısıdır. Farklı disiplin ve coğrafyalarda, bazı özel uygulamalar hariç, tasarımları oluşturmak için kullanılan temel estetik kavramlar genellikle ortaktır. Hepsi kompozisyonlarında aynı prensipleri ve ilkeleri kullansalar da görevleri birbirinden farklıdır. Ancak anlatımın bütününe destekler şekilde koordineli çalışmalıdırlar.

Kostüm tasarım pratiğinde imajlar önemli bir rol oynamaktadır. İmajlar, zamanın, kültürün ve sosyal statünün yanı sıra, üretimin ruh hali ve karakterlerin kişilikleri gibi duygusal ve olgusal bilgiler ifade eder. Kostümler ile yaratılan imajlar, görsel bilgiyi kostüm tasarımcısı aracılığı ile tiyatro yapımında yer alan diğer pratik toplulukların üyeleri arasında paylaşır. Söz konusu durum kostüm tasarımcılarının kullandıkları çeşitli

imajların dūşünsel amalarını ve diđer disiplinlerle etkileşimini incelemek için bir fırsat sađlar (Bradley, 2009, s.1).

Dramaturgi genel ve basit bir anlatımla; oyun metninin sahneye ıkışına kadar geen sūrete yapılan alıřma olarak tanımlanabilir. Sahnelenecek metnin seimi, metni özömlmek için yapılan arařtırmalar, metnin yorumlanma evresi, oyuncuların provaları, kostüm ve dekor hazırlıkları vs. bu sūrecin paralarıdır. Metni sahne üzerinde sergileme amacıyla uygulama bilgi ve yetkisine sahip olan kimseye dramaturg denir. Tercihe bađlı olarak yönetmenler dramaturg ile alıřmak yerine bu sūreci kendileri yönetebilir. Canlı hücre hareketleri gibi farklı sūrete farklı řekillenen tiyatro sanatında, sahneleme alıřmaları sırasında yařanan tasarım sūrecinin etüdü bu sūrete alıřan bütöun ekip aısından önem tařımaktadır. Tasarım sūrecinin, organik řekilde deđişikliğe uğrayan seyirci topluluđunun algılarını gözeterek sürdürölmesi gerekmektedir. Öte yandan tasarlanan öđelerin sahne üzerinde, oyunun içinde ve oyuncuların katkılarıyla istenilen etkiyi yaratıp yaratmadığı, anlatıma amalanan řekilde hizmet edip etmediđi ancak tüm unsurlar bir araya geldiđinde algılanabilmektedir.

Modern dūnyada nicel yetenek ve bilgisayar son derece önemli bir yer tutmaktadır. Ancak sanat ve tasarım alanlarında yaratım sūreleri, ortak kuramsal temeller üzerinde geliřse de, genellikle yöntemlerine dair verileri kesin deđildir. Yukarıda bahsedilen terimler aracılıđıyla, izlenime dayalı, isabetli genellemeler yapılabilmesi için bilgilerin derlenmesi ve örneđ olaylarla aıklanması gereklidir.

## **1.2. Önem**

Bu alıřma, kostüm tasarımcılarının, biliřsel ve etkili görsel iletiřim bađlamında imajları nasıl řekillendirdiklerini ve tiyatro oyununda olay örgüsü içerisinde diđer bileřenlerle nasıl kullandıklarını arařtırmaktadır. Böylelikle stratejik olarak bir kostüm tasarımcısının iletiřim kurmak için kullandığı imajları uygulamak için ortaya ıkan sistem gereksinimlerini anlamaya yardımcı olabilecektir.

Yurt dıřında konu hakkında oka alıřmalar yapılmıřsa da Türkiye’de yapılan alıřmalar incelendiđinde kostüm tasarımının diđer öđelerden bađımsız olarak kendi alıřma ve üretim prensipleri üzerinden ele alındığı görölmektedir. Bu bakımdan alıřmanın sonucunda ulařılacak olan bilgiler koordineli alıřma esasına dayalı tiyatro tasarımı literatürüne bir katkı yapabilecektir.

Görsel bilgi ihtiyaçlarının mevcut sistemlerden bağımsız olarak incelenmesi sonucu, görsel olarak ortak değerlendirilmiş bu çalışma ile ülkemizdeki alanla ilgili profesyoneller, uygulayıcılar ve öğrenciler için yeni yaklaşımlar önerilebilir.

Kundakçı örnek oyunu ile yaşanan, kuluçka, araştırma, karakterlerin yönelimlerinin tahmini ve tasarım süreçlerinin ortaya konması benzer aşamalarla yeni karşılaşılabilecek tasarımcılara da katkıda bulunabilecektir.

Ayrıca tasarım ekiplerinin özelliklerinin detaylandırılması konu hakkında yapılacak sonraki çalışmalar için veri sağlayacak ve örnek olay (case study) örneği olarak yardımcı olacaktır.

### 1.3. Tanımlar

**Aksesuar:** Eldiven, şapka, saat, baston vb. kostüme karakter ve detay eklemek için kullanılan parçalardır (Benedetto, 2012, s.221)

**Dizge:** Bir ilkeye ya da dünya görüşüne göre düzenlenmiş, örgütlü bir bütün içine yerleştirilmiş düşünceler, bilgiler, öğretilerden oluşan bütün, birbirine bağlı düşünceler birliği.(TDK)

**Fizyonomi:** Yüz çizgilerinin genel durumundan çıkan anlam (TDK).

**Grotesk:** Tiyatroda karikatürleşme işleminin özü olan grotesk, seyirciyi yabancılaştırarak, tuhaf ve şaşırtıcı biçimlerle karşıt görüntüleri birleştirerek güldürmeye yönelik, akılcı dizgeye karşı çıkararak, akılcı bir sonuca getiren, temelde ciddi ama görünüşte gülünç ve abartılı olan biçim (Öztay, 2012, s. 6).

**Gesamtkunstwerk:** Bütün sanatların birleşimi, bütünlüklü sanat eseri ( Almanca- Türkçe sözlük)

**Özdeksel:** Maddi (TDK).

**Proje:** Başı ve sonu olan, tek defaya özgü her tür etkinlik (Hasol, 2009, s, 168).

**Skenografi:** Tiyatroda görünür ve kavramsal unsurlar üzerindeki denetimi bütünlüklü sanat eseri (gesamtkunstwerk) olarak tasarlamak. (Benedetto, 2012, s.27).

**Sahneleme:** Dramatik metnin sahneye özgü yöntem ve araçlarla gözün uzamında yeniden inşa edilmesidir (Öztay, 2012, s. 6).



**Tasarım Süreci:** Tasarım hem görsel hem de estetik amaçlı bir nesne için görsel açıdan bir plan oluşturma sürecidir. Tasarım, aşağıdan yukarıya veya yukarıdan aşağıya doğru, hiyerarşik olmayan bir süreçtir. Tasarım sürecinde, nihai üründe kullanılmayan kısmi ve geçici çözümler gelişebilir ve yeni hedefler keşfedilir (Bradley, 2009, s.7).

**Tinsel:** Manevi (TDK).

## 2. AMAÇ VE YÖNTEM

### 2.1. Amaç

Sahnede icra edilen bir sanat dalı olarak tiyatro oyunları sergileme aşamasından önce pek çok tasarım aşamasından geçmektedir. Özellikle görsel bilgilerle sistem tasarımları bir dizi zorluk ortaya çıkartır. Bu zorluklar ve olası çözümleri, görsel iletişime dayanan tasarım görevlerini destekleyen sistemler oluşturmak için daha iyi anlaşılmalıdır. Çalışmanın temel amacı örnek bir oyundan yola çıkarak dramaturgiye etki eden başta kostüm tasarımı, dekor ve renk unsurlarının katkılarını tanımlamaktır. Bu amaç doğrultusunda ise şu sorulara cevaplar aranacaktır:

- Kostüm tasarımı imajları nasıl manipüle edilir ve / veya yaratılır?
- Kostüm tasarımı için alınan kararlar oyun sürecini nasıl şekillendirir?
- Kostümlerin, dekorla, sahne üstündeki renkle olan ilişkisi nedir?
- Süreçte planlanan tasarım faaliyetleri anlatıma nasıl katkılar sunmayı hedefler?
- Tasarım sürecinde uygulama toplulukları ve tasarımcılar arasında iletişim ve iş birliği nasıl kullanılır?
- Anlatımda tasarlanan objelerin şekillenmesindeki etkenler nelerdir?

Çalışmanın konusu olan tiyatrodaki dramaturgi, dramatik hikâyeye anlatımı için yönetmen ve oyunculara yardımcı olan kostüm, dekor, ışık tasarımları ve renk, biçim, gibi tasarım unsurları hakkında ön bilgiler verilerek örnek oyun üzerinde açıklamaları yapılmıştır. Bu kavramların tanımları ele alınmış ve taşıdıkları/taşımaları gereken özelliklere kısaca değinilerek araştırmanın problemi çözümlenmiştir.

### 2.2. Araştırma Yöntemi

Araştırmanın amacı var olan bir durumun anlaşılmasını sağlamak ve onu aktarmak olduğu için, stratejik olarak “tarama modeli” kullanılmıştır. Tarama modelleri, geçmişte ya da hâlen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar, 2002, s.77)”. Şöyle ki; nitel araştırma, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamında gerçekçi ve bütüncül biçimde ortaya

çıkarılmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanmaktadır. Nitel araştırma, problemi oluşturan değişkenleri birbirinden bağımsız olarak incelemek yerine, bu değişkenlerin birlikteliğini ön plana çıkarmaya çalışır. Değişkenlerin, kendi başlarına anlamlı olmadığı, her değişkenin ilgili diğer değişkenlerden etkilendiği ve bu birlikteliğin ilgili değişkene gerçek anlamını kazandırdığı varsayılır (Yıldırım ve Şimşek, 2001, s.39,44).

Bu doğrultuda araştırma nitel araştırma yöntemleri ile şekillendirilmiştir. Araştırmanın evreni, sahne sanatlarında dramaturgi ve süreçte kostüm ve dekor tasarımıyla dramatik hikâyenin anlatımına yapılan katkıdır. Araştırmanın örnekleme ise Eskişehir Anadolu Üniversitesi altında faaliyet gösteren Tiyatro Anadolu'da, 2017-2018 sezonunda sahnelenen "KUNDAKÇI" oyununun tasarım sürecidir. Araştırmada, uzman görüşü ve gözlem metodu kullanılmıştır. Bu maksatla görüşülen kişiler Tiyatro Anadolu'nun yöneticileri ve "Kundakçı" oyununa katılan oyuncularındır. Ayrıca profesyonel bir gözle seyirciye aktarılmak isteneni yorumlamaları adına Şehir Tiyatrolarından "Kundakçı" oyununu izlemiş tiyatro profesyonelleriyle de görüşülmüştür.

Çalışma sürecinde yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme de yapılandırılmış görüşme gibi daha önceden hazırlanmış sorular ile gerçekleşir ancak yapılandırılmış görüşmeden farklı olarak önceden hazırlanmış soruların belirli bir sırayı takip etme zorunluluğu yoktur. Daha önceden belirlenmemiş ek soruların da sorulabilmesine izin veren esnek yapıda bir görüşme türüdür. Görüşme tekniği görüşülen kişilerin bakış açılarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu nedenle, görüşülenlerin anlam dünyalarını, duygu ve düşüncelerini anlamak, yüzeysel değil, daha derin bilgi edinmek esas gayedir (Kuş, 2003, s.87).

Yarı yapılandırılmış görüşme örnekleme "kartopu örnekleme (zincir örnekleme)" yöntemi ile Tiyatro Anadolu yöneticileri ve oyunun yönetmeni ile kararlaştırılmıştır. Zincir örnekleme Yıldırım ve Şimşek (2006, s.111) tarafından şu şekilde tanımlanır; araştırmacının problemine ilişkin olarak zengin bilgi kaynağı olabilecek birey ve durumların saptanmasında özellikle etkilidir. Elde edilen isimler veya durumlar tıpkı bir kartopu gibi büyüyerek devam edecek, belirli bir süre sonra belirli isimler hep öne çıkmaya başlayacak, araştırmacının görüşmesi gereken birey sayısı veya ilgilenmesi gereken durum sayısı azalmaya başlayacaktır.

Görüşmeler yüz yüze ya da internet üzerinden yapılmıştır. Toplamda 10 görüşme yapılmış; bu görüşmelerin 3'ü yüz yüze yapılmış ve kayıtları alınmıştır. Diğer 7 tanesi ise internet üzerinden gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların demografik özellikleri grafikte gösterilmiştir. Görüşme için önceden hazırlanan sorular literatür taraması sonucu oluşturulmuştur. Yarı-yapılandırılmış görüşmelerin kayıtları ilk olarak deşifre edilerek düz yazıya çevrilmiş, daha sonra ise bu metinler "betimsel analiz" kuralları içerisinde incelenmiştir. Betimsel analiz yönteminde veriler, önceden belirlenmiş temalar çerçevesinde ele alınır ve uzun alıntılarla araştırma metninin içerisinde yer alır. Bu yöntem ile ilgili aşağıda ki görüşlerini okuduğumuz "Haig" gerçekleşen olayın anlaşılması ile ilgili kuramı şöyle özetliyor. Literatürden derlenen ve örneklerden elde edilen verileri Temellendirilmiş Kuram (Grounded Theory) temelinde yorumlar. Temellendirilmiş Kuram araştırması, hakkında çalışılacak alana odaklanma ile başlar ve gözlem ve mülakatları da içeren, değişik alanlardan veri toplayarak devam eder. Temellendirilmiş Kuram'ın genel amacı olayın anlaşılması ile birlikte bu anlam doğrultusunda teoriler üretmektir (Haig,1995, s.1)".

"... „temellendirilmiş“ ifadesi, kuramın veriler temelinde geliştirileceği, dolayısıyla verilerle temellendirileceği anlamına gelir. "Kuram" ise araştırma verilerinin toplanması ve bu verilerin çözümlenmesinin amacının, kuram türetmek olduğunu ifade eder. Temellendirilmiş kuramın ana fikri, kuramın verilerden tümevarımsal olarak geliştirileceğidir (Punch, 2005, s.156)".

Yarı-yapılandırılmış görüşmelerin güvenilirliği yapılacak deşifrelerin ve orijinal kayıtların başka kişiler tarafından karşılaştırılması ile saptanmıştır. Deşifre işleminde herhangi bir farklılık saptanmamıştır. Katılımcıların demografik özellikleri görsel 2.1. 'de gösterilmiştir.

## Katılımcıların Demografik Özellikleri

İsim	Enis Yıldız	Aylin Aydođdu	Mert Kırıkak	Şafak Özen	Ozan Karahmet	Berk Kırıkak	Ozan Çolak	Simten Demirkol	Çađrı Mengüç	Levent Ceceli
Meslek	Yönetmen, Oyuncu	Oyuncu, Tasarımcı	Yönetmen, Oyuncu	Dramaturg	Yönetmen, Oyuncu	Oyuncu	Oyuncu	Yönetmen, Oyuncu	Oyuncu	make-up
Yaş	46	50	40	39	38	35	36	30	32	38
Eđitim Düzeyi	Sanatta Yeterlilik	Lisans	Lisans	Lisans	Lisans	Lisans	Lisans	Sanatta Yeterlilik	Lisans	Lisans
Görüşme vasfı	Yönetmen	Oyuncu	Seyirci	Seyirci	Oyuncu	Oyuncu	Oyuncu	Oyuncu	Seyirci	make-up
Mesleki Çalışma Süresi	20	22	18	18	12	12	12	10	10	10
Çalıştığı Kurum	Anadolu Üniversitesi	Anadolu Üniversitesi	Eskişehir Şehir Tiyatrosu	Eskişehir Şehir Tiyatrosu	Anadolu Üniversitesi	Anadolu Üniversitesi	Anadolu Üniversitesi	Anadolu Üniversitesi	İzmit Şehir Tiyatrosu	Anadolu Üniversitesi

**Görsel 2. 1.** Yarı yapılandırılmış görüşmeye katılanların demografik özellikleri

Arařtırmada incelenen rnek oyunu sahneleyen Tiyatro Anadolu'yu tanımlamak iin sahnelediđi oyun brořurlerinden řu řekilde bilgiler derlenmiřtir. 1993 yılında kurulan Tiyatro Anadolu, lkemizdeki ilk ve tek profesyonel niversite tiyatrosudur. Konservatuvar đretim yelerinden oluřan ana oyuncu kadrosuna ek olarak, bir dizi szleřmeli profesyonel oyuncu da alıřtırmakta ve haftanın drt gn perdelerini amaktadır. niversitenin đrenci ve alıřanlarının yanı sıra niversitenin bulunduđu Eskiřehir sakinlerinden oluřan bir izleyici kitlesi vardır. Zaman ierisinde Devlet Konservatuvarı đretim yelerinin yanı sıra birok ynetmen ve tasarımcı da Tiyatro Anadolu ile alıřmıřtır. Bu iřbirliđi, farklı dallardaki profesyoneller ve akademisyenler arasında gl bađlar yaratmıřtır. Sezonda 3 ile 5 ayrı oyunu dnřüml olarak oynamakta her yıl repertuarına yeni oyunlar katmaktadır. Sezonda ortalama 30.000 kiřiye ulařmayı hedefler. Tiyatro Anadolu, kimi đrencilerin tiyatro ile ilk kez karřılařmasına aracı olarak sanatsal ve estetik bir kapının aralanmasına, kimi kez de sanatsal beklenti ve algılayıřlarının daha st dzeyde ynetilmesiyle đrencilerin dřnce retim tartıřmalar yaratmasına olanak sađlayacak dzenli gsteriler sunmaktadır.

2018 yılında 25 yařını kutlayan Tiyatro Anadolu, kostm ve malzeme tedariki iin Anadolu niversitesi kurum bnyesindeki atlye ve diđer teknik birimlerin olanaklarından yararlanılmaktadır. Tiyatro Anadolu'nun kendi bnyesinde bir terzihanesi de bulunmaktadır.

M.. 356'da Herostratos adında gen bir adam, kendisini lmsz kılmak iin dnyanın yedi harikasından biri olan Artemis Tapınađı'nı yakar. Rus yazar Grigory Gori ise 1972'de adı kriminal bir sendroma da verilen bu adamın hikyesinden yola ıkarak "Herostratos'u Unutun!" oyununu yazar. Bu alaycı ve trajikomik hikye, Haluk Bilginer'in evirisi ve Muharrem zcan'ın yorumuyla, Kundakı adı altında Oyun Atlyesi ve Tiyatro Anadolu tarafından sahnelenmektedir (Doklun, 2016. http). ONK Ajans aracılıđıyla yayın hakları alınan oyun 01.12.2017 tarihinde Tiyatro Anadolu' repertuarına eklenmiřtir. Tiyatro Anadolu'da sahnelenen Kundakı oyununu đr. Gr. Enis Yıldız ynetmiřtir. Kundakı'nın ilk kastedeki oyuncu kadrosunda; Berk Kırılak, Herostratos' u, Ozan Karaahmet, Tisafernes'i, Atilla Savumlu, Kleon'u, Simten Demirkol, Klementina'yı Ozan olak, Krisipos'u, Aylin Aydođdu, Erita'yı, zgn Can Karaburun, Gardiyan'ı, mit Beste Kargin ve Kbra Akkaya Tarihiler'i oynamıřtır. Oyunda 3 kiřilik orkestra da sahne zerinde yer almaktadır. Piyanoda Oktay Kseođlu,

bas gitarda Furkan Aktakka, bateride Yiğit Dalgın oyuna eşlik etmektedirler. Farklı sahnelerde halkı sembolize eden kalabalığı oluşturmak için Ozan Karaahmet, Ozan, Çolak ve Yiğit Dalgın cübbeleriyle sahnelere katılmaktadırlar. Oyun 21 kez sahnelenmiş ve yaklaşık 4000 seyirci tarafından izlenmiştir. Tiyatro Anadolu'nun Kundakçı oyununu sahneye koyan ilk kasti Görsel 2.2. de oyunun selamlama kısmında beraber görülüyor.



*Görsel 2. 2. Tiyatro Anadolu Kundakçı ekibi 1. Kast*

Grigory Gorin'in 1972 yılında yazdığı "Forgeth Herostratos" (Herostratos Unutulsun veya Bir Efes Masalı) oyununun farklı Türkçe çevirileri mevcuttur. Ancak sahnelenmek için Tiyatro Anadolu, Haluk Bilginer çevirisi ve Muharrem Özcan uyarlamasını kullanmıştır. Yapıtın sahneleme hakkı yazar Grigory Gorin & Haluk Bilginer & Muharrem Özcan temsilcisi Telif hakları ONK Ajans Ltd. Şti' den devralınmıştır. Metinde güncel konulara gönderme yapılması ve kullanılan modern dil, bu uyarlamanın seçilmesinde etkili olmuştur.

Oyun Türkiye'de ilk olarak "Bir Efes Masalı" adı ile 2001/2002 sezonunda, Bursa Devlet Tiyatrosu tarafından, Filiz Ofluoğlu'nun çevirisi, Şirin Dağtekin'in sahne ve giysi tasarımı, Adnan Açıkduşünenler' in ışık tasarımı, Özer Tunca'nın reji asistanlığı ve Feyha Çelenk rejisi ile sahnelenmiştir. Oyunun kostüm ve genel düzenlemesi hakkında fikir verebilecek bir fotoğraf Görsel 2.3. de yer almaktadır.

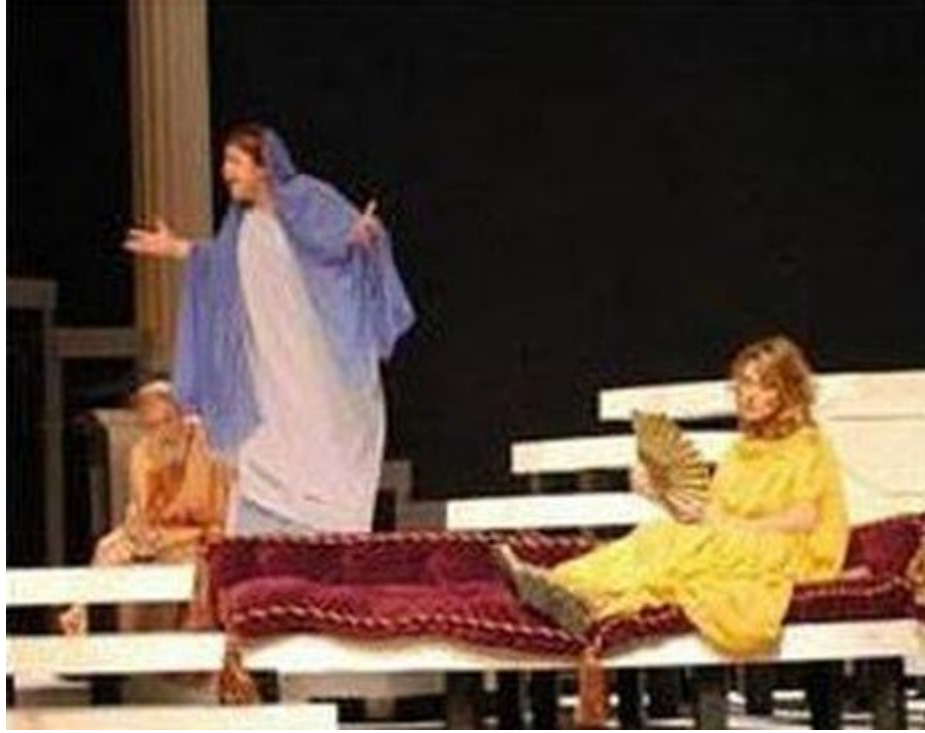


*Görsel 2. 3. Bir Efes Masalı – Bursa Devlet Tiyatrosu – 2001*

Oyunda, Tiyatrocu’yu Özer Tunca, Tisafernes’i Rüçhan Gürel, Klementina’yı Elif Nutku, Kleon’u Emir Çiçek, Herostratus’u Ahmet Somers, Krisipus’u Bora Özkula, Erita’yı Hikmet Orhon, Gardiyan’I Cihan Büyükkışık, 1.Vatandaş’I Celal Bıyıklı, 2.Vatandaş’I Kemal Okur, 3.Vatandaş’I Murat Yatman, Halktan Birkişi’yi Ramaz Topkaya oynamıştır.

Oyun yine “Bir Efes Masalı” adı ile 2005/2006 sezonunda, İzmir Devlet Tiyatrosu tarafından Filiz Ofluoğlu çevirisi, Haluk Işık’ın dramaturjisi, Tayfun Çebi’nin sahne tasarımı, Yıldız İpekoğlu’nun giysi tasarımı, Kemal Gürgün ve Zeki Kayar’ın ışık tasarımı ve Bülent Arın’ın rejisi ile sahnelenmiştir. Görsel 2.4. de oyundan çekilmiş bir fotoğraf yer almaktadır.





*Görsel 2. 4. Bir Efes Masalı – İzmir Devlet Tiyatrosu 2005*

Oyunda, Tisafernes’i Güray Kip, Klementina’yı Güldeniz Aytutuldu, Kleon’u Recai Topaç, Herostratus’u Hakan Özgemeç, Krisipus’u Ender Başar, Erita’yı Füsün Masri, Gardiyan’ı Ahmet Dizdaroğlu, 1.Vatandaş’ı İbrahim Coşkun, 2.Vatandaş’ı Ali Sinan Demirkale, 3.Vatandaş’ı Tayfun Özyılmaz, 1 Tarihçi’yi Yusuf Köksal, 2. Tarihçi’yi Recep Ayyıldız oynamıştır.

Oyun daha sonra “Herostratos’u Unutun!” adı ile 2015/2016 tiyatro sezonunda Adana Büyük Şehir Belediye Tiyatrosu tarafından, Azerbaycan tiyatrosu’nun önde gelen isimlerinden biri olan Cahangir Novruzov’un Rusçadan çevirisi, Güneş Abbas’ın sahne ve giysi tasarımı, Tansu Liman’ın ışık tasarımı, ve Cihangir Novruzov’un rejisi ile sahnelenmiştir. Dekor ve kostüm uygulaması Görsel 2.5. de görülebilir.



*Görsel 2. 5. Herostratos'u Unutun! Adana Belediye Tiyatrosu 2015*

Oyunda, Duvarcı'yı Semih Yeşil, Çömlekçi'yi Feridun Yıldırım, Berber'i Başar Uğur, Askerler'i Ahmethan Çelebi, Ufkum Kalaoglu, Erita'yı Özlem Özel, Saray Muhafızı'nı Doğukaan Uğurlugölbüken, Krisippos'u İlter Şen, Gardiyan'ı Tufan Naharcı, Kleon'u Önder Özcan, Tissafer'n'i Halil İbrahim Kurum, Klementina'yı Olca Hayal Çetin, Herostratos'u Hüseyin İnan Biçer, Kemal Burak Alper, Kübra Teke oynamıştır.

2016-2017 Ekim ayı itibariyle Oyun Atölyesi, "Kundakçı" ismiyle oyunu oynamaya başlamıştır. Oyunda, Tuna Kırılı, Devrim Özder Akın, Muharrem Özcan, Tuğba Çom Makar, Evren Erler, Gözde Kırgız, Timuçin Eraslan Başgöl, Kerem Arslanoğlu, Mithat Ozan Küren, Serkan Ilgaz oynamaktadır. Müzisyen ekibe sahne üzerinde yer veren rejide oyuncuların hiçbiri sahneyi terk etmez. Oyun Atölyesi tarafından sahnelenen oyunun görsel düzenlemesi Görsel 2.6. da verilmiştir.



*Görsel 2. 6. “Kundakçı” Oyun Atölyesi, 2017-2018*

Oyun Yunan Mitolojisi’nde Zeus ve Leto’nun kızı, Apollo’nun kardeşi Artemis adına 120 senede 3 kere yıkılıp halkın desteği ile tekrar inşa edildiği bilinen, dünyanın 7 harikasından biri olan tapınağın Herostratos tarafından yakılmasını konu edinir. Antik Efes şehrinde Herostratos’un, Artemis Tapınağı’nı yakmasının ardından linç edilmesini engellemek için zindana kapatılmasıyla başlar. Halkın seçtiği baş yargıç Kleon tarafından sorguya alınan genç adam, gerçekleştirdiği eylem sayesinde ölümsüzleşeceğini, herkesin ondan söz edeceğini ve bir kahraman olarak kalacağını söyleyerek yargıçı çılgına çevirir. Efes hükümdarı Tissafernes tarafından adının anılması bile yasaklanır. Ancak, Herostratos için bu bir son değil, hatta planladığı bir başlangıçtır. Düzenin açıklarını iyi bilen, Herostratos, etrafındaki herkesi etkisi altına alır, önce şehrin sarhoşlarını içki ısmarlayarak kazanır, sonra yazdığı papirüslerle ün elde eder ve yavaş yavaş bir kahramana dönüşür. Halk infaz isterken, en büyük cezanın tanrılar tarafından verileceğine inandırılan Tissafernes kararı erteler. Erteleme de yazdığı papirüsleri halka dağıtarak büyük şöhret kazanan, zindandan şehirdeki insanları yöneten bir Herostratos yaratır. Olaylar, Herostratos’un Efes Leydi’si Klementina’yı bile baştan çıkarmasına kadar varır. Gori, hikâyesinin merkezine hukuk ve iktidar eleştirisini yerleştirmiş, adalet, inanç, düzen, iktidar ve şöhret kavramlarını birbiriyle yoğunlaştırarak bir suçludan kahraman

yaratmaktadır. Aslında bir tiyatro oyunu süresinde bir suçlunun nasıl bir kahramana dönüştüğüne tanık olmamızı sağlar (Doklun, 2016. <http>).

Yönetmenin tercihiyle orijinal metine göre oyun kısaltılmış, gereksiz görülen yerleri atılmış ve metnin bir kısmı yapılan toplantılarda şitrih yapılarak değiştirilmiştir. Oyunun zamanlaması düşünülerek uzun tiratlar şarkılara dönüştürülmüş böylece eğlence faktörü katılmıştır. Tiyatro Anadolu'nun yorumu ile oyun, yaklaşık olarak 120 dakikadan ve iki perdeden oluşmaktadır. Müzikli ve danslı oyunda, oyuncular, oyunun müziklerini sahnede canlı icra etmektedirler. Çevirisinde kullanılan dille de her devirde güncel kalabilecek politik bir eleştiri seyirciye sunulmaktadır.

Orijinal metinde kullanılan, olan olayları seyirciye taktim eden tiyatrocü(anlatıcı) karakter oyun dışı bırakılmıştır. Onun yerine bazı lafları tarihçilere devredilerek yeni aktif iki karakter oyuna eklenmiştir. Bahsi geçen tarihçi karakterlerini canlandıran oyuncular aynı zamanda tekste geçen vatandaş rollerini de canlandırmaktadırlar.

### 3. TİYATRO

Bu bölümle literatür taraması sonucu ulaşılan bilgilerle konunun kavramsal çerçevesini aktarmak hedeflenmiştir. Ayrıca örnek vaka analizi ve süreç içerisinde elde edilen bulgular açıklanmaya çalışılmıştır.

#### 3.1. Tiyatro Kostüm Tarihi

Eski çağlarda bile giysinin anlama dair bir değeri olmuştur. Sadece görmeyle değil, metnin anlaşılmasına da yardımcı oluyor ve düşünceleri, bilgileri ya da duyguları seyircilere aktarıyordu. Binbir Gece Masallarından birinde giysiye dair şöyle bir işaret vardır. Masalda anlatıldığına göre Halife Harunreşit sinirli olduğu zaman kırmızı giysi giyermiş. Demek oluyor ki kırmızı, Halifenin ayrılmaz bir işaretidir, öfkesinin göze görünen işaretidir. Bu işaret, Halifenin çevresindekilere bilgi veren bir belgeyi, sultanın ruh halini ve ondan çıkacak her türlü sonucu gözle görülebilecek biçimde duyurmayı üstlenmiştir (Aybar, 2003, s.72). Sadece kostümün rengiyle izleyiciye aktarılan bu gösternin temsili bir fotoğrafı Görsel 3.1. de yeralır.



**Görsel 3. 1.** Constellation Theatre Company'nin Mary Zimmerman yönetmenliğinde oynadığı *Arabian Nights* oyunundan temsili bir kare

Karakterlerin duygusal durumlarının sergilenmesi gibi kıyafetlerin arketip denen grupları da sembolize edecek şekilde, çok eski çağlarda bile kullanıldığı bilinmektedir. Yunan sahne kostümlerinin ilk denemeleri, sanatsal temsillerdeki belirli türden figürlerin, giysilerine ya da özel kıyafet türlerine, özellikle sahne kostümleri ve ilahi niteliklere, aynı zamanda toplumsal tiplerin (filozoflar, fahişeler gibi) giysilerine odaklanmıştır. (Roisman, 2014, sw. 398) Antik Yunan tiyatrosunda, oyuncuların ve koronun giydiği kiton denen standart kostümlerden farklı olarak, oyuncunun kutsal ya da törensel işlevini imgeleyen, uzun kollu, süslü Dionysos rahip kıyafetleri kullanılmaktaydı. Kimlikler kısmen simgesel sahne donanımıyla da saptanıyordu. Kesin olmamakla birlikte kral, asası ile, savaşçı oku ile, yalvaranlar bir dal ile, haberciler bir çelenk ile tasvir ediliyordu (Brockett, 2000, s. 41). Alanda araştırma yapan profesyoneller, performanslardaki kostümlerin tahlilini, arkeolojik kazılarda bulunan antik Yunan vazoları üzerlerindeki işlemlerden yapmaktadırlar. Görsel 3.2 de Andromeda vazosunun üstündeki işlemlerde detayları görmek mümkündür.

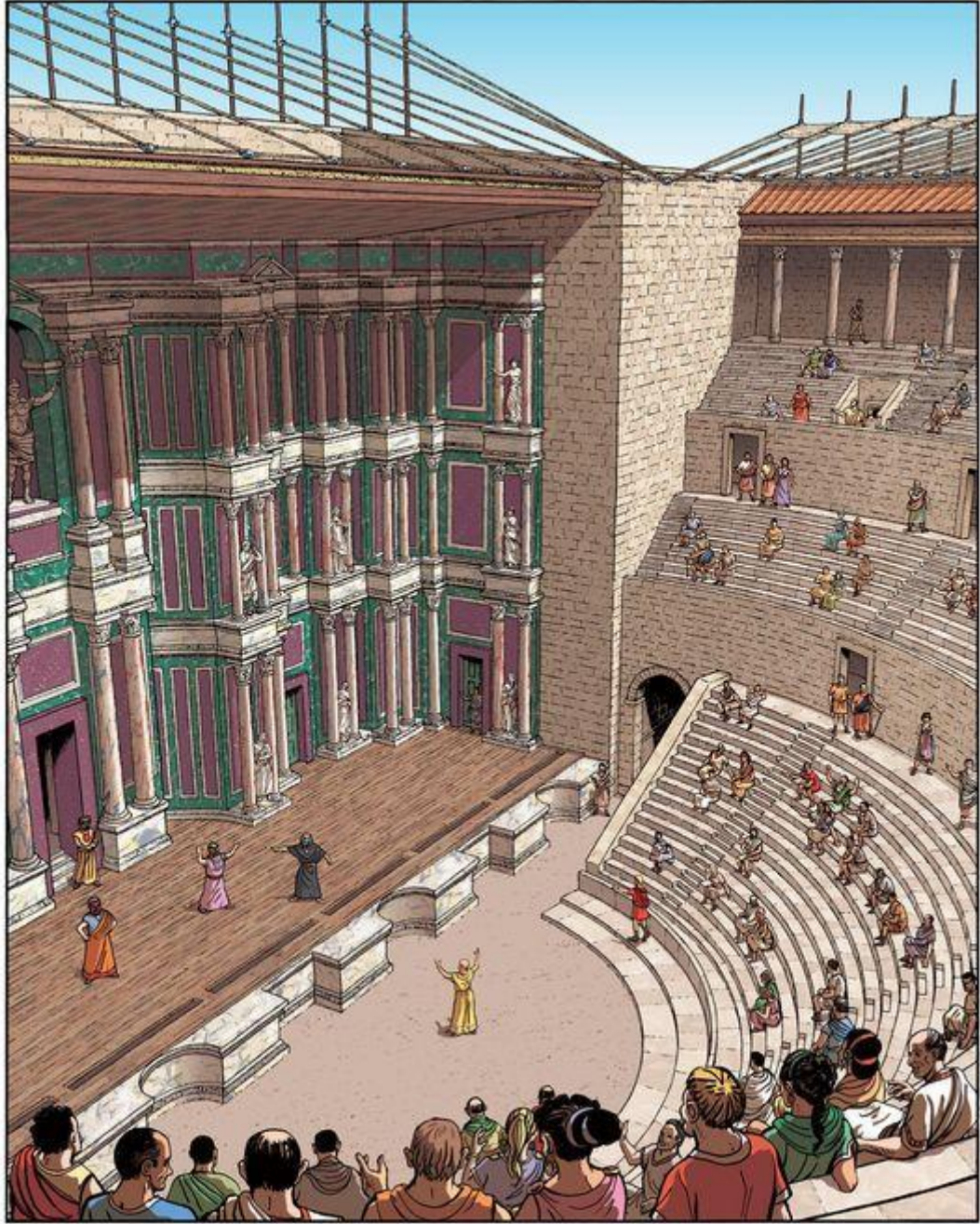


*Görsel 3. 2. Antik Yunan'da tiyatro kostümlerini gösteren Andromeda vazosu*

*(Brockett, 2000. S.39)*

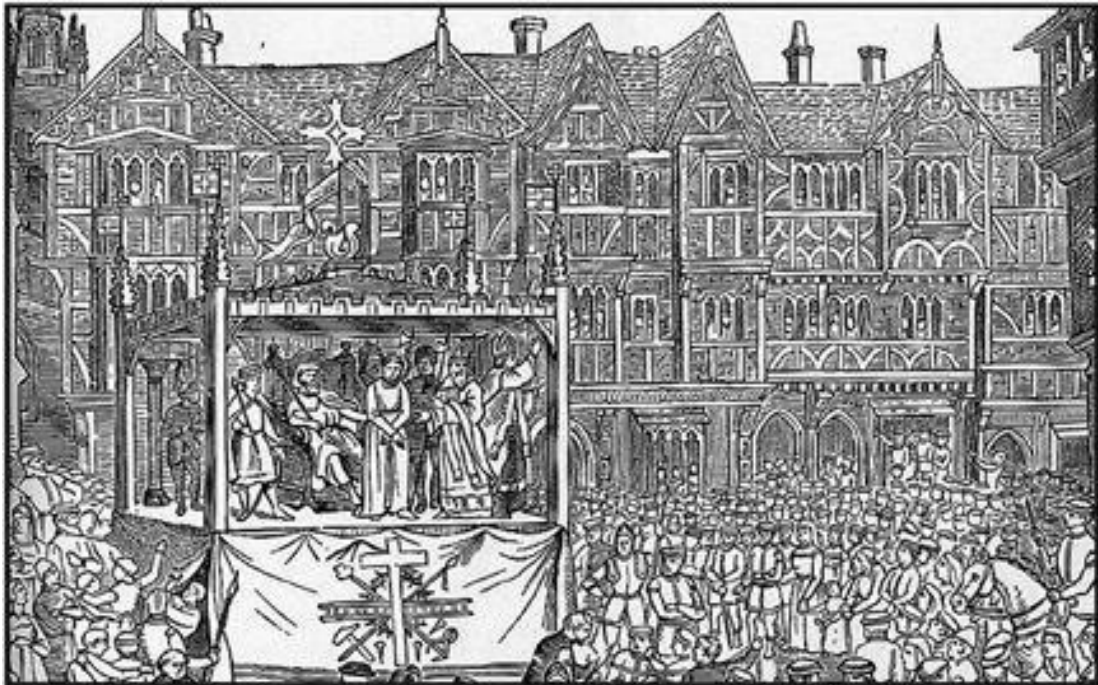
Aristokrat anlayışlı bir cumhuriyetle yönetilen Antik Roma döneminde tiyatro, kendi içinde ayrı bir bütün olmuş gerçek hayattan soyutlanmıştır. Sirk oyunlarının ilk kez ortaya çıktığı Roma döneminde, oyunların tümünde çeşitli gösteriler yapılmakta ve gösteriler birkaç gün sürebilmektedir. Sahne aralarındaysa Roma Halkının çok ilgisini çeken gladyatörler eğitilmiş, hayvanlar vb. sahneye çıkmıştır. Seyirci güncel olayların tartışıldığı bir ortamı değil görsel olaylarla ve şiddetle desteklenen düşürünün bir dünyayı yaşamıştır. Antik Roma'da tiyatro dekoru önemli bir gelişim göstermektedir. Dekorlar

hiçbir zaman sahneyi tümüyle kaplayan bir resim özeliğindeki fonlar olmamış, yalnızca izleyiciye sahneyi ima etmekle yetinmiştir. Böylelikle, günümüz dekorlarından farklı bir anlayışla, olayı canlandırmayı, hareketlerini sınırlayarak, yerlerini belirleyerek, seyircinin zihnine bırakmıştır (Yıldız, 2005, s. 430). Görsel 3.3. de renklendirilmiş illüstrasyon ile Antik Roma dönemi sahneleme anlayışı resmedilmiştir.



*Görsel 3. 3. Temsili bir Antik Roma tiyatrosu (<http://www.mondadoricomics.it/>)*

Antik çağ ve Rönesans çağları arasındaki geçiş dönemine ortaçağ denmiştir. Ortaçağ, hem halk arasında hem de saraylarda ilgiyle izlenen akrobatların, soytarıların, hokkabazların tek kişilik ya da grup halinde yaptığı gösterilerin ve kilise tiyatrosunun öne çıktığı bir dönemdir. Tiyatroyu yeniden kurallı bir oyuna, yani sanata dönüştüren, oyunun yazılı ögesini vurgulayan kilise olmuştur. İlk örnekleri, Kitabı Mukaddes'ten belli bölümlerin sahne etkileri de gözetilerek seslendirilmesidir. Söz konusu seslendirmeler daha sonra 10. Yy'da oyuncular ve diyaloglarla canlandırmaya dönüşmüştür. 13. Yy'dan sonra da manastırların dışına yayıldı; artık kent yönetimleri de yapım giderlerini üstleniyordu. Başlangıçta, oyunlar, "ev" adı verilen süslenmiş, tahta, yüksek platformlar üzerinde ya da "pageant" denen seyyar arabalar üzerinde oynanmıştır (Yıldız, 2005, s. 430). Bu dönemde İngiliz Tiyatrosunda dekor ve sahne donatımları ölçü olarak kullanıldığı ve oyuncu daima ilgi odağı olduğu için Elizabeth tiyatrosunda muhtemelen en önemli görsel unsur, kostümdür. Kostüm sadece her oyuncunun dış görünüşünün ayrılmaz bir parçası değil, aynı zamanda, geçit alayları gibi kalabalık sahneler içinde önemlidir (Brockett, 2000, s.116). Pageanty adı verilen gösteri arabaları ile ilgili illüstrasyon Görsel 3.4. de görülebilir.



*Görsel 3. 4. Ortaçağ tiyatrosunda pageanty adı verilen gösteri arabalarına bir örnek*

*(Brockett.2000. s. 116)*



On altıncı yy'ın sonlarında ortaçağ tiyatrosu sona ermeden çok önce, daha sonra Rönesans olarak adlandırılacak düşünceler ve uygulamalar ortaya çıkmıştır. Hümanizm akımı ve klasik dünyaya olan ilginin yeniden canlanmasıyla bağlantılı olarak insana ve insanın değerine ilgi artmıştır (Brockett, 2000, s.138). Rönesans'ta, Ortaçağ'daki arabalı oyunlar bir süre devam etmiştir. Daha sonra oyunlar evlerle çevrili açık meydanlara taşınmıştır. Her iki tür sahne düzeni de sade ve basittir. Tüm dekor (din dışı oyunlar için) bir platform ve kaba kumaştan yapılmış bir perdeden ibarettir. Görülen ilk tiyatro binalarında, fonksiyonel düşüncenin yanı sıra, hâkim olan estetik kaygı 'ideal' olduğu inanılan ve bu nedenle örnek alınan antik döneme yöneliktir. Sahnenin arka kısmı tamamen kaplayan fonlara boyanmış resimlerde, dönemin en önemli buluşlarından biri olan perspektif kullanılmış, (Görsel 3.5.) ancak yine de dekorların içinde değil önünde oynanmaya devam edilmiştir (Yıldız, 2005, s. 432).



*Görsel 3. 5. 16.yyda, Serlio, mimarlık tezinin ikinci kitabında, antik tiyatronun üç dekor çizimini gösterir (Brockett, 2000. S. 147,148)*

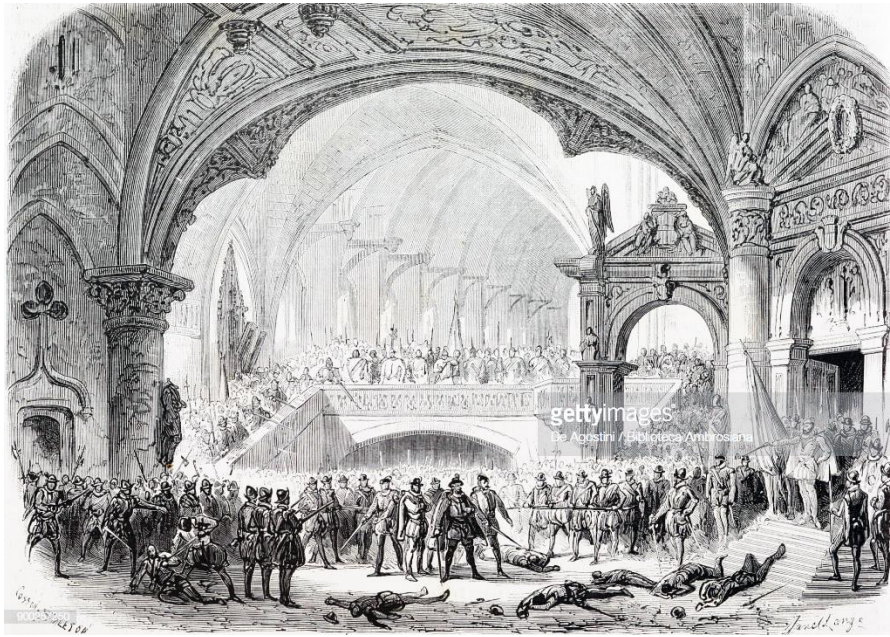
Rönesans Dönemini 18 ve 19. yüzyılda sırasıyla Klasisizm, Romantizm, Realizm gibi dönemler takip etmiştir. Bu dönemlere bakacak olursak:

Klasik dönem dekorlarında şart koşulan özellik "uyum" kostümlerinde esas alınan özellik "sadelik" tir. Dekorasyona doğallık ve gerçeklik getirilmiştir. Dekoru oluşturan fon resimlerinin tamamını görebilmek için, çok küçük ve önünde oynanan kişilerin boyutlarına uygunsuz biçimde kullanılmalarından vazgeçilmiş, oranlara özen gösterilerek, mimari bir yapının veya bir ağacın sadece bazı bölümleri dekorda kullanılmıştır (Yıldız, 2005, s. 433). Kostüm olarak, her oyuncunun sahip olması beklenen siyah pantolonuna ek olarak yönetmen tarafından sağlanan yelek ya da ceketler kullanılmıştır. Miğfer, asa, eşarp, şapka gibi küçük aksesuarlarla roller birbirinden ayrılmıştır. Önceleri dönemlerde pek az sahnede görülen aktrisler, bu dönemde daha çok

sahneyle buluşmuş ve dantel gibi görünecek şekilde kesilen kâğıtlarla süslenen en pahalı ve son moda kıyafetleri kullanmışlardır (Brockett, 2000, s.365).

Romantik dönemde ilk olarak sahneyi mekân olarak gösterme çabalarının başladığı görülmektedir. Sahnede kullanılan ilk kapalı oda bu döneme rastlamaktadır. Ayrıca çerçevelenmiş sahne tipine yönelik denemeler başlamıştır (Yıldız, 2005, s. 435). Sahne performanslarındaki artış ve teatral grupların seyahat etmelerinden kaynaklı, dünyadaki kültürlerin giysilerine aşinalık artmış ve 1770'lerden 1870'lere kadar, kostümlerde doğruluk arzusu artmıştır (Brockett, 2000, s.385) .

Realizm döneminde çağdaş tiyatro dekoruna oldukça yaklaşılmıştır. Bu dönemde kadar genellikle panolarda resim olarak kullanılan eşyaların neredeyse hepsi üç boyutlu olarak kullanılmaya başlanmıştır. Böylece dekorun bir mekân olarak kullanılması, bu dönemde en doğal şekline kavuşmuştur (Yıldız, 2005, s. 435). Aslında gerçekçi biçim Antik Yunandan bu döneme kadar denenmiş Rönesans'tan itibaren resimsel yanılsama tiyatroya hâkim olmuştur. Melodram ve romantizm, psikolojik dürtüleri ve gösteride gerçekliği karşılamak üzere ivme kazanmıştır. 1850 den önceki bütün yaklaşımlar "güzel" doğayı, doğadaki örnekleri, resimsel yerel renkleri ya da sevinç uyandıran karşıtlıkları vurgulamıştır(Görsel 3.6.). Ancak realizm akımı ile sanatın, aslına sadık kalarak hakikati yansıtması gerektiği ilkesiyle ürün vermiştir (Brockett, 2000, s.445).



**Görsel 3. 6.** Sardou'nun 1868 de yönettiği tarih oyunu *Patrie!* [*Vatan*] oyunu

### 3.2. Dramaturgi

Dramaturgi kavramının çağlar boyunca izlediği yol ve yüklendiği anlamlar, aynı zamanda tiyatro düşüncesinin evrimini de yansıtır. Önceleri yalnızca yazılı metinlerle ilgilenen ve dramatik yazım kurallarının üstünde duran dramaturgi, sahneleme olgusunun öne çıkmasıyla beraber sahneyi de gözetir olmuştur. Yönetmenin tiyatrodaki onay görmesine aynı zaman içinde gelişen dramaturgi çalışması, artık metinden sahneye geçiş aşamasında etkinlik göstermeye başlamıştır. Yazılı metnin sahnedeki metne dönüştürülmesi olarak da adlandırılabilir olan bu çalışma dramaturgiyi daha da etkin kılmış, çağdaş tiyatro sanatının merkezine yerleşmesine yol açmıştır. Eski Yunanca 'da "bir dram oluşturmak" demek olan Dramaturgia'dan kaynaklanan dramaturgi sözcüğü, günümüzde birçok anlamı birden içeren bir kavrama dönüşmüştür (Çamurdan, 1996, s. 105).

Günümüz tiyatro sanatı Dram kavramını daha çok: "Oynanmak için yazılmış metin", "Tekst", "Piyas" anlamında kullanıyor. Sahnede oynanmak için yazılmış, konuşmalar ve hareketlerle gelişen, karşıt oluşların çatışmasıyla sonuçlanan oyun metni: Dram'dır. Bu tür metinlerin oluşturulmasında uygulanan tekniklerin tümüne Dram Sanatı denmektedir". Başka bir ifadeyle, dram sanatı yaşamın kendisini değil, yaşamdaki olayların, belli bir kimsenin ele alış özellikleri ile aksettirilmesidir. "Dram sanatının uygulamaya yönelik sorunları üzerine çalışan uzmanlara: dramaturg; Dram sanatının yapısı, bu yapıyı oluşturan öğeler ve bu öğeler arasındaki ilişkileri ele alan ve dramın estetik özellikleri üzerinde incelemeler yapan bilim dalına da: "Dramaturgi" denilmektedir (Tuncay, 2010, s.6).

"Gösterinin mimari çerçevesi, yani oyuncular ve onların aksiyonu, dekorlar, kostümler ve ışıklama, bunların tümü her türlü dram sanatına temel olan gösterge sistemleridir. "Theatron", "tiyatro", seyir yeri anlamına gelir (Esslin, 1996, s. 63)".

"Yapılan iş anlamında tanım şu şekilde özetlenebilir "Tiyatro, metin ile sahne arasındaki iş birliği ilişkisinin sonucudur (Barba, Savarese, 2017, s:249)".

Esslin tanımını dillerdeki karşılıklarına göre şöyle açıklıyor. Tiyatroya gitme eylemi için İngilizce 'de gösteri'ye gitmek, Almanca 'da 'Schau-Spiel' (seyredilecek oyun), Fransızca 'da 'un spectacle' kullanılır. Sinemaya resimleri görmek için gidildiğini

ve televizyon sözcüğündeki 'vision' [görüş] vurgusunu da tiyatro yönetimindeki deneyimi ile Goethe'nin Faust'ta dediği şu sözlere bağlıyor:

"Seyretmeye gelirler, severler en görmek istediklerini.

Ve gözleri Önünde çok şey işlenip dokunmuşsa,

Şaşkınlıktan ağızları açık kalır kalabalıkların,

Genişlemesine kazanırsın onları birden,

En sevilen kişi sen olursun hemen "

(Goethe, Faust, "Vorspiel auf dem Theater" [Tiyatrodaki Ön oyun] )

Genellikle, temel sayılan, akademik tartışmalara neden olan karakterler tarafından konuşulan sözcüklerden önceye, dram sanatının görsel özelliklerini koymamın nedeni işte bu yüzdendir (Esslin, 1996, s.64).

Dramaturgi her zaman yalnızca metinle ilgili bir şey olarak anlaşılmıştır. Oyuncu ya da yönetmenin dramaturgisi şimdiye dek sadece eğretileme düzeyinde tartışılmıştır. Eugenio Barba şöyle yazar:

"Tekst sözcüğü konuşulan ya da yazılan, basılı ya da el yazması metin anlamına gelmeden önce 'dokuma' demektir. Bu anlamda metinsiz gösterim olamaz. Gösterimin 'metnini' (dokusunu ya da ipliğini) ilgilendiren her şey, dramaturgi yani eylemlerin işi, drama-ergon olarak tanımlanabilir. Eylemlerin işleyişi de olay örgüsüdür." (Barba, Savarese, 2017, s.248)

Barba, tekstin bu ilginç tanımının üstüne dramaturgiyi fizikteki iş ve enerji kavramlarıyla şöyle açıklamaktadır;

"Dramaturgi bana fizikte kullanıldığı anlamıyla tam tamına tutarlı gelen biçimde "iş" olarak görünür. Fizikte iş, enerjiyle eşanlamlı değildir. Enerji, iş yapabilme yetisini anlatır, bu ise ancak hareket içinde bir güç uygulandığında ortaya çıkar. Bir anlamda iş, enerji ile bir gücün özgül hareketi arasındaki fazdır, bu faz enerjinin görülür biçimde modülasyonunu olanaklı kılar. Böyle anlaşıldığında dramaturgi, enerjinin hareket içinde biçim aldığı filtre ya da kanaldır. Eylemler, ister Aristotelesçi anlamda, metnin bir parçası olarak, ister daha doğrudan sahneye ait eylemler olarak aktörlerin, gereçlerin, ışığın vb. eylemleri olarak anlaşılabilir, işi yapanlardır (Barba, Savarese, 2017, s.248)".

Esen Çamurdan, dramaturg yönetmenler başlığında, dramaturgisini kendisi yapan yönetmenlerden şu şekilde bahsediyor;

“Gerçekten de önemli olan, bir oyunun dramaturgi bilinciyle oluşturulmasıdır ve daha da önemlisi bundan ne anlaşıldığıdır. Bu noktadan yola çıkarsak dramaturgi, tüm yaratıcı ekibin katıldığı bir yaklaşım biçimi olarak algılandığında, dramaturjik görüş, yalnızca iki kişinin, yönetmen, dramaturgun ortaya koyup izlediği temel ilkeler olmaktan çıkar, tüm takımın benimseyeceği ve o yönde katkıda bulunacağı ortak görüşlere dönüşür. Bu bilinç aşamasında dramaturgun varlığı yokluğu önemli değildir (Çamurdan, 1996, s. 105).”

Bu açıklamalarla birlikte metin dramaturgisinin yanında tüm sahne bileşenlerinin bir dramaturgisi olduğu da söylenebilir.

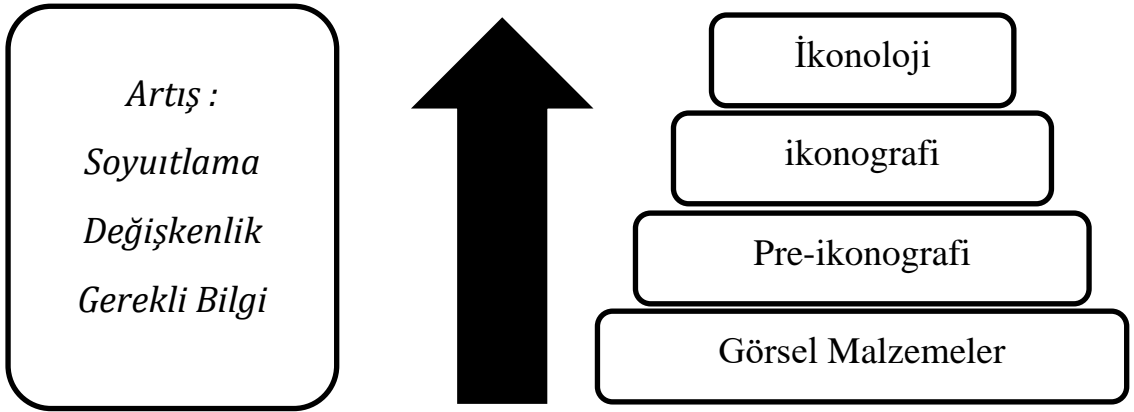
Tasarım sürecinin özellikleri ile ilgili olarak bilgi ve bilinç durumu irdelendiğinde, sadece ürün değil, bir esin kaynağı aracılığıyla kavram oluşturma, kavrama ulaşma süreçleri de önem kazanmaktadır. Bunun ana nedeni, tasarımın tek aşamalı bir süreç olmayıp, değişken pek çok parametreden oluşan, farklı sonuçların, ilişkilerin elde edildiği, dinamik bilişsel süreçlerden geçen bir bütün olmasıdır (Turgay, 2017).

Sahne üzerinde kostümlerin ve dekorun tasarımı seyircilere rolün gerektirdiği şekilde uygun renk seçimi, üretim, sanatçının jestleri ve uygun makyaj eşliğinde tanıtılmaktadır (Nutku, 1989). Yazılı eserler bu noktada sahnelenerek görselliğe kavuşur, bu görselleşme ise sanatsal ve teknik süreçlerin toplamını oluşturmaktadır. Bu bağlamda eserlerin sahnelenmesi için önce dramaturgi çalışmalarından başlanıp rejisörlerin kararları doğrultusunda kostüm, dekor ve ışık tasarımları yapılmaktadır. Daha sonra canlandırılacak karakterlere uygun sanatçılar belirlenmekte, böylece hem eserin hem de kostümlerin provalarına başlamaya sıra gelmektedir (Çalışlar, 1993). Tasarlanan nesnelerin bu bağlamda oyunun dramaturjik evrenine hizmet etmesi gerekir. Yönetmenin seçimleri ve seyirciye sunmak istediği dünya dramaturginin tasarımı şekillendiren kısımdır.

Modern dramaturgi anlayışının tam anlamıyla ilk uygulayıcı olan Bertolt Brecht, gerçekleştirdiği örnek çalışmalarla, dramaturginin sahneleme sürecinde yerini almasını ve çağdaş tiyatroyu oluşturan önemli öğelerden biri olmasını sağlamıştır. Brecht'in bakışına göre:

“Yönetmen gösteride aracı kişidir, asal işlevi, oyuncuların ve öteki sanatçıların (müziyen, ressam...) yaratıcılıklarını uyandırmak ve bunları düzene sokmaktır. Bu nedenle, önceden düşünüp tasarladıklarını oyuncuya yaptırmaktan çok, anlatılanı oyuncularla birlikte yakalamaktır. Yönetmen soruları sordurtan, kuşkuyu uyandıran, bakış açılarını çoğaltan çözümden çok, olmaması gerekeni bulan kişidir (Çamurdan, 1996, s. 70)”.

Aktarılmak istenen eserlerin muhatabı olan izleyiciler, bir oyuna gerçek dünyayı değil de kurgu olan bir performansı görmek için gelirler. Temelde tiyatro oyunundaki tasarım faaliyetleri, sanatçılar ile izleyiciler arasındaki bu anlaşmaya ve izleyicilerde olduğu varsayılan inanma hissine dayalı olarak gerçekleştirilen bir üretim sürecidir. Bütün üretim süreçlerinde görülen aşamaların benzerlerini Tasarımcıların görevi, izleyicilerin hayal güçlerini tetikleyecek şekilde görsel öğeler sunarak oyunun geçtiği zamanı, mekânı ve karakterlerin özgün özelliklerini doğru olarak yansıtmaktır (Bicat, 2003). Söz konusu kelimelerin kullanıldığı sözlü iletişimin aksine görsel iletişimde insan beyni malzemeyi anlamlandırırken daha önceden gördüğü, bildiği, öğrendiği kavramları/imajları kullanır. Dolayısıyla malzemeyi sahip olduğu hazır bilgilerle ya da kavramlarla ilişkilendirir. Böylelikle aynı görsel malzeme farklı kişiler için farklı şeyler ifade edebilir ve farklı anlamlara gelebilir. Hatta aynı malzeme aynı kişi üzerinde farklı zamanlarda farklı etkiler bırakabilir (Bradley 2009, s,15). Çizgi, renk, doku, şekil, stil, perspektif ve uzamsal ilişkiler arasındaki ilişkinin hareket yönünü Görsel 3.7. de Bradley aşağıdaki gibi göstermiştir.



*Görsel 3. 7. Çizgi, renk, doku, şekil, stil, perspektif ve uzamsal ilişki (Bradley, 2009, s.16)*

Pre-ikonografi: (Yaygın kelimeler)

İkonografi: (Uygun kelimeler)

İkonoloji: (Duygusal içerik ve anlam)

### 3.3. Dekor Tasarımı

Dekor 'un en belirgin işlevi, bilgi verici olup ikonik olmasıdır; oyunun aksiyonunun geçtiği çevreyi resimler ve mekânı, dönemi, karakterlerin toplumsal konumlarını göstererek ve oyunun diğer asal özelliklerine işaret ederek seyircinin anlaması gereken temel bilgileri (kişilerin ve çevrenin tanıtıldığı bilgileri) sağlar. Sahnede bu görsel serim, boyalı resim halinde verildiği gibi, çeşitli ölçülerde gerçekçi olandan en soyut olana değişen üç boyutlu biçimde de olabilmektedir (Esslin, 1996, s. 60).

Dekorun kostüm ile birden fazla boyutta ilişkisi bulunmaktadır. Sahne üzerindeki görünüm, boyutlar ve mesafeler, yükseklik ve alçaklıklar farklı görünümler oluşturur. Örneğin dekorda kullanılan renkler ve kostümlerin renkleri arasında görsel bir ilişki ve tasarım mevcuttur. Öte yandan, Kundakçı örneğinde olduğu gibi, dekorların hareketli kullanılması halinde kostümlerin de bu durum gözetilerek tasarlanmasını gerektirmektedir.

Nesne denilince, oyuncu tarafından yönlendirilen, kullanılan her şey anlaşılır. Bu terim, oyun kişisine ait olan ikincil bir gereç düşüncesine fazlasıyla bağlı aksesuarın yerini alma eğilimindedir. Nesne, yalnızca bir aksesuar olmadığı gibi, dekorun, oyuncunun ve gösterimin bütün öteki plastik değerlerinin temelini oluşturduğu düşüncesini uyandırarak, temsilin merkezinde ve yüreğinde yer alır (Pavis, 2000, s.215 ).

Yukarıdaki ifadesiyle beraber Pavis dekor, kostüm ve aksesuarın nasıl birbirleriyle ilişkili olduğunu anlatmaktadır. Aktarılmak istenen anlama uygun olarak oyuncuya sahnede yardımcı olmak üzere tasarlanan nesnenin tanımını için de şöyle yazar. Nesne, yani oyuncunun dışında kalan ve sahne üzerinde, aksesuarları, dekorları, örtüleri hatta giysileri temsil eden her şey, niteliği gereği sahnede esnek, kullanışlı, neredeyse tanım olarak değişken bir yapı gereci oluşturur (Pavis, 2000, s.215). Teatral tasarımcılar, sahnede gördüğümüz imgeleri tasarlamak için her gün kullandığımız nesnelere ve makinelerin tasarımlarında kullanılan ilke ve unsurları kullanırlar. Örneğin Peter Brook 'un meşhur Bir Yaz dönümü Gecesi Rüyası sahnelemesinde kostüm tasarımcısı, peri kostümünde kuş tüyünün çizgilerini kullanmıştır. Kadın oyuncunun yüzü bir gaga gibi uzatılmış ve makyajı bu biçimi netleştirecek biçimde yapılmıştır. Aynı biçimde kostümü de tüy görünümünde yapılmıştır (Benedetto, 2012, s.22).

Aynı sahne öğesi kimi kez dekor ya da aksesuar gibi ya da bir plastik yapıt gibi ele alınabilir, ama temsilin anlaşılmasında kesin sonuca götüren şey nesneye yüklenen

niteliklerdir (Pavis, 2000, s. 215). Sahne üzerinde kullanılan eşyanın tamamıyla gerçek olması gerekmez. Maliyet, depolama nakliyat gibi kalemler düşünerek çoğu zaman az yer kaplayan butaforlar tercih edilir. Sahnede kullanmak gereken bir eşyayı, seyircinin işlev ya da şeklini anlaması sağlanacak benzeri formlarda nesnelere ile sembolize etmek mümkündür. . Örnek vermek gerekirse bir sahnede oyuncunun uzandığı bir düzlem yatak olarak kodlanmış olsa bile aynı platform bir başka sahnede basamak ya da bir yapının çatısı olarak kullanılabilir. Örnek oyunda detayla görmek mümkün olan bu kullanım sahnelerde aynı nesnelere elde edilmek özdeksel ve tinsel kullanımı görünür kılar.

Çözümleme ile seyirci, nesnenin kimliği tartışmasına girmeden, en azından, özdeksel (öz niteliklerinden) tinselliğe (maneviyata) uzanan bir bütünlük içerisine yerleştirerek, birçok türdeki nesneyi ayırt edebilir, *stricto sensu* [dar anlamda] sahne nesnesi yalnızca gösterilir ve temsil edilir (Pavis, 2000, s.216). Teatral tasarımcılar, oyuncuların eylemlerini belirli bir biçimde okuyabilmeleri için seyircileri yönlendirecek biçimde aşına oldukları şekil ve kompozisyonları kullanmak üzere dünyaya bakarlar. Ustaca seçilmiş ipuçları aracılığıyla seyirci, oyunun aksiyonunu anlamaya başlar (Benedetto, 2012, s.22). Dolayısıyla bu noktada tasarımcı sahne üzerinde başka bir gerçeklik ve odak yaratma özgürlüğüne ve görevine sahiptir. Tıpkı uzam gibi, nesne, temsilin geri kalanı için, sıklıkla bütünleştirici dizge, odaksal parametre noktası oluşturur; izleyici onu işaret noktası, iki an ya da iki uzam arasındaki sınır olarak değerlendirir (Pavis, 2000, s.222).

Dram sanatında, tasarımcıların, en temel gösterge sistemi yoluyla, bilgi ve anlam üreten göstergelerin karmaşık etkileşimine, ikonik ya da simgesel resim belirginleşmeden bile önce yaptığı katkı, alt yapıyı yaratmasıdır (Esslin, 1996, s. 59). Gerek üretim sürecinin uzunluğu gerekse sahnede kullanımlarının prova gerektirmesi sebepleriyle genellikle dekor tasarımcıları yönetmenle ilk ilişkiye eden tasarımcılar olur. Dekor tasarımcıları, yönetmenle iş birliği içinde, aksiyona bir bağlam vermek için sahne düzenini oluştururlar. Renk paletini belirler ve çevre ölçeğini kurarlar (Benedetto, 2012, s.111). Kabaca da olsa sahneye giriş çıkışların yapılacağı yerler belirlenir ve dekorun sahneye giriş çıkış yolları belirlenir.

Kostüm tasarımcısı ve ışık tasarımcısının ekibe katılmasıyla tamamlayıcı renk ve doku paletleri oluşturup oyunun görsel dünyasına daha detaylı bir katkıda bulunurlar. Destekleyici unsurların belirginleşmesiyle beraber yönetmenin, efektleri koordine etmek



için tasarımları yeniden değerlendirmesine ve değişiklik yapmasına da yardımcı olur. (Benedetto, 2012, s.111).

Sahne ve dekor tasarımı, ekibin her bir elemanının sahne resmine katkıda bulunduğu ve bütünlüklü bir kompozisyon yaratmak için birlikte çalışması gereken, iş birliğine dayalı bir iştir. Eğer bir kostüm, dekorun önünde, yanlış bir renkte görünüyorsa dekor tasarımcısı bir zeminin ya da duvarın rengini değiştirmek zorunda kalabilir ve ışık tasarımcısı bir ışık kaynağının derecesini ayarlamak zorunda olabilir. Elbette bu kararlar yönetmenin bilgisi dâhilinde alınmalıdır. Yapılan provalar oyuncuların, tasarımcıların, dramaturgların ve yönetmenin imkânlar dâhilinde en iyiyi arama süreçlerinin büyük bir parçasıdır. Sahne eşyalarının çizgileri karakter silüetlerinin çizgileriyle uyumu, dekorun çizgilerinin kesinliği ya da ışık odağının dağınık veya belirsiz olması gibi tasarım unsurlarının seçimlerinin etkisi, seyirciyi kavramları anlamak konusunda yönlendirir. Yönetmenin yapıma ilişkin yorumuna en iyi uyacak efektleri yapabilmek için ekiple birlikte genel kompozisyonu tartışır, çözümler üretir ve problemi çözerler (Benedetto, 2012, s.111). Sahne üstündeki aksiyonun ilkeleri, dekor ya da kostüm değişim sirküleri, müzik ya da ses efektlerinin oyunculara vereceği işaretleri belirlemek gibi sorunları giderirler.

Bahsedilen özellikler, oyuncunun hareketlerinin yapısını ve özelliklerini belirlemede yardımcı olur. Hareketlerin tavrı ve hızı açısından zemini hazırlayan dekor tasarımcısının, oyuncuların performansı üzerinde büyük etkisi olur. Oyuncuların, nerden çıkıp girecekleri, merdivenleri nasıl çıkıp inecekleri, anlamı oluşturacak en uygun yönlere dönüp (çapraz, cephe, profil gibi) seyirciye ne şekilde yaklaşım uzaklaşacakları ve böylece çeşitli atmosferleri ve anlamların oluşacağı koşulları hazırlamaları buna bağlıdır (Esslin, 1996, s. 59).

Modern yönetmenin ortaya çıkışıyla birlikte, oyun alanının biçimlendirilmesinde modern teknolojinin (hidrolik aygıtlar, elektrik ışıklaması) potansiyeli de daha iyi anlaşılmıştır. Bu durum Meiningen Dükü'nden Gordon Craig'e, Adolphe Appia'dan Terence Gray'a kadar, modern sahnelemenin bilinen ilk tasarımcılarının büyük ilgisini çekmiştir (Esslin, 1996, s. 59). Malzeme bilgisi ve hızla gelişen teknoloji elbette sahnelemede de farklı bazı imkânlar yaratmaktadır. Oyuncuların sahnedeki hareketleri ve bu hareketleri daha iyi gösterebilme isteği tüm tasarım birimlerinin ortak isteğidir. "Meyerhold'un 'bio-mekanik' anlayışında dekorun bu işlevi üzerinde özellikle durulmuş

ve araştırılmalarına gidilmiştir: Meyerhold'un dekorları genellikle benzetmecî işlevinden uzaklaştırılarak oyuncunun anlamlı hareketlerinin geometrik gösterinin alt yapısını oluşturmuştur. Bu anlayışta, hareket devinimi, gösterinin en önemli gösterge sistemlerinden biri durumuna girmiştir (Esslin, 1996, s. 59)''.

Sahnedeki mekân için yerleştirmenin, gösterinin zamanlaması açısından önemli bir kapsama alanı vardır. Örneğin, sahneden oyuncuların giriş, çıkışları ve kullanım olanakları oyuncuların sahneden ne kadar zamanda çıkıp sahneye ne kadar zamanda girebildiklerini ortaya koyar. Sahnenin tasarımı böylece, aksiyonu yavaşlatır ya da hızlandırır ve gösterinin tartımsal yapısını belirler. Işık barlarının, perdelerin, kabloların yükseklikleri zeminin pürüzleri ve çıkışlarda yerleşimi engelleyebilecek herhangi bir obje provalarda belirlenir ve düzenlenir. Oyuncunun hareketine kostümünün ayak uydurması, ışığın oyuncunun girişiyle açılması ve müziğin devreye girmesi gibi faktörlerle tiyatro tasarımcıları, bir bakıma, sinemadaki kurguyu yapan uzmanın işini üstlenmiştir (Esslin, 1996, s. 60).

Tiyatroda, çelişkili olan şey, canlı insanın- oyuncunun inandırıcı bir biçimde, hayli stilize edilmiş ya da soyutlanmış çevreleriyle uyum sağlamasıdır. Bu canlı insanlar, şematik, hatta olmayan kapıları açarlar ve sahnenin dar mekânı üzerinde, çeşitli şematik çevresel eşyalar arasında özgürce hareket ederler. Böylece jest görsel tasarımın bir ögesi durumuna girer: hayali bir pencereden dışarı bakan, olmayan alçak bir kapıdan eğilerek geçen oyuncu, görsel imgeleri seyircinin imgeleminde canlandırır. Hatta oyuncunun sesini değiştirmesi bile mekânı yaratabilir: sahnede olan oyuncunun sahnede bulunmayan birine sesini 'fırlatması' çok uzakta olan birine bağırıyormuş duygusunu verir ve küçücük sahne bir ormanın derinliğini, bir çölün genişliğini alır. Bu noktada, oyuncu ile aksiyonun oyundaki öncelik ilkesi söz konusudur. Aksiyon, imgeler yaratabilir ve mekânın sınırlarını çizebilir (Esslin, 1996, s. 61).

Bilinen örnekler olarak, antik Yunan, Orta çağ ve [İngiltere'de] Elizabeth dönemi tiyatrosunu ele alınırsa, dekorun ikonik öğeleri, aslına benzetilen çevre düzeninden çok sözler ve jestlerle sağlanırdı (Esslin, 1996, s. 61). Sözler ve jestlerin ambiyans yaratmadaki gücü küçümsenemez. Ancak şekillendirmenin seyircinin anlamlandırması ile mümkün olduğunu Esslin şu şekilde aktarıyor:

“V. Henry'nin ünlü proloğunda, (sahnenin çok deneyimli bilinçli bir göstergebilim uygulayıcısı olan) Shakespeare, seyirciye, oyuncuların "bu büyük olayı çözebilmeleri" için "düşsel güçlerini harekete geçirmelerini, yani imgelemlerini kullanmalarını öğütler. Sonra yine seyirciye yönelerek "düşüncelerinizle bizim eksik bıraktığımız şeyleri tamamlayın.../gördüğünüz ve bizim konuştuğumuz atları, düşünün /onların nasıl mağrur nallarıyla toprağı eşelediğine tanık olun:

çünkü bizim krallarımızı süsleyecek olan sizin düşüncelerinizdir, / o düşüncelerinizi taşıyın oradan oraya zamanların ötesine, / tamamlanmış birçok yılı kum saatine çevirin der (Esslin, 1996, s. 61)”.

Tiyatro tasarımcıları gerçeği olduğu gibi birebir temsil etmezler. Yapımın ne kadar gerçekçi olduğunun bir önemi yoktur. Seyircinin sahnedeki ortamın gerçek bir mekân olmadığını aklından çıkarmaması gerekir. Bunlar bazen gerçek dünyanın taklitleridir, bazen değildir. Her iki durumda da, aşına olunan malzemenin farklı, alışılmamış yeni biçimlerde kullanılmasıyla oluşturulmuş hayal ürünü dünyalardır (Benedetto, 2012, s.24).

“Saticının Ölümü ya da August: Osage County gibi en natüralist ya da domestik oyunlar için bile performans mekânı, benzermiş gibi görüldüğü dört duvarlı oda değildir, oyuncular da metnin sözcüklerini seyirciye sunan insanlardan başka birileri değildir. Böylesi, bir odada bulunan gündelik mobilyaların dekor olarak kullanılmasından farklı bir şey olmayacaktır. Bu nedenle tasarımcılar, gerçek dünya görünüşü yaratmak için çizgi, renk, hareket, doku ve biçim kullanırlar. Bu, sembollerden ve eski kültürel üretimden alınmış diğer tanınabilen unsurlardan oluşan inşa edilmiş bir evrendir (Benedetto, 2012, s.24)”.

Söz konusu teatral ortamın inşası olduğunda bütün tasarım kollarının hedefi, tasarımın farklı unsurları arasındaki iş birliğinin ürünü olan yapımın genel uyumuna katkıda bulunmaktır. Dekor, ses, ışık, makyaj ve kostüm tasarımcıları kendi branşlarında ve diğer unsurların birleşiminde ortaya nasıl bir görüntü çıkacağını beraberce yürüttükleri süreçle inşa ederler. Tüm uygulamacılar seyirci için potansiyel olarak ne kadar görsel bilginin mevcut olduğunun farkında olmaya çalışır, bilinçli olarak verilen ipuçlarını okuyarak ve potansiyel dikkat dağıtan uyarıcıları saptayıp, elemek için becerilerini geliştirme gereksinimi duyarlar. Provalar esnasında gözden kaçan küçük de olsa seyircinin gördüğünde ilgisini dağıtacak bir uyumsuzluk bütün oyunun seyrini etkileyebilir. Gündelik yaşamda, bir toplantıda projeksiyon perdesindeki parıldama gibi dikkat dağıtıcı görsel unsurlar görmezden gelinebilir fakat bir oyunda konuyla ilgisi olmayan bilgi seyircileri, performansın anlatımının uyumlu unsurlarından uzaklaştırır (Benedetto, 2012, s.24).

Teatral tasarım için Dünya genelinde farklı uygulama ve çalışma biçimleri vardır. Bu biçimlerden bir tanesi Skenografi terimi ile adlandırılır. Performansta tasarımın rolünün daha geniş bir kavrayışı için kullanılmaktadır. Burada görünür ve kavramsal unsurlar üzerindeki denetim bütünlüklü sanat eseri (gesamtkunstwerk) olarak tasarlanırlar. Skenograf, temsili bir işlev görmekten ziyade tasarımı dramaturginin motoru olarak tasarlar. Önemli skenografardan Robert Wilson hem yönetmen hem dekor, kostüm ve

ışık tasarımcısıdır. Julie Taymor performans tasarımının tüm boyutlarını denetler, hatta buna dramaturgi ve koreografiyi de dâhil edebilir (Benedetto, 2012, s.27)”.

İş sayısı arttıkça kişi üzerindeki yük de artacaktır. Koordine olmak konusunda güçlükleri giderse bile süreç içerisinde kendine has birtakım sorunları da olabilmektedir.

### 3.4. Kostüm Tasarımı

“Her kültürün kendine özgü iletişim sistemlerini oluşturan bir beden dili vardır. Beden dilinin ne kadar etkili bir iletişim aracı olduğunu gösteren en iyi örnek, dans ve tiyatro gibi sanatlardır. XIX. Yüzyılda Fransız pandomim ve jimnastik öğretmeni Francois Delsarte, tiyatro için beden ve yüz ifadelerinden oluşan bir sözlük derlemiştir (Görsel 3.8) (Uçar, 2004, s.58)”.



*Görsel 3. 8. Francois Delsarte’ın sözlüğünü tasfir eden görüntüler (Uçar, 2004, s.58).*

Kültürlere ve zamana göre değişiklik göstermesine rağmen oyuncunun yaptığı rolü desteklemek için sergilediği beden diline kostümün oyuncuya engel olmaması hatta gerekli yönlerden rol kişinin hikâyesini desteklemesi gerektiği söylenebilir. Farzı misal seyircinin, sahnede yırtılmış, tozlu giysileriyle ve çeşitli yerlerinde morluk makyajlarıyla yatan bir oyuncunun darp edilen bir karakter olduğunu özümsemesi kolaylaşır.

Bir oyunun kostümlerini betimlemeden ya da yorumlamadan önce, nasıl hazırlandıklarını sorgulamak doğru olur. Doğulu dans ve oyun geleneklerinin birçoğunda olduğu gibi kostüm kullanımını belirleyen ve sabit kılan değişmez bir gelenekten mi geliyorlar, yoksa batılı anlamda, özgün bir sahnelemeye hizmet etmek için oyunun ve rolün uygun gereksinmelerine göre bir kostüm tasarımcısı tarafından mı yaratılmışlardır

(Pavis, 2000, s.209). Birinci durumda, oyuncunun ya da dansçının kostümü söz konusudur: kesimin, rengin, ayrıntılarının nereden geldiğini belirleyen tarihsel yaklaşımın dışında söylenecek az şey vardır. Halk oyunlarında olduğu gibi. İkinci durumdaysa, kurgunun içerisinde ve rollerin konumlarını göz Önünde bulundurarak rol kişisine özgü olan giysi söz konusudur. Bu durumda oyunculuk, uzam ya da sahnelemede olduğu gibi kostümlerin biçiminden söz edebiliriz: klasik, romantik, gerçekçi, doğalcı, simgeci, epik vs. gibi ( Pavis, 2000, s.210 ).

Oyun ve karakter için yaratılması istenen anlamın yanında, kostümün onu kullanacak oyuncu ile uyum içerisinde olması önemlidir. Oyuncunun proporsiyonu, boyu ve ölçüleri gibi özellikler tasarım sürecinde göz önünde bulundurulmalıdır. Kostümün yapısı ve tasarımı oyuncunun hareket kabiliyetini etkiler. Bedenin kostümü taşıdığı kadar, kostüm de bedeni taşır. Oyuncuya oynayacağı rolü gözden geçirme ve kimliğini bulması için yardım eder. Çok geniş ya da çok dar, çok uzun ya da çok kısa bir kol rolün sahnedeki yansımaları değiştirir, oyuncuda birçok şeyde buluş yapmaya yol açan bir tavır değişikliğine yol açabilir. Oyuncunun oyununu betimlemek bedensen eylemini ve giyim düzenlemesini görmeye zorlar. XVI. yüzyıldan XIX. yüzyıla dek yazılmış olan el yazmalarında ve levhalarda tragedya oyuncularının kostümlerindeki kıvrımları gösterilmiştir, bunun da tavrın ve duygulanımın ortaya çıkarılmasında büyük ölçüde katkısı olur (Pavis, 2000, s.206).

Oyunun başka herhangi bir anlamlı dizgesinden daha kesin ve somut bir şekilde, kostümlerin kullanımı, doğrulanabilir gözlemlere, kesin bir biçimde kodlanmış gösterge ağlarına dayanır. Bu sebeple göstergebilimin işlevci yaklaşımı özellikle kostüm çözümlemesi için çok elverişlidir. Tiyatroda kostüm, oyuncunun özel ve fizik kişiliğiyle, kılığına büründüğü rol kişisi arasında doğal bir taşıyıcı vazifesi üstlenir. İki yönlü çalışan bu ajan, kurmaca bir kişiliği çağrıştırmak için gerçek bir beden tarafından taşınır. Dolayısıyla onu, oyuncunun ya da gösterimin canlı organizmasından ya da (insan bedeni ve duygulanımlarından çok daha güvenilir olan) bir kuklanın olabileceği kadar, olası en kesin biçimde aktardığı moda dizgesinden başlayarak ele alabiliriz. Tiyatro kostümü gerçekten de hem oyuncu tarafından taşınır (ya da desteklenir) hem de kostüm tasarımcısı ve yönetmen tarafından dışarıdan şekillendirilir. Betimlemesi, izleyiciden hem varoluşçu hem de yapısal olan bir bakış ister (Pavis, 2000, s.210).

Üslupları deęişkenlik gösterse bile kostüm tasarımcısı da çalışmalarına tıpkı yönetmen, oyuncular ve dięer tasarımcılar gibi oyun metnini okuyarak başlar. Oyun dikkatle birkaç kez okunur. Gözden kaçabilecek detaylar düşünülerek her tekrarda gerekli olabilecek notlar alınır. Tasarımcı, metni özellikle kostüm bilgileri için okuyacaktır. Genellikle akla gelen "Nerede ve hangi şartlarda sahnelenecek? Ne kadar zamana ihtiyaç var? Tiyatro ne büyüklüktedir? Oyun ne kadar süre oynanacak? Turne programı olacak mı?" sorularına yanıt bulunmalıdır (Yerdelen, 2003, s.2)".

Oyunun dünyasını yaratmak için çalışan tüm tiyatro tasarım alanları aynı amaca yönelik olarak çalışır. Her alan, mantıksal yaklaşım açısından ortak bir zemin paylaşmaktadır. Tüm tasarımcılar için tasarım süreci aşağıdaki ortak adımları içerir:

- Oyunu oku
- Senaryonu analiz et
- Amaçları belirle
- Araştırma yap
- Yönetmen ve dięer tasarımcılar ile işbirliği yap
- Tasarım fikirlerini iletin
- Tasarımı uygula (Brewster, Shafer, 2011, s. 38)

Yapılan okumalar sırasında tasarımcı, her karakter için coęrafik yerleşme, tarihi dönem, günün zamanı, yaşı, sosyal statüsü, mevsim vb. ile ilgili notları almalıdır. Textte geçen konuşmalar ve parantez içlerinde ("Tisafernes, sırtında krallara özgü mor renkte bir pelerinle tahta bir sedirde uzanmıştır. Yanı başında alçak bir masanın üzerinde meyve ve şarap vardır. Yanında tiyatrocı oturmaktadır. Tisafernes büyük bir iştahla bir salkım üzüm yemektedir "gibi.) belirtilen kostüm, aksesuar, saç, makyaj gibi göstergeler belirlenmelidir (Yerdelen, 2003, s.3). Sahne üstünde provalar başlamadan kesin olmasa bile kostüm deęişimi yapacak oyuncular ve kostüm deęişimleriyle ilgili kabataslak notlar da bu evrede tutulmaya başlar.

Elde edilen ipuçları sayesinde kostüm tasarımcısının nazarında oluşmaya başlayan görsel imgeler, karakterlerin duygu durumları, kullanılabilir renkler ve hatlar eskiz

halinde çizime dökülür. Kostüm tasarım sürecinin görselleşmeye başladığı ilk adım olarak görülebilecek eskizler kostüm tasarımcısı ve diğer ekipler arasında tartışmak için bir odak noktası olarak hareket eder ve:

- Yönetmen,
- Kostüm mağazası personeli ya da kostüm üreticileri
- Dekor Tasarımcısı
- Işık tasarımcısı ve
- Aktörler.

Yukarıda sayılan iş gruplarının her biri, profesyonel uygulamaları, daha önceki deneyimleri sayesinde farklı bakış açılarıyla tasarımların genel hatlarını yorumlayabilir. Eskizler, bu topluluklar arasındaki sınırları kurarak, nihai imaj yaratma konusunda, kostümlerin kendileri hakkında fikir birliğine varmalarına fırsat verir. Bahsedilen rolde eskizler, farklı uzmanlık, beceri ve faaliyetlere sahip insanlar arasında bir iletişim aracı sağlayarak nesnelere müzakereye yarar (Bradley, 2009, s 2).

Kostüm tasarımcısının metni okuduktan sonra ilk görüşeceği kişi oyunun yönetmenidir. Yönetmen, imgeleminde oluşturduğu yorum ve bakış açısıyla metnin üzerinde kendi yorumuna göre çeşitli değişiklikler yapabilir. Oyunda özellikle vurgulamak istediği noktaları bütün tasarımcılarla paylaşır. Bu paylaşımlar sırasında üstünde mutabık kalınan eskizleri diğer tasarımcılarla paylaşırken bazı çizimlerin verilen yeni özelliklerle tekrar çizilmesini isteyebilir (Yerdelen, 2003, s.3).

Bu yönüyle kullanılan kostüm eskizlerini moda çizimlerine benzetmek mümkündür. Moda çizimlerinden tek farkı, model yerine oyuncu tarafından giyilecek elbise tasarımının sunulmasıdır. İki çizim biçiminin de ortak amacı kıyafet giyildiğinde nasıl görüneceğini gerçeğe mümkün olan en yakın şekilde göstermektir (Tallon, 2009, s,9). Kostüm tasarımında oyunun kalanını etkileyecek çizgi, renk, doku gibi tasarım unsurları gösterilmeye çalışılsa da kritik süreci ve değişimlerle tekrar resimlenmesi moda endüstrisindeki orana daha hızlı ve özensiz yapılmaktadır.

Yapısal olarak kostümlerin sahne üzerindeki kullanımları da günlük kıyafetlerden farklıdır. Tasarımcı ve uygulayıcılar kostümlerin dayanıklı, uzun ömürlü vb. isterlere uygun olması için malzeme seçimi konusunda da seçici davranmak, gerekirse denemeler yapmak zorundadırlar. Tiyatroda kostüm tasarımcıları uzunca bir süre kullanılabilecek

dayanıklı ve hareketi vurgulayacak kostümler yaratma gereksinimi duyarlar (Benedetto, 2012, s.26). Çünkü oyunun sahnelenmesinin ardından kostümler temizlenir. Kostümlerin kumaşları ağarabilir ya da kostümlere uygulanan eskitmeler yok olabilir. Sahne üstündeki eylemler sebebiyle sökülme, yırtılma ve kopmalar oluşabilir. Bu durumları gözetererek kostümü oluşturan malzemelerin ve üretim biçimlerinin tasarımcılar ve üreticiler tarafından doğru koordine edilmesi gerekir.

Ayrıca kostüm tasarımcı üretilen kostümlerin yapımı için kullanılan malzemelerin fiziki özellikleri hakkında da kapsamlı ve derinlemesine bilgi sahibi olmalıdır. Işıklama teknolojisinden haberdar olmak zorunda olan ışık tasarımcısı gibi kostüm tasarımcısı da etkinin nasıl sağlandığını anlayabilmek için, kumaşların, boyaların ve baskı süreçlerinin niteliğini de öğrenmelidir (Benedetto, 2012, s.114).

Kostüm tasarımında yaratılan imajlar seyirciyi hem bilgilendirmeli hem de ona ilham vermelidir. Henüz masa üstünde fikirken bile kostüm tasarımıyla, oyunun dönemi ve kültürü, karakterin sosyal durumu, giysinin yapısı ve sahnenin ruh hali, karakterin kişiliği ve oyunun duygusal özü gibi bilgilerin sözsüz olarak nasıl aktarılacakları düşünülür. İmaj, bir konunun insan zihninde bilinçli ya da bilinçsiz olarak bırakmış olduğu anlayış ve değerlerdir. İmaj, bilgilenme düzeyi, sahip olunan yargılar, sunulan olanak ve hizmetler gibi öğelerin bireyin zihninde etkileşimi sonucu yavaş yavaş oluşan bir imgedir. Kişisel imaj kimilerine göre kişinin nasıl giyindiği veya gönderdiği sözsüz mesajlar, kimilerine göre ise, kişinin nasıl konuştuğu ve ses tonudur. Bazıları ise kişisel imajı “biriyle ilk karşılaştığında hissettikleri” olarak tanımlamaktadır. Sonuç olarak kişisel imajın bir iletişim aracı olduğu söylenebilir (Keklik, 2012, s. 130).

Sahnelenen oyunun ambiyansını her birimden önce yönetmen tahayyül eder ve tasarımcılarla paylaşır. Dekor ve kostümleriyle oyuncular, bu belirlenen sahne düzeninde ışık efektleriyle oyunu oynarlar. Bütün oyun süreci masa başından provalara kadar iş birliğiyle ilerler. Yönetmenin istediği nitelikleri yakalayabilecek en iyi çözümleri üretmek için beraber çalışılır. Oyuncular, yönetmen, yapımcılar ve tasarımcıların tümü metni farklı unsurlar için okur ama ortak amaçları oyunu üç boyutlu olarak anlamlandırmaya ve inşaaya çalışmaktır (Benedetto, 2012, s.83).

TDK büyük sözlük “Rol gereği giyilen giysilerin tamamını” kostüm olarak tanımlar. Tiyatro kostüm tasarımcısının işlevi moda tasarımcısından teknik olarak



farklıdır. Podyumda bir dönem için moda olup kullanılacak giysileri tasarlayan moda tasarımcısı yenilik peşindedir. Kostüm tasarımcısı günlük ışık altında değil, yoğun aydınlatılmış sahnede canlandırılan karakterin özelliklerini yansıtacak kumaş, kesim ve renk özellikleriyle karakter tasarımının bir parçasıdır.

Tiyatronun kültür niteliği başlıklı yazısında Melahat Özgü kostüm ve tiyatronun ilişkisinden şu şekilde bahsetmektedir: “Sahnede oyuncular, giysilerini, giysileriyle de kişiliklerini değiştirirler. İyi oyuncular, yaşamı, iyi de olsa, kötü de olsa, iyi yansıtır. Sahneden iyi yansıyan bir yaşam da seyirci de yarattığı olumlu olumsuz tepki ile seyircinin ilgisini çeker. Seyirciyi uyarır, onu anlayışlı yapar, kendisine bağlar ve savaşında kendisi ile birlikte sürükler (Özgü, 1970, s. 9)”.

Genel olarak kostüm tasarımına ilişkin nitelikleri öğrenmek, bilmek maksadıyla, planlı ve dikkatli bir biçimde ele alınıp, gözlemleri giderek daralan başlıklar içine yerleştirilebiliriz. Hatta Barthes “iyi bir tiyatro kostümünün” böyle olması gerektiğini düşünür; kostüm “anlamlamak için yeterince somut ve gereksiz göstergeler oluşturmamak için yeterince şeffaf olmalıdır (Pavis, 2000, s. 205).

Benedetto’ ya göre kostüm tasarımcıları bir oyunun karakterlerinin giyeceği kostümleri yaş, tarihi dönem, cinsiyet, psikolojik durum ve sosyal statü, başlıklarından doğan nitelikler ve nicelikleri üzerinden belirginleştirirler. Seyircinin oyunun içeriğini, temel düşüncesini ve duyu durumunu anlamasına yardım etmek için renk, biçim, biçem ve siluet gibi temel tasarım ilke ve unsurlarından yararlanırlar (Benedetto, 2012, s.113).

Yapım ekibindeki diğer insanlar gibi kostüm tasarımcıları da teksti ya da yapımın üzerine temelleneceği diğer kaynak malzemeyi anlamaya çalışarak işlerine başlarlar. Etkili kostümler dikkatli gözlem, analiz ve imgelemin sonucunda ortaya çıkar. Oyunun bir döneme mi ait yoksa çağdaş mı olduğundan bağımsız olarak kostüm tasarımcıları, oyunda kendilerine ait kısımları araştırmalarla kavramsallaştırmaya başlarlar. Kostümler doğru görünmelerinin yanı sıra pratik de olmalıdır. Kolayca giyip çıkarılabilmelidirler. Gün ışığında, sokaklarda yakından bakınca değil ama parlak sahne ışıkları altında güzel görünmek zorundadırlar (Benedetto, 2012, s.113). Aynı zamanda giyen karakterin kişilik özelliklerini de vurgulamak ya da teksteki gerekliliklere hizmet edecek biçimde şekillenmelidir. Tiyatroda uzunca bir süre kullanılacak dayanıklı ve hareketi vurgulayacak kostümlerin yaratılması gereksinimi duyulur (Benedetto, 2012, s.26).

Çünkü oyunun sahnelenmesinin ardından kostümler temizlenir. İster kuru temizleme isterse yıkama yapılsın, kostümlerin kumaşları ağarabilir ya da kostümlere uygulanan eskitmeler yok olabilir. Bu durumları gözeterek kostümü oluşturan malzemelerin ve üretim biçimlerinin tasarımcılar ve üreticiler tarafından doğru koordine edilmesi gerekir.

Kostüm, oyuncunun bedeni ve onu çevreleyen her şeyin doğal olarak önüne geçer. Oyunda bir ruh durumundan başka bir ruh durumuna geçiş hallerini göstererek, onun temel trinomuyla (uzam-zaman-eylem) birleşir (Pavis, 2000, s.210). Pavis'in bahsettiği üç terim üzerinde kostüm tasarımını açıklayarak değerlendirmek mümkündür. "Sahne üzerinde, diyordu dekorcu Gischia, bir kişiliği temsil eden biçimler ve renkler devinim içerisindedir. Müzikal bir devinimin gücüne ve bütünlüğü' ne sahip olmak zorunda olan, Özel olarak ayarlanmış bir ritme göre üç boyutlu bir uzam içerisinde devinirler. Böylece kostüm bir kılık değiştirme olmaktan çıkar. Dramatik eylemin temel bir ögesi olur (Pavis, 2000, s.210)".

#### **3.4.1. Kostüm ve uzam**

Tiyatro sanatında görsel açıdan seyirciyi etkisi altına alan dekor ve kostümün uygunluğu vazgeçilmez bir kuraldır, Kostüm ve dekorun ayrı tasarımı yakalaması için dekoratör ve kostüm tasarımcısının birlikte çalışması gerekmektedir. Dekor ve kostüm tasarımını aynı kişi yapacaksa uyumu yakalamak çok daha kolaydır (Yerdelen, 2003, s.5).

Kostümün uzam ile olan ilişkisinde, sahnenin boyutları, sahnedeki dekor ve dekorun yerleşiminin göz önünde bulundurulmasında yarar vardır. Kostüm bu tablo içerisinde kendisine doğru yeri bulmalıdır. Örneğin, kimi sahnelerde kostümün ve oyuncunun dikkat çekmesi istenirken, kimi zaman tam tersi amaçlanabilir. Pavis ünlü kostüm tasarımcısı Claude Lemaire'in "dekor kostümdür" sözüne atıfta bulunarak, "kostüm çoğu zaman insan ölçeğine indirilen ve oyuncuyla birlikte yer değiştiren gezici bir dekor parçasıdır." Diyerek konuyu açıklamıştır.

Bali dansları, Pekin Operası gibi doğulu kimi geleneksel dans biçimleri dekor kostümü, dans düzeni ve şarkıyı daha çok ortaya çıkarmak amacıyla boş bırakılan sahne uzamına ilişkin her tür belirlemeyi gereksiz kılan bir zenginlikte yoğunlaştırırlar.

Sahnelemenin her ögesine, çözümlemenin düzenli olarak saptamaya çabalayacağı, kostümün anlamlı bir işlevi denk düşer. Böylece uzam-zaman-eylem-ışık bütünlüğü içerisinde:

- Kostüm bir uzamı doldurur ve oluşturur, bunu en azından devinimleri içerisinde bedeni ortaya koyma biçimiyle yapar;
- Bir dönemi ama aynı zamanda bir ritmi ve bir uçuşma biçimini özdekleştirebilen kostüm kendisini az çok açar, sergiler;
- Oyuncu tarafından terk edilen bir krizalite [kabuk] dönüşmediği sürece, her zaman oyuncuya yapışık ya da kinetik bir hacim gibi taşınır, sürekli oyuncunun üzerinde olan kostüm eyleme katılır;
- Işık derecesinin değişimlerini yaparak ve bunlara ritim kazandırarak, az ya da çok ışık alır. (Pavis, 2000, s.209 )

Sahne kostümünün anlatım tekniği olarak da kullanılıyor olması temel işlevlerinden biridir. Geleneksel Çin tiyatrosunda uzun bol kollu sahne giysileri, sahnelemede aynı zamanda perdeleme (sahne dekoru) işlevini de taşıması bu duruma örnek olarak gösterilebilir (Çalışlar,1993, s.106).

### **3.4.2. Kostüm ve zaman**

Kostümler, dekorun ve dramaturginin ikonik işlevini tamamlayan güçlü simgesel parçalardır. Soyut olarak yüklenen manalar, izleyicinin çözebileceği bazı kodlarla yaratılmak istenen anlamı iletmek için kullanılır. Dramatik gösterinin tüm atmosferi ve anlamı, örneğin bir asal renk tasarım ile saptandığı gibi, dekor ve giysilerin gotik, barok, fütürist üsluplarda tasarlanmalarına da karar verilebilir (Esslin, 1996, s. 62). Oyunun türü, yönetmenin sahneleme biçimi kostümlerin tasarımını belirleyen yegâne unsurlardandır. Bununla birlikte, örneğin oyunun çağdaş olması yahut gündelik kıyafetlerin kullanılması, sahnedeki giysilerin kostüm olduğu gerçeğini değiştirmez. Sahne üzerindeki her şeyin bir anlamı vardır. Çağdaş oyunlarda kostüm tasarımının görünmez olduğu düşünülür. Çağdaş kostümler, eğer seyirci onları hiç fark etmezse başarılı sayılır; ancak yine de karakterlerle yakından ilişkili olmalıdır (Benedetto, 2012, s.114). Seyirci, gündelik hayatında hatta oyuna üstüne giyerek geldiği giysiyi, oyuncunun üzerinde kostüm olarak gördüğünde yaratılmak istenen atmosferin dışında farklı bir odaklanmaya sahip olabilir.

Ancak, kostümün en önemli işlevi oyuna ve dramaturgiye yaptığı katkıdır. Kostüm oyunun kendi evreninin inşasına yardımcı olur ve bu evren içerisinde çeşitli anlamlar yaratır.

Brecht ve Barthes'in ileri sürdüğü düşünceler sayesinde, tiyatro kostümlerinin özelliklerini, göstergebiliminden daha iyi tanımaktayız. Tiyatro kostümünün detayları o kadar yaygın ve yerleşiktir ki bunların sınıflaması sıradan bir gösterimin çözümlemesi için yararlı olur. İster arkeolojik ister tarihsel ya da estetikleştirilen nitelikte olsun, kostümlerin özellikleri bütün bir sahnelemenin temel eğilimini ortaya koyabilir. Kostümün başlıca işlevleri şunlardır:

- tanımlama: toplumsal konum, dönem, tarz, kişisel tercihler;
- eylemin koşullarını belirleyen dramaturjik saptama; oyun kişinin tanınması ya da kılık değiştirmesi;

Oyunun bütün gestusunu, özellikle kostümlerin toplumsal evrenle bağıntısının genel tavrını saptamak mümkündür. Kostümde, bu bağıntının açıklığını bulandıran, oyunun toplumsal gestusuna karşı duran, oyunu anlaşılmaz duruma getiren ya da çarpıtan her şey kötüdür. Bu durumun tersine, biçimlerde, renklerde, içeriklerde ve bunların düzenlenmesinde belirlenen tavrın okunmasına yardımcı olan her şey iyidir (Pavis, 2000, s.205).

### **3.4.3. Kostüm ve eylem**

İnsanlar arasında sözsüz iletişimin başlıca parçası olan giysiler, sahne üstünde oyuncuların canlandırdıkları karakterler hakkında seyirciye bilgi veren ilk unsurdur. Oyuncunun vücut özellikleri kadar, hareketlerine ve verilen mizansene göre tasarlanan giysiler, sahnedeki sirkülasyonu ve oluşan görseli etkiler. Bu etki seyircinin sahnedeki hareketleri anlamlandırmasına da vesile olur.

Benedetto'ya göre kostümün bir yapımda iki önemli işlevi vardır. En başta karakterleri birbirinden ayrılabilir şekilde yaratarak anlatıya destek olmak ve renk, doku ve silüet kullanarak görsel kompozisyonda bir denge sağlamak. Sahnede giyilen tüm giysiler kostüm olarak değerlendirilir ancak kostümler, bir karakterin giydiği giysilerden öte şeyler ifade eder. Karakterlerin belirli bir zamandaki duygusal, sosyal ve psikolojik durumlarını cisimleştirerek her bir karakterin doğasını ortaya çıkarırlar. Kostümler seyirciye, daha oyuncu bir satır bile söylemeden, karakteri tanıma olanağı verir. Kostümcüler bir karakteri onu oynayan oyuncu kadar yakından tanımaya çalışır. Bir kostüm tasarımcısı kostümleri, oyundaki kurgusal karakterlerin kişiliklerini tanımlayacak ve yansıtacak şekilde kavramsallaştırmak ve tasarlamak için uğraşır.

Karakterin cisimleşmesi, karşılıklı olarak, oyuncu ve o yaşamı destekleyen kostüm sayesinde hayat bulur. Kostümler, bedeni biçimlendirir ve büyütür ve kostüm malzemesinin karakteristiği ya da sınırlılıkları onu giyen oyuncunun, giydiği sırada hareket etme biçimlerini etkiler (Benedetto, 2012, s.113).

Oyun içerisinde karar verilen biçimlerde bildiğimiz giysilerden başka nesnelere de kostüm gibi oyuncularca kullanılması mümkün olabilir. Oyuncunun hareket ettirdiği bir nesneyi kendisini örtmek ya da farklı bir formda göstermek için kullanması mümkündür. Şöyle ki;

“Kostümün nerede başladığını söyleyebilmek o denli kolay değildir ve hele kostümü, mask, peruk, postiş, takı, aksesuar ya da makyaj gibi daha sınırlı birimlerden ayırt etmek hiç de kolay değildir. Oyun ortamı içerisindeki oyuncunun bütününden kostümü ayırmak hassas bir işlemdir. Çünkü bu durumda kostüm çözümlerinin kesinliği bağlamında elde ettiğimizi, kostümlerin temsilin kalan öğeleri üzerindeki etkisini değerlendirirken yitirme riskimiz vardır. Kostüm, çoğunlukla, izleyicinin oyuncu ve onun oynadığı rolle kurduğu ilk bağı ve ondan edindiği ilk izlenimi oluşturduğu ölçüde, betimleme oyuncudan başlayabilecektir (Pavis, 2000, s.203 )”.

#### **3.4.4. Tasarımcıların çalışma süreci**

Tiyatro iş birliği ile yapılan bir sanat biçimidir. Bir dizi bireysel sanatçının, tasarımcının bir araya gelip, tek bir sanatsal ifadesinin yaratılmasında paylaştığı bir süreçtir. Beraber çalışan grubun üyelerinden genel olarak bahsetmemiz gerekirse yapımcı, sanat yönetmeni, yönetmen, tasarımcılar, sahne amirleri, oyuncular ve gösteriye bağlı olarak, koreograf, dansçılar, müzik direktörü, müzisyenler, dövüş koreografi gibi uzayan listelerden bahsedilebilir. Farklı tiyatro yapılarında bu işleri yapan ekibin genişliğine bağlı olarak farklı unvanlar ya da farklı işleri beraber yürüten insanlardan bahsedilebilir. Daha özet bir tanımla, plastik tasarım ekiplerini kostüm, dekor, ses, ışık başlıklarıyla şekillendirebiliriz.

Çalışma süreci oyun seyirciyle buluşana kadar ve hatta sonrasında uyum içinde ilerler. Tasarımcı işe başlarken, sadece tasarımı nasıl yapacağı üzerinde durmaz. Oyun metninin (tekst) okunması, incelenmesi, karakterlerin çözümlenmesi tasarımcının işe başlarken atacağı ilk adımlardır. Öte yandan, yönetmenle yapılacak fikir alışverişi ve diğer tasarım öğeleriyle (ışık, dekor, müzik vb.) kurulacak bağlantılar önemlidir.

Bir tasarımcının işi özünde basittir oyunları okumak ve yorumlamak ve sonra bu yorumu seyircinin öyküyü anlamlandırmasına yardımcı olacak bir evren inşa etmek için kullanmak.

Seyircinin nasıl düşündüğüne ilişkin bir kavrayış tasarımcının dekorun unsurlarını seçmesi sürecinde önemlidir. Tasarımcı, seyirci ve yapım arasında bir köprü oluşturmak için yönetmenin oyunu nasıl anladığıyla işe başlar (Benedetto, 2012, s.83).

Dekor tasarlanırken sahne üzerindeki pek çok değişkeni dikkate almak gerekmektedir. Tasarımcılar sahne mekânını organize etmek ve oyunun evrenini yaratmak için kompozisyonlarında çizgi, kütle, biçim, ölçü, konum, değer, doku gibi tasarım unsurları ve birlik, uyum, karşıtlık, çeşitlilik, denge ve orantı gibi temel tasarım ilkelerini beraber kullanırlar. Yönetmenin bakışıyla oyun metnini yorumlar ve neler olduğunu, karakterlerin nerede olduğunu, mekân ve dekorun oyun hakkında bize ne söylediğini tanımlamak için oyunun fiziksel çevresini tasarlarlar (Benedetto, 2012, s.83). Büyük ya da küçük herhangi bir tasarımın ana hatlarını oluştururken kullanılan tasarım ilkeleri tasarım süreci için çok önemlidir. Temel tasarım ilkeleri sayesinde sürprizden uzak tekrar edilebilir tasarımlar üretmek mümkün olabilmektedir. Yukarıda bahsettiğimiz disiplinlerin tiyatro sahnesindeki dramatik aksiyonu desteklemek için de bu başlıklardan faydalandığını söyleyebiliriz.

**Uyum:** Bütün bir kompozisyonun ahengi-armonisi demektir. Kompozisyonun parçaları bütüncül bir görsel tema gibi çalışır. Kompozisyonun farklı bölümleri arasındaki uyumu sağlayan ilişkiler bütünüdür.

**Ritim:** Elemanların-renklerin, şekillerin, formların, mekânların-boşlukların ve dokuların görsel hareketlerinin tekrarıdır. Bir nevi görsel hareketlerin müziksel düzenidir

**Örüntü:** Bir düzen ve yineleme içerisindeki iki ya da üç boyutlu nesnelere topluluğudur. Örüntü, tasarım elemanlarının planlı ya da rastgele tekrarlar halinde yerleştirilmesiyle, yüzeylerin ya da resimlerin kalitesini artırmak için kullanılır.

**Denge:** Bir tasarım prensibi olarak denge, tasarımın görsel ağırlığının eşit olarak dağıtılması anlamında kullanılmaktadır. Bu ilke tasarım elemanlarının ağırlığını (renk, biçim) kompozisyon içinde dağıtır. Böylece biçimlerin görsel olarak bir birleri üzerine devrilecekmiş hissini ortadan kaldırır

**Vurgu:** Bir tasarımda odak noktasını yaratan vurgu, en önemli olan alana dikkat çekmektedir. Bu aşamada ön planda olması gereken unsur ve geri planda kalması gereken unsurlar arasında gerçekleştirilmiş olan yön, doku, renk, biçim, ton veya çizgi kontrastı sağlanmaktadır.

**Zıtlık:** Bütünlük ilkesinin tamamlayıcısı olan zıtlık ilkesi, görsel ilginin yaratılması amacı ile gereklidir. Nasıl ki bütünlük olmaz ise tasarım oluşturulamazsa, zıtlık olmadan da tasarımın oluşturulması mümkün değildir.

**Hiyerarşi:** Görsel hiyerarşi, insan gözünün gördüklerini algılama düzenidir. Bu düzen ise algı alanı içerisindeki formlar arasında bulunan görsel zıtlıklarla oluşturulur.

**Boşluk (Mekân):** Bir sanat çalışmasının içindeki ya da çevresindeki boş alan ya da yüzeydir. Boşluk (Mekan) iki boyutlu ya da üç boyutlu olabileceği gibi, negatif ve/veya pozitifte olabilir.

**Orantı:** Bir tasarımdaki çeşitli elemanların, göreceli boyut ve ölçeklerine göre kendi aralarında ve parçalarla bütün arasında bulunan oranlarıdır.

**Hareket:** Sanatçının, gözü bir kompozisyonun içine, çevresine ya da kompozisyona doğru yönlendirmesinin yoludur. Görsel bir imajda hareket, objeler imajın içinde hareket ediyormuş hissiyatı uyandırdığında ortaya çıkar (Yücel, 2018, s.92-100).

Tasarım birimleri kendi disiplinlerinde tasarım ilkeleriyle çalışsalar bile sahne üstünde prova alınırken farklı durumlar oluşabilir. Örneğin bir sahneyi diğer sahneye bağlayan geçişler sebebiyle oyuncuların dekor önünde durdukları yerler ve o noktaların aydınlatılması farklı etkiler yaratabilir. Söz konusu durumlar için yönetmen ve oyuncular sahnede prova alırken tasarım birimleri de kendi alanlarında kritik notlar alır.

Tasarımcıların çalıştıkları biçimleri anlayabilmek için disiplinlerin genel eğilimlerini bilmek gerekir. Bu nedenle tasarımcıların süreçte tek başına hareket edebileceğini söylemek doğru değildir. Diğer tasarımcılarla ortak yaratılan bu evrenim estetik güzelliği ve doğruluğundan önce yönetmenin amacı ve oyun için seçtiği dramaturgi yaklaşımına katkısı önemlidir.

### **3.4.5. Tasarım öğelerinin birbirleri ile olan ilişkileri**

Tiyatro kültürü kendi diline, sembol setine ve davranışa dair kurallara sahiptir. Her ne kadar tiyatro dünyasında deneyler ve özgür anlatımlar sıklıkla teşvik edilse de her tiyatro sanatçısının belirli bir tiyatro projesinde tanımlanmış ve kesin bir amacı olduğu unutulmamalıdır (Brewster, Shafer, 2011, s. 74).

Bir tiyatro yapımında iş birliğinin ilk aşamalarında, üretim tasarım ekibinin üyeleri genellikle işe proje ile ilgili bilgi toplamakla başlarlar. Bunu senaryo analizi ve araştırma sonunda elde ettikleri bilgileri tasarım toplantılarında birbirleri ile paylaşırlar. Tasarım fikirleri senaryo analizi ve araştırma ile beslenir, ancak sonuçta fikirler bireysel bakış açıları ve deneyimlerden kaynaklanır ve tasarım toplantılarında bir üretim kavramına dönüşür. Konsept, performansın nihai hedefine giden haritadır, gemiyi yönetense yönetmendir. Bu nedenle, tasarım ekip üyeleri, yalnızca oyun yazarının vizyonunu yorumlamakla kalmaz, aynı zamanda yönetmenin vizyonunu da yorumlarlar (Brewster, Shafer, 2011, s. 74-75).

Yönetmenin çalışma sürecinde tasarımcıyla olan iletişimini Clurman “Yönetmenlik Üzerine” adlı kitabında şu şekilde özetler. Yönetmen, oyunun vizyonunu tasarımcıya iletir ve öngördüğü teknik sorunları belirtir. Yönetmen, herhangi bir konu ile ilgili tasarımcıya dikte etmez. Yapılacak tasarımların oyunda istenen etkisi ve oynayacağı rolü açıklar. Tasarımcının rehberi, eleştirmeni ve mümkünse, ilham kaynağı olarak yol gösterir. Bazı özel gereklilikler haricinde keyfi olarak ısrar etmez. Sahne üstündeki işleyişi takip ederek tasarımcının tekrar yönlendirebileceği durumlar için “notları” hazırlar. Tasarımcının yaratıcı katkısı, ortaya çıkan sorunların çözümünde kendini gösterir (Clurman, 1997, s.54,55).

Tasarım öğelerinin birbirleri ile olan ilişkileri hayati bir önem taşır. Sahnede görülen ve duyulan her şeyin kendine ait bir anlamı olduğu gibi, bütün içinde tamamlayıcı bir yeri, ilişki kurduğu diğer etmenlerle oluşturduğu başka anlamlar vardır. Bu bütünün sağlanması için tasarımcıların ve tasarımların birbirleriyle ve üretim ekibiyle uyum içinde olması istenir. Konseptin ve uyumun belki de genel izleyenler açısından ilk fark edilen etkeni renktir. Pavis renk konusunda şunları aktarmıştır;

“Rengi yaratan ışıktır. Dolayısıyla renklere ilişkin seçimlerin birbirlerini yok etmemesi için, dekor, kostüm ve ışık tasarımcısı arasında asgari bir uyuşma olması zorunludur. İzleyici kullanılan renk tonlarına dikkat edecektir: Hoşa giden bir duygulanım için sıcak; hüznü uyandırmak için soğuk, nötr ve dingin bir hava yaratmak için orta tonların kullanılması gibi. Seçilen renklendirmeler ışık (parlaklık) ve renkle (ton) duygulanımlar ve duyulanmalar uyandırır. Renklendirmelerin sıkı sıkıya gözlemlenmesi, izleyici üzerinde yaratılan etkiyi ve gösterimin duygusal kuruluşunu açıklayacaktır. Üretilen zihinsel imgeler onun için, daha anlaşılır olmasalar bile, en azından renklerin nesnel kullanımıyla daha iyi bağlantılanmış olacaklardır. Bu imgeler



aynı zamanda müzik; duyumunu, düşü anları ya da düşü ve dalgalanan dikkati göz önünde bulunduracaktır, çünkü duyma ve düşünme renkleri de çağrıştırır (Pavis, 2000, s.222)”.

Bu süreç içerisinde yürütülen çalışmaların başarısı için anahtar, doğru iletişimidir. Birimler ve birbirleriyle olan ilişkileri aşağıdaki başlıklarla açıklanmaya çalışılmıştır.

#### **3.4.6. Kostüm tasarımında ve sahnede renk kullanımları**

Renk fiziksel bir oluşumdur ve ışık ile birlikte var olur. Önemli bir tasarım öğesi olduğu gibi, aynı zamanda sembolik bir değeri de vardır. Tek başına renk mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir, insan fizyolojisi üzerinde etkiye sahiptir. Doğada renk, canlılar arasında önemli bir yaşamsal değer taşır, kimi zaman hayvanlar renk yardımıyla avlanır, renk değiştirerek hayatta kalır veya ürer ve hayatın devamını sağlarlar. Renkler insan davranış ve karar mekanizmalarında duygusal boyutun da yardımıyla etkin olarak var olurlar (Uçar, 2004, s.45).

Farklı kültürlerde farklı anlamları olsa da kullanım alışkanlıkları ve ilettikleri düşünülen sembolik anlamlarıyla başlıca renkler aşağıdaki gibidir.

**Kırmızı:** Kırmızı rengi, kan basıncını ve solunumu hızlandıran, dikkat çeken bir renktir. İtfaiye araçlarının ve trafik levhalarının kırmızı renge boyanması dikkat çekmeleri içindir. Bu doğrultuda tasarımcılar da dikkat çekmek istedikleri detaylarda, kırmızı rengi tercih etmektedirler. Kırmızı renk, duygusal açıdan sıcaklık ve enerji veren renktir. Yaptığı çağrışımlar olarak heyecan, tutku ve sıcaklığı sıralamak mümkündür (Yücel 2017, s.75).

**Mavi:** Mavi soğuk bir renktir. Tiyatroda; yalnızlık, üzüntü, kış, üşümek genelde mavi renk ile anlatılmaktadır. Ayrıca mavi renk akılda kalan bir renktir. İzleyicinin aklında kalıcılığı sağlayacak kostümler, mavi renkte olmalıdır. Mavi ayrıca sadakat ve güveni de temsil etmektedir. Karakterle uyum sağladığı sürece izleyicide olumlu etki oluşturmaktadır (Yücel 2017, s.76).

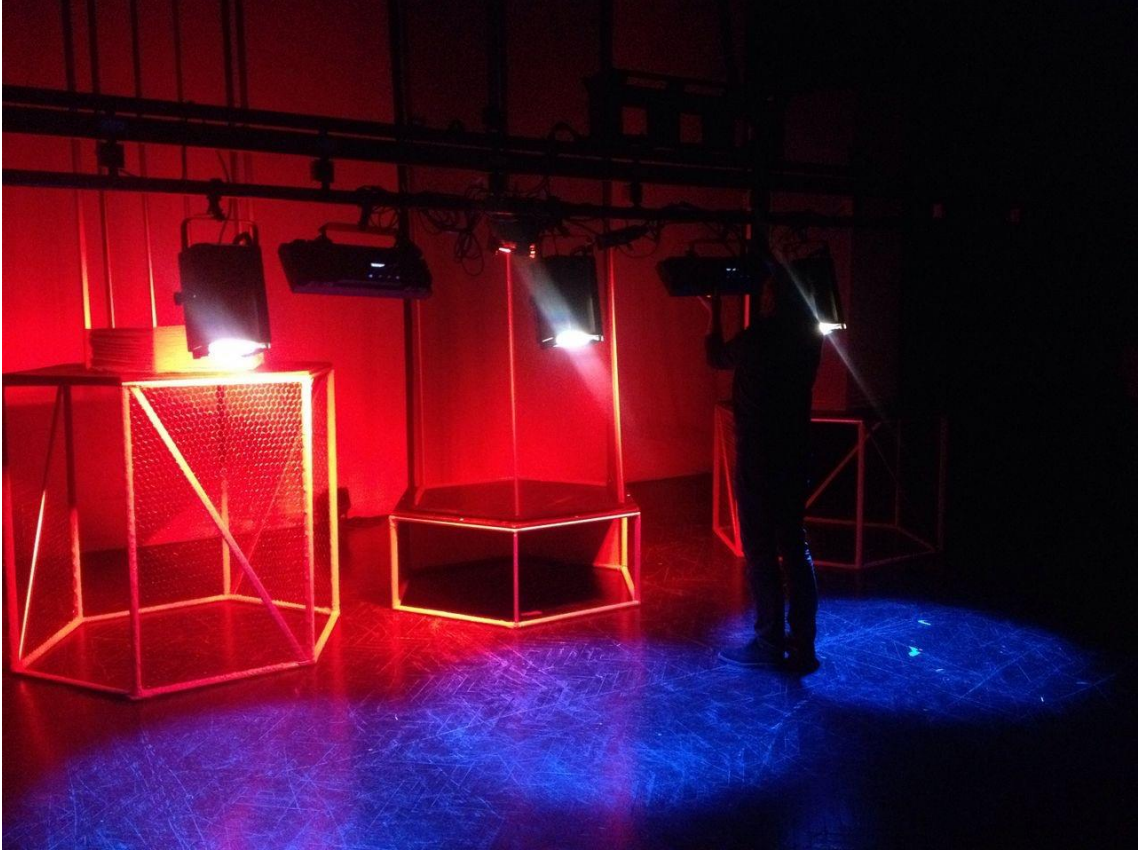
**Sarı:** Açık canlı sarı, göz alan ve yoran bir renktir. Bu sebeple sahnede canlı bir sarı, çok tercih edilmemektedir. Kostümde az miktarda kullanıldığında canlılık ve sıcaklık hissi yandırmaktadır. Sarı rengi, şakacılığı aydınlığı samimiyeti ve hayata karşı rahat bir tutumu simgeler. Kostümde daha çok sarının koyu ve mat tonları tercih edilmektedir (Yücel 2017, s.77).

**Yeşil:** Sakin ve gözü yormayan bir renktir. Sakinleştirici ve rahatlatıcı bir etkiye sahiptir. “Yeşil, rengin farklı tonları farklı mesajlar iletir. Koyu yeşil soğukluk, erkeksilik, tutuculuk ve zenginlik kavramlarını ifade ederken; zümrüt yeşili ölümsüzlüğü, zeytin yeşili barışı temsil eder. Yeşil rengi tercih edenlerin kişilik analizinde; bu kişilerin kendilerine değer verme duygularının çok fazla olduğu görülür (Yücel 2017, s.78).

**Siyah:** Siyah tüm renkleri soğuran bir fiziksel yapıya sahiptir; gizli gizemli dışı kapalı, bilinmeyen bir yapıyı imgeler. Doğasındaki saklanma, örtme ve gizleme nitelikleri sayesinde siyah, aynı zamanda sihir ve büyüün rengidir. Din kitaplarında, fresklerde cehennem ve şeytanın rengi olarak sembolize edilir (Uçar, 2004, s.49,50).

**Beyaz:** Arılık, zafer, barış, neşe, teslimiyet merhamet, saflık, bekâret, masumiyet ve adaletin rengidir beyaz (Uçar, 2004, s.49).

Tiyatroda nesnelere ve ortamların görünürlüğünü ışık tasarımcılarının çalıştığı farklı renk ve şiddetteki ışıklar mümkün kılar. Farklı tasarımcıların farklı çalışma şekilleri olsa da genelde ışık tasarımcıları uygulamaya dekor ve kostüm tasarımcılarından sonra işe dâhil olur. Yönetmenin yaklaşımına bağlı olarak, tasarımcılar oyun metnini okur, analiz eder ve fikir sahibi olurlar. Kimi tasarımcılar oyunun diğer tasarım öğeleri tamamlanmadan, oyunun “kaba” halini izledikten sonra tasarımlarını günceller ve farklı fikirler oluştururlar. Işığın, sahne kompozisyonunda hem belirleyici hem de tamamlayıcı rolü vardır. Işık sadece renkle ilgili değildir, aynı zamanda eylemle de ilgilidir. Teknolojinin gelişmesiyle beraber, kontrol odalarından kumanda edilen büyük ışık kaynaklarına ek olarak, taşınabilen enerji kaynaklarıyla aydınlatma sağlayabilen hafif ışık kaynakları da kullanılır olmuştur. Bu sayede oyuncu kendi sahne zamanlamasıyla tasarlanan alanı aydınlatabilmektedir.



*Görsel 3. 9.Kundakçı oyununun ışık tasarımcısı Yüksel Aymaz prova öncesi ölçümleme yapıyor.*

Işık oyun içerisinde anahtar bir konuma sahiptir, çünkü onu görsel olarak var eder ve belirli bir atmosfer vererek görsel öğeleri (uzam, sahne tasarımı, kostüm, oyuncu, makyaj) birbirine bağlar. Görünür kılmanın yanı sıra farklı renkteki yüzeyleri bile değişik ışık kaynaklarıyla renklendirebilir (Pavis, 2000, s.222). Kostümlerin renkleri ışıkla değişebildiği gibi, fonun rengine göre de değişime uğrar. Renkli yüzeylere çarpan ışık, kostümün rengini baskılayabilir ya da vurgulayabilir. Provalardaki hareket halinde oluşabilecek farklı durumlara karşı ışık tasarımcısı zıtlıkları vurgulayabilmek için fon ve ışık renklerinde değişiklikler yapabilir (Yerdelen, 2003, s.8).

Oyunun sahnelenme biçimine, yönetmenin amaçlarına bağlı olarak ışık kullanımı, üslubu ve tekniği değişiklik gösterir. Işıklandırmanın üslubu ve ayrıntıları tiyatro oyununun tüm dokusunu belirleyebilir ve aksiyonu, baştan sona gölgeler ve aydınlıklarla hareketli bir resim haline getirebilir ya da Brecht'in savunduğu üslup içinde, değişmeyen, (gece geçen sahneler de dahil olmak üzere, eğer gerekliyse lamba ve mum kullanılarak)

aydınlık bir ortamda sunabilir; kısacası, bu iki uç arasındaki sayısız çeşitlemelere gidilebilir (Esslin, 1996, s. 63).

Kullanılan teknikler sonucu ortaya çıkan görsel tablo kendi başına bir estetiğe sahiptir fakat önemli olan oyununa yaptığı katkıdır. Sahne içindeki dikkati yönlendirmek, belli yerlerin altını çizmenin yanında ışık, anlatım dizgesinin de bir parçasıdır. Bu etkiyi yaratmak için tasarımcı oyuna uygun teknik ve yöntemleri seçip kullanır.

“Başka hiçbir sahne dizgesi son yıllarda ışık kadar teknik ilerleme göstermemiştir. Işık tasarımı da Vilar’ın halk tiyatrosu deneyiminden sonra önemini duyurmuştur ve ışıklar artık yapının ilk okuması ve ilk provasından başlayarak yönetmene eşlik etmektedirler. “Ortalama” bir izleyicinin, teknolojik inceliklerden haberdar olması söz konusu olamaz; en azından ışık dramaturgisini kavrayabilir durumda olması bile iyidir. Kullanılan projektörlerin teknik bilgisini edinmekten çok, ışıkların yerini ve ışık kaynaklarının dağılımını gözlemlemek, projektörlerin yerleştirildikleri yeri saptamak daha yararlı olur: önden ışık, yan ışık, ters ışık, ters açıdan alttan verilen ışık, yatay ışık, tepeden ışık (Pavis, 2000, s.222)”.

Örnek oyunumuzda perspektif etkiyi arttırmak adına dekor nesnelere LED ışık kaynakları eklenmesi dinamizmi arttırmak ve karakterleri vurgulamak için kullanılmıştır. Elbette teknolojik gelişmeler sayesinde hafif ve uygulanabilir portatif güç ve ışık kaynakları bu kullanımı mümkün kılmıştır.

Gösterimi izlerken, her zaman ışık planını çözmeye çalışabiliriz, bu, İngilizlerin light design dediği, ışık deseni ya da daha açık bir tanımla: ışığın sahnelenmesi, bu sahne üretimine özgü, ışıkları ve gölgeleri kullanma biçimidir.

- Kullanılan ışık türünü saptarız: güneşin ya da ayın doğal ışığı ya da (bugün doğal ışığın koşullarını yeniden üretebilen) yapay ışık.
- Hangi anda ve hangi etki üzerine, gösterimin gelişimi içerisinde devreye girdiğini belirtiriz.
- Hangi geçici ya da kalıcı olguların algılanmasını sağladığını değerlendiririz: anlık etkiler ya da atmosferin kalıcı değişikliği, bir duygunun açığa vurulması ya da bir eylemin örtülmesi vs.
- Neyi aydınlattığı gibi neyi sakladığını, sahnelemenin ışıkla başlayıp kararmaya doğru mu yöneldiğini yoksa bunun tersi mi olduğunu merak ederiz (Pavis, 2000, s.224).

Kundakçı oyununda Herostratos'un "korkuyorum" şarkısında ışık kaynağını kendisinin yönlendirmesi, hem karakterin iç sesine odaklanmayı sağlamak hem de ışık kaynağını değiştirecek teknik ekibin dikkat dağıtmasını engellemek maksatlıdır.

Işık, bir olgunun az çok usçul olarak anlaşılması, dinlenmesindeki kolaylık ya da güçlükten sorumludur. Brecht ya da Vilar tarzı bir full-ışığı Chereau ya da Andre Engel tarzı bir alacakaranlık izlediğinde, dünyaya bakış kararmıştır. Strehler (ve ışık tasarımcısı Guido Baroni) saklayacak hiçbir şeyi olmayan bir dramaturginin beyaz ve Brechtliyen ışığıyla bir İtalyan Rönesans'ı resminin kösnül ve güneğe özgü ışığını birleştirdiğinde, usçulukla öznellik arasında benzersiz bir uzlaşma sağlar (Pavis, 2000, s.224).

Işık günlük hayatta da anlamayı kolaylaştırır. Eğer aydınlatılan nesne iyi kontrastlanmışsa açıkça tanınabilir. Fazla ya da az ışık altında nesnelerin şekil ve anlam kaybettiğini akıllı telefonları ile fotoğraf çeken her insan kolaylıkla anlayabilecektir.

Dekor doğal ışığın kullanılmasını sağlayabilir ya da engel olur. Yapay ışık ya bir illüzyon yaratır ya da dekorun şu ya da bu parçasını az görünür hale getirir. Işık tasarımcısı ışığın yönünü değiştirerek, günün ilerlediğini anlatmak isteyebilir. Pavis bu duruma örnek olarak; Andre Engel' in sahneye koyduğu İnsandan Kaçan gösterimi ya da (Hildas Broudet' nin) Britannicus sahnelemesini kullanmıştır. Işık aynı zamanda izleyicinin yönünü de şaşırtabilir, oyununda oyuncuların yönü kaygısızca gerçeğe benzerliklerini değiştiren, ürkütücü dev gölgeleri yansıtır (Pavis, 2000, s.224). Bu durumun bir benzerini "Kundakçı" oyunu ışık tasarımcısı Yüksel Aymaz "korkuyorum" şarkısı sırasında kullanmıştır.

Ayrıca yapısal olarak sahnenin üst kısmında asılı olan taşıyıcı ışık barları ya da yerde ayaklıkla kullanılan ışık kaynakları sahne değişimlerinde oyuncu giriş çıkışlarında tehlike yaratmayacak şekilde konumlandırılmalıdır. Örnek oyunda dekor nesnelere ve oyuncuların sahneye giriş çıkış yaptığı yerlere yakın ışık kaynakları bulunmaktadır. Fakat kostümlerin ve dekor nesnelere ışık kaynaklarından çıkan sıcaklığa karşı verdiği tepkiler deneme yanılma yöntemiyle test edilmiştir.

Özellikle kostümler ışığı kolayca alırlar; kıvrımları öne çıkar, tonları, kullanılan ışık ve filtre türüyle görünür ve farklı kılınır (Pavis, 2000, s.224). Sahne üzerindeki tüm dokular gibi kostümler de farklı ışıklar altında farklı görüntü verirler. Bunun yanı sıra yan ışık, ters ışık gibi ışıkların kullanımında malzemelerine göre kostümlerin görünümünde

değişimler olabilir. Tasarımcılar bu gibi durumlarda yönetmenin istekleri doğrultusunda iş birliği yaparlar.

Oyunda özel bir makyaj gereksinimi yoksa bile oyuncular çoğunlukla net görünmek ve parlamayı önlemek için fondöten ve pudra kullanırlar. Oyunda seçilmiş özel bir sahneleme yaklaşımı varsa, (örneğin grotesk) ışık bu öğelerin altını çizmek için kullanılabilir. Oyuncuların cilt tipleri ve ten renkleri de farklılık göstermektedir. Herkesin teni ışığı aynı şekilde almaz. Böyle durumlarda ışık derecesinde ayarlamaya gidilebilir yahut farklı makyaj uygulamaları yapılır.

“Kimi kez oyuncu bütünüyle ışığın etkisindedir: Enerjisi ya öne çıkarılır ya da tersine duyulmaz duruma getirilir, izleyiciyle olan ilişkisi, özellikle tam ışıkla, saydamlaşır ya da yoğunlaştırılmış bir ışık gözünü almışsa, ya da karanlıktaki bir sese indirgenmişse, bu ilişkiye ket vurulur. Oyuncu (Chereau’ya göre) bir bitkinin suya olan gereksinmesi gibi ışığa gereksinim duysa da bazen sanki onu yerinden edercesine ya da saldırırcasına, kendisine karşı yapılan, şiddetli bir ışığın kurbanı olur. Deneyimli bir göz oyuncunun “onayıyla” yapılan bu saldırıyla ne yönetmene ne de oyuncuya danışmamış bir ışıkçının yersiz bir müdahalesini ayırt edebilir (Pavis, 2000, s.225)”.

## 4. YORUM

Çalışmanın bu bölümünde, yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerin betimsel analizine ve bu verilerin yorumlarına yer verilmiştir. Örnek oyunun dekoru, renkleri ve kostümleri görüşmelerin de ışığında çözümlenmeye çalışılmıştır.

### 4.1. Kundakçı Oyununun Dekor Tasarımı

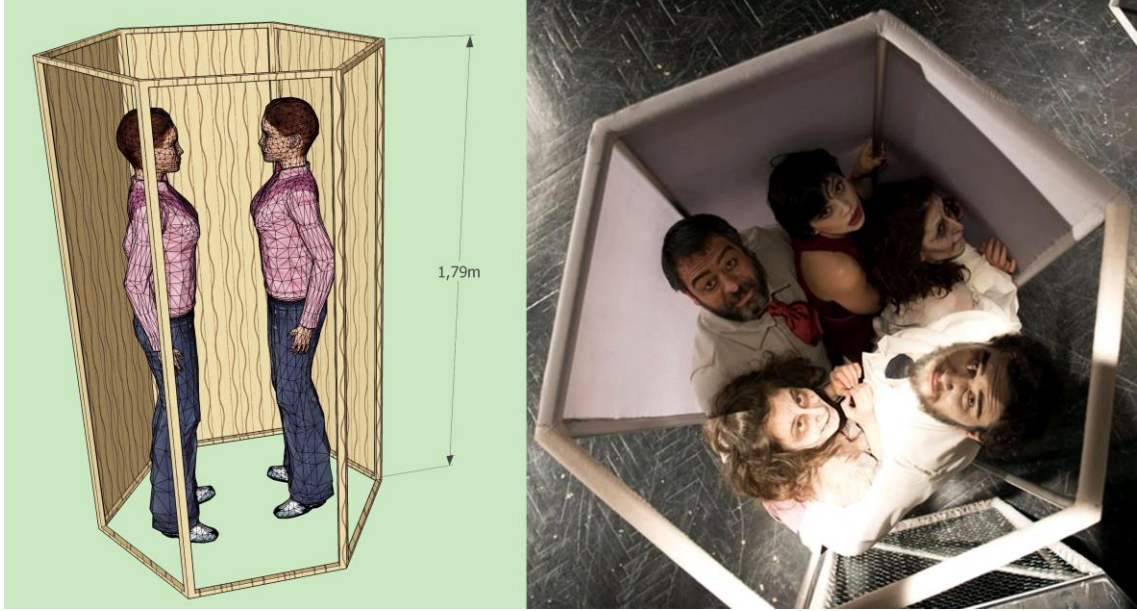
Yönetmenin isteği üzerine oyun açık perde ile başlar ve perde oyun boyunca (perde arası dâhil) kapanmaz. Seyirciler salona girdiklerinde, Antik Yunan harabelerinde bolca görünen sütunlar gibi yükselen, altıgen prizma alüminyum platformları ve strüktürleri görmektedir. Görülen birimler oyun içindeki danslarda ve anlatımda yıkılan Artemis tapınağını sembolize eder şekilde dizilmiştir. Altıgen prizma hücreler, metinde geçen hapsetme durumunu, “insanlar düşünce kafeslerini gittikleri her yere taşır” temel düşüncesiyle birleştirilerek tasarlanmıştır. Biçim ve form olarak oyunun genelinde benimsenen mekân tasvirleri, bu platformların sahne içindeki yer değişimleriyle yapılmaktadır. Platformların yarı cepheleri gri örme kumaş, siyah tül ya da kümes telleriyle kaplanmış durumdadır. Asimetrik bir düzenle sahneye dizilmişlerdir.

Oyun şehir meydanı, hapisane ve sarayda geçmektedir. Tüm oyunda parmaklıklar, kişilerin içine sıkıştığı rolleri(hücreleri) sembolize etmek için farklı ebatlarda altıgen konstrüksiyonlar olarak tasarlanmıştır. Dekor nesnelерinin bir araya gelmesi ile mekânlar sembolize edilmiştir. Kral tahtı, labirent, basamak şeklinde kullanılan birimlere verilen ışıkla beraber, alan derinliği yaratılmıştır. Ünitelerin üzerlerine gerilen jarse kumaşlar ile çeşitli gölge oyunları için yüzeyler oluşturulmuştur. Birinci sahenin sonunda Klementina ve Herostratos’un sahnesinde kullanılan yüzey örnek olarak verilebilir. “Kümes teli” olarak da adlandırılan altıgen bükümlü teller, hem oyun içerisinde geçen horoz dövüşüne hem de hapsolme eylemine gönderme olarak kullanılmıştır. Herostratos’un “iddialar” şarkısında da kümes göndermesi komedi unsuru olarak kullanılmıştır.

Aylin Aydoğdu yarı yapılandırılmış görüşmede (e-posta 11 Haziran 2018) dekor ve kostümler arasındaki etkileşim için şunları söylemiştir.

“Oyunun hareketli danslı bir oyun oluşu ve dekorları oyuncular tarafından oyun sırasında değiştirilmesi teknik olarak kostümlerin bu aksiyon sırasında oyuncuya zorluk çıkartmayacak şekilde tasarlanmasını gerektirmişti. Başarılı da olduğunu düşünüyorum. Tasarımın hızlı

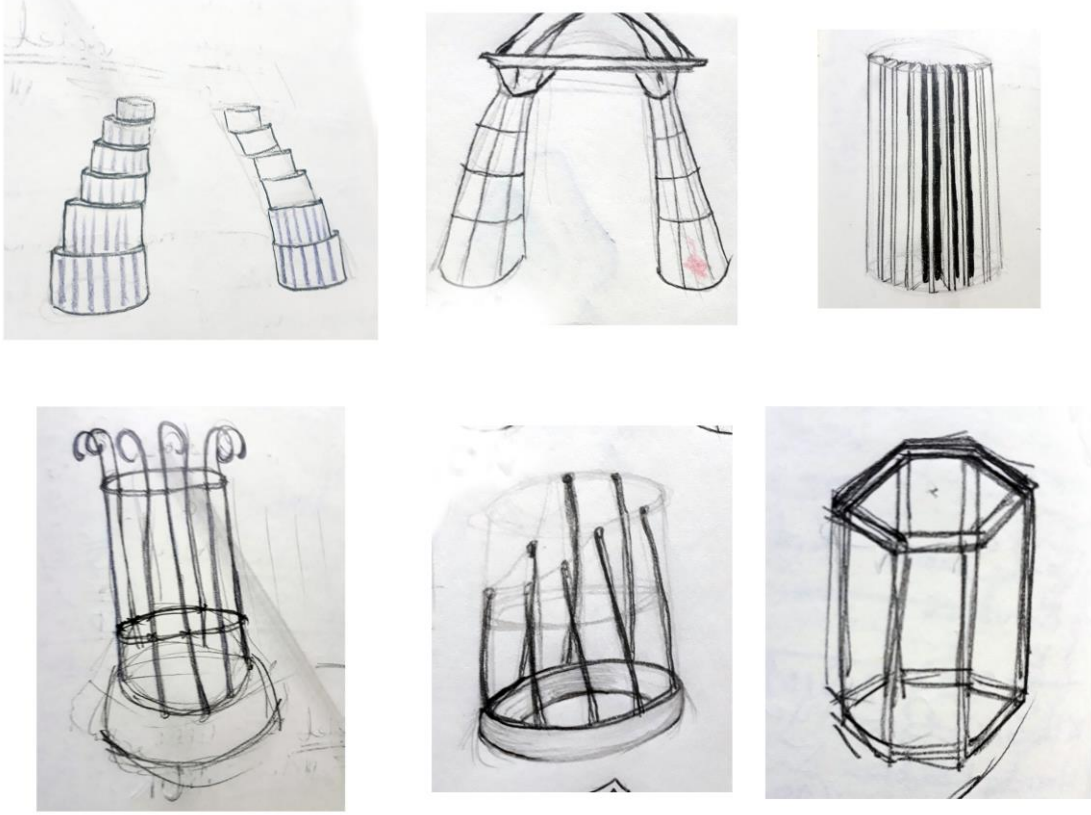
değişim olanağı vermesi ve dekorun hareketli oluşu oyunsu yapıyı güçlendirmiş. Seyircinin odaklanmasını kolaylaştırmıştır. Bence Dekor da devinim içinde oyuncu gibi hareketli ve değişken bir öğe olarak kullanmamız, oyuncunun hareket ve yerleşim olanaklarını zenginleştiriyor.”



*Görsel 4. 1. Dekor nesnesi olarak tasarlanan ünitelerden bir tanesi*

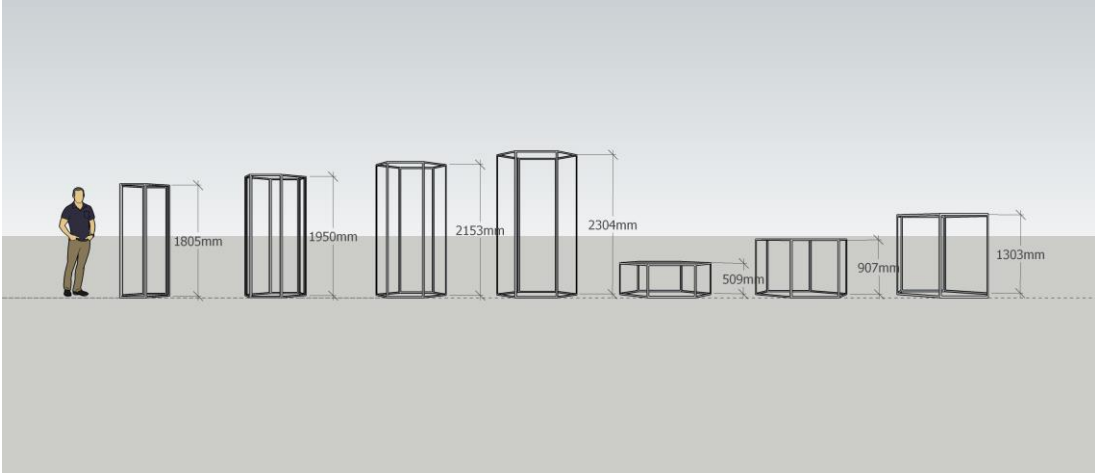
Aylin Aydoğdu'nun görüşmede belirttiği dekor nesleri Görsel 4.1. de gösterilmiştir. Fikir aşamasından üretime kadar iki oyuncunun (tarihçiler) sahnede gizlenmesi için düşünülen dekor nesnesi provalar sırasında komedi unsurunu desteklemek için Erita'nın sahneye girdiği sahnede beş oyuncu tarafından kullanılmıştır. Ekteki oyun görüntülerinde de görülebileceği gibi mizansen ile elde edilen komedi unsuru sürecin anlatıma etkisini görebilmek için iyi bir örnektir. Süreç içerisinde dekor tasarımı için bilgisayar ortamında modellenen dekor taslakları ve ölçekli maketlerle şekillenen dekor tasarım çalışmaları fotoğraf ve görsellerde görülebilir.





**Görsel 4. 2.***Fikir aşamasındaki dekor tasarımı eskizleri*

Fikir aşamasında sadece geometrik formlarına karar verilirken kullanılan eskizler (Görsel 4.2.) oyuncular yapılan provalar sonrası ölçeklendirilebilir. Üretime giden ölçekli çizimlerden ve oyun içerisindeki kullanımlarından birer örnek aşağıdadır (Görsel 4.3.) (Görsel 4.3.).



*Görsel 4. 3. Üretim için ölçeklendirilmiş çizimlerden bir örnek.*



*Görsel 4. 4. Dekor parçalarının oyun esnasında hareketli kullanımına örnek.*

Sahne önü ve tepesindeki spotlar, operafolyo arkasındaki büyük LED ışıklar haricinde bazı dekor nesnelere de beyaz şerit LED'ler kullanılarak sahnede derinlik elde edilmiştir. Bu sayede asimetrik bir denge yakalanmıştır. Sahne üzerinde farklı ölçülerdeki nesnelere, birbirlerini kendi görsel ağırlıklarıyla dengeleyecekleri biçimde düzenlenmişlerdir (Görsel 4.5.).



*Görsel 4. 5. Işık, renk ve dekor yerleşimiyle sahne algısına getirilen derinlik örneği 1*

Dekor ve sahne kullanımlarıyla ilgili olarak yapılan yarı yapılandırılmış görüşmede (e-posta yoluyla 29 Haziran 2018) oyunun yönetmeni Enis Yıldız'ın görüşü şu şekildedir.

“Oyunda temel sorunlardan biri olan hızlı ve tutarsız kişilik değişimi, özellikle dekorun hızlı, zaman zaman da sahne sürerken değişimiyle vurgulanmaktadır. Sahne arkasında kullanılan beyaz fonla yaratılan değişim oyuncu, dekor ve kostümü bazen ön plana çıkartırken bazen de bu öğeleri küçültmekte ve “ezmektedir”. Dolayısıyla fon üç boyutlu bir yapıya dönüşmektedir.”

#### **4.2. Kundakçı Oyununun Kostüm Tasarımı**

Kundakçı oyununda sahne üzerindeki müzisyenlerle beraber 12 kişi, 37 kostüm, 13 ayakkabı ve 18 aksesuar kullanmıştır. Ancak bu bilgi araştırma konusunda işlenen, kullanım anlamlarına göre bir bilgi vermekten çok uzaktır. Bu bölümde örnek oyunun kostüm tasarımları, süreçte karşılaşılan anekdotlarıyla detaylı ve bir bütün olarak ele alınacak, dramaturgiye katkılarıyla açıklanacaktır. Kostümün çeşitli işlevleri, görevleri ve anlamlarını farklı başlıklar altında ele almak mümkündür. Bu başlıklar altında kostümlerin sahne estetiği ile diğer karakterlerin kostümleri ile, oyun metni ve mizanseni ile olan ilişkilerine değinilmiştir.

#### 4.2.1. Karakterler ve kostümleri

Genel olarak kostümlerde büyük yangından sonra oluşan isi sembolize etmek için gri ve sönük tonlardaki renkler tercih edilmiştir. Üretim süreci ve oyuncuların hareket kolaylıkları da düşünülerek farklı modellerde şalvarlar çalışılmıştır. Bu bölümde oyunun karakterleri ve kostümlerin yapısal özellikleri hakkında detaylı bilgiler verilmiş, karakter ile kostüm ilişkisi açıklanmaya çalışılmıştır.

**Herostratos (Kundakçı):** Oyunun başkahramanı olan Herostratos, 25-30 yaşlarında, pazarcılık yapan, dövüştürdüğü horozunun hile ile yenilmesinden sonra çeşitli düzenbazlıklar yapan, kurnaz ancak talihsiz bir insandır. Herostratos karakterinin 1. Perdedeki kostümü Görsel 4.11’de sunulmuştur. Sahneye yangından kurtulmuş, yüzü isler içinde, siyah şalvar ve bluzu ile çıkar. Giysilerinde yanık ve delik eskitmeleri bulunur. Satmak istediği, hayat hikâyesinin yazılı olduğu papirüsün, sahneye çıktığında görünmemesi için girebileceği derin bir şalvar cebi vardır. Aynı cebe drahmeleri de yerleştirilmiştir. İkinci perdede, hayranlarının artmasıyla rahata kavuştuğunu anlatmak için bol drapeli bluz ve derli toplu bir şalvar giyer. Kostümün tamamında anarşiyi sembolize etmesi için siyah tercih edilmiştir. Ayakkabıları, karşıt bir anlam oluşturması ve zamansızlık ögesini vurgulamak düşüncesiyle Converse’dir. İlk eskiz aşamasından sahnelemeye kadar geçen süreçte en az müdahale bu karakterin kostümüne yapılmıştır. Oyuncunun prova sürecinde hızla kilo vermesi şalvarının tekrar oturtulmasını gerektirmiş, oyuncunun sahnedeki konforu düşünülerek gerekli işlem yapılmıştır. Oyun hakkında yapılan ilk toplantılardan beri bütün rol kişilerinin temelde birbirlerine çok benzer formlarda giyinmesi temel düşüncesinden türeyen şalvarların formu ve üretilmiş şekilleri Görsel 4.6. da görülebilir.



*Görsel 4. 6. Herostratos karakterinin 1. Perde kostümü*

**Gardiyan:** Herostratos'un isteklerini gönülsüzce yerine getiren dar gelirli bir insandır. Kaba ve özensiz şalvarı bluzu, deri bileklik ve zırhıyla sahneye çıkar. Şalvarının ön kapamaları Herostratos'un şalvarına nazaran daha kısa bırakılmış ve kaba bir görüntü yaratılmaya çalışılmıştır. Aksesuar olarak kullandığı copu sünger üzerine elektrik bandı sarılarak yapılmıştır. Zırhı ikinci perdede Kleon giyeceği için sahne arkasında hızla değiştirilebilmesi amacıyla, yan taraflarından lastiklerle birleştirilmiştir. Militarist bir gösterge için kahverengi kostüm deve tüyü botlarla tamamlanmıştır (Görsel 4.7.).



*Görsel 4. 7. Gardiyan karakterinin 1. Perde kostümü*

**Halk:** Herostratos'u linç etmek isteyen kalabalığı canlandıran ekip. Genel olarak kalabalık şehir halkını canlandırırken, başka roller de oynayan oyuncuların yüzlerini ve makyajlarını üstlendikleri diğer rollerini göstermemek için bol, büyük kapüşonlu gri cüppeler hazırlanmıştır (Görsel 4.13). Cüppeler, şalvarların detaylarını gizleyecek kadar uzun, ancak oyuncuların takılmamaları için diz hizasında bırakılmıştır.

**Müziyenler:** Oyun canlı müzik eşliğinde oynanmaktadır. Davulu çalan müzisyen, bazı sahnelerde oyuna halk olarak iştirak etmektedir. İlk perdede cübbe siyah bluz ve siyah şalvar giyer. Aksesuar olarak bedenine sardığı bir organı vardır. İkinci perdenin başında cüppesini çıkarttığında Herostratos sempatzanı olduğunu göstermek için bluzunun ön yüzüne büyük H harfi çizilmiştir (Görsel 4.8.).



*Görsel 4. 8. Orkestra ve halk karakterinin kostümü*

**Kleon:** Halk tarafından seçilmiş baş yargıçtır. Kostümleri pak bir görüntü elde etmek için krem ve beyaz tonlarda üretilmiştir. Bu kullanım hem Efes kentinin renklerinden yola çıkılarak hem de Herostratos karakterinin zıttı bir konumda olduğunu vurgulamak için seçilmiştir. Memuriyeti çağrıştırmak için kullanılan gömlek drapeli bir bluzla bütünlenmiştir. Şalvarında kitap sayfalarını çağrıştıran iki kıvrım vardır. Beline bağlanan kuşak oyuncunun selamlama için kullandığı bir aksesuardır. İkinci perdede, kullandığı bıçağı bu aksesuarın arkasına dikilen kında gizler (Görsel 4.9.). Oyuncunun oyun süresince kullandığı selamlama şekli final sahnesinde giydiği zırhla beraber değişime uğrar. Karakterin sosyal statü göstergesi olarak kostüm kullanımına örnektir.



*Görsel 4. 9. Kleon karakterinin kostümü*

**Krisippos:** Tüccar olan Krisippos'un kostümünde irili ufaklı pek çok cep bulunmaktadır. Cepler aynı zamanda drahmi kesesini ve anahtarlarını taşımak için oyuncu tarafından kullanılır. Henüz fikir aşamasındayken tüccar ve tefeci olduğu için giysilerinin ahaliye göre daha renkli olması düşünülmüş ancak genel ambiyansı korumak ve karakterin fazla öne çıkmasını önlemek için giysileri pastel tonlarda çalışılmıştır. Ceketinin kollarındaki manşetler eski vezne çalışanlarının kollarını korumak için taktıkları kolluklara benzetilmeye çalışılmıştır. Ayakkabılarının kırmızı olması ilgi çekici özelliği ufak da olsa vurgulamak içindir (Görsel 4.10.). Şalvarının ön kapaması pazarcı önlüklerine benzetilmek uzun bırakılmıştır.





*Görsel 4. 10. Krisippos karakterinin kostümü*

E-posta yoluyla yapılan yarı yapılandırılmış görüşmede (22 Haziran 2018) Ozan Çolak, oyunda kullandığı kostüm üzerinden şu yorumları yapmıştır.

Görsel tasarım bir oyunun bütününe etkileyen en önemli etmenlerden biridir. Kundakçı oyununda ise bu tasarımlar -kostüm, dekor, afiş- oyunda büyük bir uyum içerisinde sergilendi. Özellikle pastel renklerin tercihi ve bu renklerin ton olarak uyumu görsel tasarımdaki başarının en önemli etmenleriydi. Oynadığım karakterin kullandığı kostüm ve aksesuar rolün ‘bozuk’ kişiliğinin ortaya çıkmasına yardımcı olmuş ve seyircinin bu role karşı ilgisini arttırmıştır. Roldeki mizahi yönlerin ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur. Seyircilerimizden aldığımız yorumlarda da tasarımın oyunun bütünüyle ne kadar uyumlu olduğu konusunda olumlu eleştiriler aldık. Yine kendi rolüm üzerinden örnek verecek olursam, Krisippos’un kullandığı gösterişli ceket, dikkat çeken kırmızı ayakkabısı ve kesesi tasarım aşamasından realize sürecine kadar oyunun ve rolün dramaturjik ihtiyaçlarını karşılayabilmiştir.

**Tissafernes:** Pers hükümdarının atadığı Efes Valisi kurnaz ancak kendisine kurulabilecek komplolara karşı korkak bir insandır. Lacivert takım elbise içinde drapeli bluzla diğer oyuncularından farklı olarak beyaz bol kumaşlı apoletler ve altın rengi pullar işlenmiştir. Apoletler Herostratos’un horoz dövüşü anılarını anlattığı şarkıda hop tek oynarken horoz

misali danslarını desteklemek için tasarlanmıştır. Şalvar giymediği halde pantolonunun önünde Efes halkına özendiğini göstermek için küçük bir kapama eklenmiştir. Süreçte oyun fotoğraflarının çekildiği güne kadar Tisafernes karakteri için farklı kostüm biçimleri tasarlanmış ancak hareketli rollünü canlandırırken oyuncuya zorluklar yaratmıştır (Görsel 4.11.). Dramatik anlatımı destekler şekilde diğer karakterlerden giysi formuyla rahatlıkla ayrılabilir.



*Görsel 4.11. Tisafernes karakterinin kostümü*

**Tarihçiler:** Tisafernes'in yakın hizmetinde bulunan tarihçiler boyunlarındaki tuvalet kâğıdı ve kalemlerle çeşitli olayları not alırlar. Yeri geldiğinde tetikçi, uşak, akıl hocası olan tarihçiler tam kimlik sahibi olmayan büyük kalabalıkları sembolize etmek için grotesk bir makyaja sahiptirler. Perişan ve katli giysileri rap yaptıkları ya da oynadıkları sahnelerde oyunculara yardımcı olmak planıyla üretilmiştir(Görsel 4.12.). Kayıt tutmak maksadıyla boyunlarına astıkları tuvalet kağıtlarını ve giysi detaylarını saklamak için kapüşonlu gri cüppeler kullanılmıştır. Bazı sahnelerde kalabalık halk kitlesini canlandırmak için Tisafernes ve Krisippos karakterlerini canlandıran oyuncular da orkestranın davulcusu da aynı cüppeleri kullanır.



*Görsel 4.12. Tarihçiler ve halk karakterinin kostümü*

**Klementina:** Persli Efes Valisinin Yunan eşidir. Klementina bluz, yırtmaçlı pantolon ve topuklu ayakkabı kombiniyle sahneye çıkar. Giysileri ilk perde bordo, ikinci perde mora yakın bir tondadır. Giysilerinde altın renginde pul payetler ince detaylarda kullanılmıştır. İlk aşamada tasarlanan elbiseden dekor tasarımındaki geniş adım atmayı gerektiren basamaklar sebebiyle vaz geçilmiş bunun yerine yukarıda ayrıntıları verilen kostümler tasarlanmıştır. Klementina'nın kostümündeki kırmızı renk Tissafernes'in kostümündeki lacivert tonlarıyla karşıttır. Bu durum yan yana geldikleri sahnelerde karakterlerin birbirlerini ön plana çıkartmaları için düşünülmüştür. Aynı zamanda Herostratos karakteriyle karşı karşıya geldikleri sahnede iki farklı şeytani canavarı iki farklı şeytani anılan renkle özdeşleştirmek için renk seçimleri oluşturulmuştur. Oyuncunun boyu düşünülerek, pantolon ve bluz aynı renkten tek bir hat oluşturacak şekilde tasarlanmıştır. Bu sayede daha uzun ve ihtişamlı görünmesi hedeflenmiştir (Görsel 4.18.). Pantolonundaki derin yırtmaçlar sayesinde hem oyuncunun rahat hareket etmesi hem de gerekli sahnelerde bacak dekoltesi vermesi sağlanmıştır.



*Görsel 4. 13. Klementina karakterinin kostümü*

**Erita:** Yanan Artemis tapınağının baş rahibesidir. Üstündeki cekette yangından kurtulduğu haliyle yanık ve kül izleri vardır. Ancak içine giydiği şalvar ve tişörtü pırlı pırlıdır. Sebebi belirsiz burun kızarıklığı ve oyun içerisinde attığı tiradıyla çeviride yapılan göndermenin kostüm ve makyajla vücut bulmuş halidir. İlk oturumda tasarlandığı şekliyle büyük ve korkutucu olması düşüncesiyle çizilen eskizler, dekor fikrinin oluşmasıyla kullanışsız bulunmuştur. Kafasında taşıyacağı aksesuarların hareket ve küçük dekor nesnelere içinde zorluk yaratacağı ön görülerek iptal edilmiştir. Oyuncunun yüksek basamakları tırmanmasını kolaylaştırmak, sahne önünde atacağı tiratta rahat oturmasını sağlamak ve Herostratos hakkında konuşulurken bir nevi avukata benzemesini sağlamak için kostüme son hali verilmiştir (Görsel 4.14.).



*Görsel 4.14. Erita karakterinin kostümü*

Kostüm tasarımı süreci ile ilgili fikir alışverişinde bulunmak için çizilmiş ve renklendirilmiş eskizleri fotoğraflardaki görsellerde mukayese etmek mümkündür. Kostümlerin geneliyle ilgili olarak yapılan yarı yapılandırılmış görüşmede (e-posta 22 Haziran 2018) Berk Kırak görüşlerini şu şekilde belirtmiştir.

Kostüm oyuncunun sahnedeki hareket düzenine engel teşkil etmemelidir. Rol kişinin yaşadığı döneme, yaşına, kişilik özelliklerine tezat olmamalı, inandırıcılık esas alınmalıdır. Atmosferi yaratmada önemli bir unsur olan kostüm, biçim ve öz itibarıyla söze gerek kalmadan seyirciye birçok konuda fikir verir. Oyun için tasarlanan kostüm, belli bir dönemin aksine pek çok dönemi içinde barındıran bir anlayışla ortaya çıkmıştır. Bu durum sahnedeki oyunculuk biçimini değiştirmiş, yer yer grotesk bir yapıya dönüştürmüştür.

Genel tasarım öğelerinin yanında, kostümün dramaturgiye katkısı, en somut ve anlaşılabilir şekilde “vektörel” bakış açısıyla açıklanabilir.

Kostümlerin kullanımları içerisindeki derece ayrımlarını gösteren, giysilere ilişkin her sözel betimleme yararlıdır, ancak ayrıntılar içinde kaybolur ve kullanımlarını belirleyen moda dizgesini ortaya çıkartamazsa yetersiz kalabilir (Pavis, 2000, s.207). Bu bölümde literatürde bahsi geçen uzam, zaman ve eylem bağlantılarıyla karakterlerin

kostümlerinde verilen detaylar oyunun genelindeki detaylarla değerlendirilmiş, sınıflandırılarak sahnelemenin bütünü içerisinde giysilerin işlevleri incelenmiştir.

#### **4.2.1.1. Oyunun kostümleri ve uzam**

“Rol kişilerinin saptanması, izleyicinin grupları açıkça tanımlanmış bütünler halinde tanınmasını gerektirir (Pavis, 2000, s.207)”. Seyircinin oyuna odaklanması için kostümlerin dekordan da ayrılabilmesi gerekir. Oyunda arka planı kaplayan beyaz perdeye yansıtılan renkler ve oyuncularla arasında konumlanan dekor nesnelere kostümlerin birbirlerinden ve arka plandan ayrılmasını kolaylaştırır. Kostümlerin kullanımı, ayırt edici işaretlerin bir yinelemesini, doğrulanmasını ve bir birikmeyi kapsar, Bu özellikler görsel 4.20 de harflendirilerek aktarılmıştır.

- Halkın gri cübbeleri, ( a )
- Herostratos’un siyah (anarşist olduğunu sembolize eden) kostümü, ( b )
- Gardiyanın kahverengi tonlardaki kostümü, ( c )
- Tüccarın kırmızı ayakkabılı, çok cepli kıyafetleri, ( d )
- Yargıç Kleon’un krem rengi giysileri, ( e )
- Erita’nın koyu gri kamburunu belirtmeye yönelik cübbesi, ( f )
- Hükümdarın yaverlerinin tozlu, parçalı kıyafetleri, ( g )
- Efes hükümdarı Tisafernesin takım elbise formundaki giysileri (memur tarzı) ( g )
- Kraliçenin kırmızı ve tonlarındaki giysileri, ( g )
- Müzisyenlerin Herostratos’u andıran, siyah zeminde dikkat çekmemelerini sağlayacak siyah kostümleri de, kostümün uzamla olan ilişkisine bir örnektir (Görsel 4.15.), (Görsel 4.16.), (Görsel 4.17.).



*Görsel 4. 15. Kostüm – uzam konusu için oyun içinden fotoğraflar*



*Görsel 4. 16. Kostüm – uzam konusu için oyun içinden fotoğraflar 2*





*Görsel 4. 17. Kostüm – uzam konusu için oyun içinden fotoğraflar 3*

#### **4.2.1.2. Oyunun kostümleri ve eylem**

İşaretler yeterince yığılınca, izleyici en belirgin karşıtlıklar içerisinde yolunu bulmaya, bir giysiyi ötekilerle karşılaştırarak okumaya, bir bağlantı ya da kopukluk etkisi yaratan kurallar dizgesini yakalamaya çalışır (Pavis, 2000, s.208). Burada, halkı ya da hükümdarın yaverlerini ayrı karakterler olarak ayırmak anlamlı değildir. Buna karşın, Herostratos, gardiyan, Kleon, Kraliçe, Kral ve tüccar arasında ayırımın yapılması önemlidir. Bağlantı an be an olur, bir giysi ayrıntısı başka bir giysinin başka bir ayrıntısına gönderme yapar, ya da bir giysi durumu bir sonrakini hazırlar: Şalvarlar ve ön kapamalarının, karakterlere göre farklı kullanımları olsa da bir üslup birliği görünürdür ve oyunun sonundaki dansa bütün karakterlerin silüetlerinin birbirine benzer olmasıyla bağıntılıdır. İyi bir seyirci, anlatıyı ve değişikliklerin algılanmasını kolaylaştırmak için kostüm tasarımcısı tarafından özenli biçimde yerleştirilen bu işaretleri yakalayacaktır (Pavis, 2000, s.208). Oyuncuların oyun sırasında gerek basamak çıkmak gerekse dekor nesnelerini hareket ettirmek gibi karşılaştıkları fiziksel zorluklar da düşünülerek hem anlatı hem de oyuncuların konforu desteklenmiştir.

#### **4.2.1.3. Oyunun kostümleri ve zaman**

“Giysilerin bağlantı [korelasyon] dizgesi yalnızca kurgusal olanın içinde yer almaz, yapıntı bir evrenden diğerine geçişi sağlar; çoğunlukla bir dönemden ötekine

geçişini kolaylayan birkaç belirti bulunduran giysilerde durum böyledir (Pavis, 2000, s.209)”: genel olarak olayın geçtiği zamanı hatırlatması için kullanılan drapeler, güncel ayakkabılar ve farklı giysi kalıplarıyla bütün dönemlere yapılan göndermelere dönüşürler. Bu ayrıntılar, oyun yönetmeninin ve metnin zamanlar arası geçiş ve göndermelerine de uygundur.

“Eylemdeki anlık değişimler sırasında, giysilerin görünümünde her zaman bir değişiklik göze çarpar (Pavis, 2000, s.209)”. Tisafernes’in sahneye bir rap şarkısıyla çıkışı ya da oyunun sonlarında Herostratos’un mazesini anlattığı şarkıda sergilenen danslar gibi, eylemi kesin bir tarihsel döneme yerleştirmeyen, ama daha çok bütün dönemlerde farklı biçimleriyle benzerleri görülen, insan portreleri dizisini birden kesintiye uğratar.

### **4.3. Kundakçı Oyununun Dramatik Anlatımında Işık ve Renk**

Kundakçı oyunu içerisindeki duygu ve sahne geçişlerini vurgulamak için ışık tasarımcısı Yüksel Aymaz’ın tasarladığı sahne ışıkları ve renkleriyle ilgili bazı örnekler aşağıdaki görselde görülebilir. Kostümlerin renkleri ve ışıklar anlatımı ortaklaşa olarak şu şekilde etkilemiştir.

**Mavi:** Soğuk bir renk olan mavi, metinde altı çizilen özellikleriyle Efes’de yetkilendirilen Pers Valisi Tisafernes’in Yunan topraklarındaki yalnızlığını vurgulamak için lacivert kostümünde kullanılmıştır. Ayrıca karakterlerin haricinde toplulukları gösteren danslarda ve karakterlerin yalnız kaldığı anları vurgulamak için arka planda kullanılmıştır. Fiziki özellikleri gereği renkler birbirlerini destekler ya da öne çıkartabilir. Bu anlamda oyunun sahnelerinde sıklıkla kontrast renkler de kullanılmıştır.

**Kırmızı:** Sıcak bir renk olan kırmızı, dikkat çekici özelliği ile Klementina’nın gri bezle kaplı dekor parçasıyla sahnede ilk görüldüğü anda seyircinin, şehvet, tutku gibi karakter özelliklerini anlayabilmesi için kullanılmıştır. Bahsi geçen sahnede Klementina’nın kostümünün rengi bozulmasın diye sarı bir ışıkla aydınlatılmıştır. Hazırlanan perspektifte seyirci algısı için Tisafernes uzakta, yalnız ve Klementina daha önde baskın olarak yansıtılmaya çalışılmıştır. Yukarıda anlatılan renklerin beraber kullanımlarını Görsel 4.17. de görebilirsiniz.



*Görsel 4. 18. Işık, renk ve dekor yerleşimiyle sahne algısına getirilen derinlik örneği 2*

Araştırma için yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerde oyunun geneli ve görsel 4.21. de görülen sahne için (e-posta ile görüşme 11 Haziran 2018) Simten Demirkol şunları aktarmıştır.

“Kundakçı oyunu kostümlerinin kendi içinde renksel bir bütünlüğü olduğunu düşünüyorum. Gri renkli kumaş sütunlar ve opera folyo önünde soluk renkli kostümler seyirciler tarafından seçilebilmiştir. Ayrıca bu arka plan, kostümlerin ayrıntılarını öne çıkarmıştır.

Örneğin, Rap şarkısının olduğu sahnede, pek çok sahne gibi fondaki ışıkların renkleri oyuncuların kostümlerinin renkleri göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

Oyun kişileri ve onları konuşmaları gibi, kostüm de farklı zamanlar ve değerlere ilişkin göstergelere sahiptir. Bu bakımdan kostümün, metindeki mizahın öne çıkarılmasına yardımcı olduğunu düşünmekteyim”.

**Siyah:** Yutucu bir ton olan siyah, anarşinin de bir sembolü olduğu için Kundakçı Herostratos’un kostümünde tercih edilmiştir. Oyunun ilerleyen dakikalarında destekçilerinin artacağı anı da sembolize etmek için her ne kadar direkt olarak görünmeseler de, sahne kenarında bulunan orkestra elemanlarının da kostümlerinde kullanılmıştır. Bunun bir diğer sebebi de direkt ışık verilemediği taktirde perde zemin ve

duvar renklerinin siyahlığı arasında seyircinin dikkatini dağıtmadan kamufle olabilmelerini sağlamaktır.

**Beyaz:** Siyahın zıttı olarak beyaz kanun adamı Kleon'un kostümünde kullanılmıştır. Ayrıca sahnenin en arkasında homojen olarak ortam renklerini yansıtmak için kullanılan operafolyo isimli perdenin kendi rengi beyazdır ve hikâyede de karakterlerin iç seslerini duyduğumuz sahnelerde kullanılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşmelerde (e-posta ile görüşme 11 Haziran 2018) Ozan Karaahmet konuyla ilgili olarak şunları aktarmıştır:

“Kostümler oyunun yorumuna bağlı olarak her sahnenin kendi duygusuna uygun olsun diye tasarlanmıştır. Oyunun atmosferi genelde karanlık ve soğuk atmosferlidir. Oyun kişileri bir şekilde suçlu oldukları için kostüm, dekor ve ışık bunu destekler niteliktedir. Dolayısıyla kostümler de renkleriyle bu atmosfere hizmet ediyor”.



*Görsel 4. 19. Siyah ve kırmızı rengin kullanımlarına bir örnek.*

## 5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Günümüz tiyatro düşüncesi, tiyatronun işlevini, biçimini, seyirci ile ilişkisini bir kez daha irdelemek, bu sanatı yeni baştan tanımak ve tanımlamak eğilimindedir ( Şener, 2003, s. 308). Sahne üzerindeki görüntünün tasarımında uygulanan yöntemler ve bu yöntemlerin işleyiş içerisindeki bileşenleri yeni fikirler yaratılmasında etken olabilecektir. Bu araştırma, salt görünen ve izlenen biçimiyle değil, hazırlık sürecinde fikirselleşen olarak başlayan, yapılabilen ya da yapılamayanlarla ilgili bir tasarım rehberi oluşturmak amacı doğrultusunda kurgulanmıştır. Amaç doğrultusunda ulaşılan kaynaklar ve örnek olayın yorumları ışığında elde edilen sonuçlar her ne kadar kostüm tasarımı üzerinden açıklanacak olsa da yaratılan atmosferik perspektifin ekip çalışmasıyla elde edilebilir.

Prada Satış Müdürü Victoria Gauegos “Giydiklerimiz hayatımızın kısa bir öyküsüdür” demiştir. Sözü, sahnede dekor önünde ışıklandırılan kostümleriyle hayat bulan rol kişilerinin seyircilerle bir nevi hızlı tanışma takdimi gibidir.

Proje bazında ele alındığında, yönetmenin istediği ambiyansta, oyuncunun duruşu ve kostümü taşıyışında zorluk yaratmayacak, dekorla ve diğer rol kişileriyle anlatımda amaçlananlara ters düşmeyecek kostümler fikirselleşen olarak doğru şekillendirilmiş denebilir. Elbette belirli zaman aralığında, belirlenen bütçe içerisinde, doğru malzemelerle birleştirilmelidir.

Asıl maksat oyuncuların canlandırdıkları karakterlerle ilgili hatırladığımız kıyafetleri değil, oyundaki kişilikleri, zarafetleri, konuşma tarzları ve tavırlarıdır. Dram sanatında (sadece tiyatro değil, sinema, opera hatta K-pop etkinliklerinde) renk, dekor ve kostüm yoluyla bu maksat, seyirciyle iletişim için araç olarak kullanılmaktadır.

Tiyatroda kostüm tasarımcısının işlevi, sadece tarihin bir evresinde moda olan giysileri dönemin özelliklerini araştırıp, oyuncunun üzerine olacak şekilde üretilmesini sağlamak değildir. Dram sanatının görsel iletişime dayanan sözsüz anlatı sistemleri, büyük bir iş birliğinin eseridir. Kostüm, dekor ve renk unsurlarının görevlerini doğru şekilde yerine getirebilmeleri, oyunun ilk okunmasından sahneye çıkışına kadar geçen süreçte doğru değerlendirmelerin yapılmasıyla mümkün olmaktadır.

Örnek oyundan yola çıkarak kostüm tasarımları, seyircileri olayın geçtiği zamandan bağımsız olarak, sanki bir hayal evreninde geçen olayları, görüntüleri, renk ya da şekil özellikleriyle yaratılmıştır.

Zaman zaman bir maske, bavul, basamak, taht, hapisane koridoru vb. şeyleri canlandıran dekor nesnelere, sahnenin devinimi içerisinde oyunculara rahat hareket imkânı tanımak maksadıyla tasarlanmışlardır. Kostümlerin, sahne üstündeki renklerle olan ilişkisi sahne sahne değişmektedir. Öne çıkması istenen oyuncunun ayrı bir ışık kaynağıyla aydınlatılması ya da gölgede bırakılması gibi durumlarda kostüm renkleri ışığa göre değişiklik gösterebilmektedir.

Süreçte planlanan tasarım faaliyetleri müzikli, danslı, hareketli bir oyun olması planlanan oyunun anlatımına yeni bir evren inşa ederek yardıma bulunmaya çalışmaktadır. Dekor nesnelere bir araya getirilmesi ya da ayrı ayrı kullanılmalarının günlük hayatla herhangi bir benzerliği yoktur. Ancak yönetmenin yarattığı oyunlar ve oyuncuların kullanımları sayesinde hayali bir evren yaratılmasında maddeleşmiş alanlar oluştururlar. Bu alanların kullanımlarında oyuncuların konforu ve yaratılan ambiyansın sürdürülmesinde kostümlerin biçim, renk, doku ve aksesuarlarının katkısı bulunmaktadır.

Tasarım sürecinde ilk çizilen eskizlerden, üretilen son provası alınan kostüme kadar türlü çizimler ve yardımcı görseller kullanmıştır. Bir tiyatro oyununda kostüm tasarımı yapılırken, sadece oyunun geçtiği dönem ve atmosfer değil yönetmenin (dramaturgun) text üzerinde yaptığı değişiklikler ve yönetmenin oyunda söylemek istediği söz doğrultusunda tasarımlar şekillenir. Her ne kadar farklı disiplin ve çalışma koşulları olsa da dekor, kostüm, ışık tasarımcıları renkleri, oyuncuların hareket alanları ve provalar üzerinde mutabık kalınmalıdır.

Kostüm tasarımıyla ortaya çıkan ürünler izleyicinin aklında canlandırdığı güven, ahlak, aşk gibi bir takım soyut duyguları doğuran bir bütünün parçalarıdır. Dekor, ışık, renk, aksesuar, müzik, efekt, oyuncu, yönetmen ve dahil edilebilecek pek çok değişkenle beraber kostümler sahne üstünde yaratılmaya çalışılan anlam bütününe büyük bir parçasıdır.

Unutulmamalıdır ki tiyatro sahnesinde anlamı belirleyen, dramatik aksiyonun seyirci tarafından yorumudur. Bu nedenle oyunun provaları sırasında, tüm çalışanlar arasında bir uyum olması gerekmektedir. Her birimin oyunun yorumu ışığında çalışmaları

ve kendi alanlarında, bu yoruma hizmet edecek gösterge dizgeleri kurmalarıdır. Dolayısıyla tüm ekip arasında yoğun ve etkili bir iletişim kurulmalıdır. Böylelikle genel anlamı etkileme gücüne sahip göstergelerin şekillendirilmesinde bir tutarlılık sağlanabilir.

Tiyatro Anadolu bünyesinde sergilenen pek çok oyun gibi örnek oyun olan Kundakçı oyununda da bütünleşik bir tasarım anlayışı sergilenmiştir. Seyircinin oyundan ilk haberdar olduğu afiş tasarımından broşür tasarımına kadar oyunun genelinde yangın sonrası kalan is fikri işlenmiştir. Eklerde sunulan afişte de oyunun türü belirtilmemiş seyirciyi oyuna odaklamak hedeflenmiştir (EK 1).

Bu araştırma tiyatrodaki dramatik yapı içerisinde kostüm ve dekor tasarımlarının kullanımları incelenmiştir. Kostüm tasarımının özellikleri, sürece katkısının nasıl gerçekleştiği ve diğer tasarım disiplinleriyle beraber hareketleri değerlendirilmiştir. Kolektif bir sanat olarak tiyatro, günümüzde deneyim tasarımı metotlarıyla şekillendirilen bir bütündür. Müzik, temas hatta koku kullanımlarının da tiyatro üzerindeki etkilerin incelenebileceği yeni çalışmalar yapmak mümkündür.

## KAYNAKÇA

- Aklar, E. (2015). *Tiyatro Kostümünün Oluşma Aşamaları* Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, 1, 8.
- Archer, B. & Alyanak, S. (1999). *On the methods of research = Araştırma yöntemleri üzerine*. Ankara: METU Faculty of Architecture Press.
- Aybar, S. (2003). *Sahne tasarımında dramatik aksiyonun belirleyiciliği*. Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 17, 68.
- Barba E. Savarese N. (2017). *Oyuncunun Gizli Sanatı Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Benedetto, S. & Sağlam, T. (2014). *Tiyatro tasarımı: bir giriş*. Ankara: De Ki Yayınlar.
- Bıcat, T. (2003), *Period Costume For The Stage*, The Crowood Press, Wiltshire,UK
- Biggar, T. (2005). *Dressing a galaxy : the costumes of Star wars*. New York: Insight Editions in association with H.N. Abrams.
- Bradley R.L. (2009) *Understanding and Supporting Visual Communication within Costume Design Practice*. Doktora tezi. Maryland: University of Maryland
- Brewster, K. & Shafer, M. (2011). *Fundamentals of theatrical design*. New York: Allworth Press.
- Brockett, O. & Bayramoğlu, I. (2000). *Tiyatro tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Buttanrı, M. (2011). *Çeşitli yönleriyle tiyatro*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Candan, A. (2003). *Yirminci yüzyılda öncü tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınlar.
- Chijiwa, H. (1987). *Color harmony : a guide to creative color combinations*. Rockport, Mass. Cincinnati, Ohio: Rockport Publishers For distribution by North Light.
- Clurman, H. (1997). *On directing*. New York: Fireside Book.
- Çağan M. (2005). *Sizin Renkleriniz*. İstanbul Bir Harf Yayınları



- Çalışlar, A. (1993), *20. Yüzyılda Tiyatro*, Mitos Boyut Yayınları, Tiyatro/ Kültür dizisi:5, İstanbul
- Çamurdan, E. (1996), “*Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*” Mitos Boyut Yayınları, İstanbul
- Dereboy, E. (2004). *Kostüm & Moda tarihi*. Ankara: Özel Güzel Sanatlar Stilistik Ltd. Şti.
- Doklun Y. (2016). <https://vesaire.org/kundakci-yaptiklarimiz-bu-oyun-icinde-bile-mantikli-gelmiyor/>
- Esslin, M. & Nutku, O. (1996). *Dram sanatının alanı: dram sanatının göstergeleri sahne, perde ve ekrandaki anlamları nasıl yaratır*. İstanbul: YKY.
- Feldon, L. & Filik, A. (2003). *Beni Güzel Gösterdi mi? =Does this make me look fat?* İstanbul: Bizit Yayıncılık
- Haig, B. (1995). *Grounded Theory as Scientific Method*. Philosophy of Education ociety Yearbook. İçinde [http://www.ed.uiuc.edu/EPS/PESYearbook/95\\_docs/haig.html](http://www.ed.uiuc.edu/EPS/PESYearbook/95_docs/haig.html)
- Huang, H., Hoem, E. & Hunt, K. (2015). *Elizabethan costume design and construction*. Burlington, Massachusetts: Focal Press.
- Karasar, N. (2002). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Keklik B. (2012). *Öğretim Üyelerinin Dış Görünüşlerinin Öğrenciler Tarafından Algılanma Biçiminin İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma*. Uluslararası Alanya İşletme Fakültesi Dergisi, 4, (3), 129-141
- Hasol, D. (2009). *Mimarlık cep sözlüğü*. İstanbul: YEM.
- Landis, D. (2012). *Costume design*. Waltham, MA: Focal Press.
- Laver, J., Haye, A. & Tucker, A. (2002). *Costume and fashion : a concise history*. New York: Thames & Hudson.
- Motte, R. (2010). *Costume design 101: the business and art of creating costumes for film and television*. Studio City, California: Michael Wiese Productions.
- Norris, H. (1999). *Medieval costume and fashion*. Mineola, N.Y: Dover Publications.
- Nutku H. (2017). *Dramaturgi*. İstanbul: Eksik Parça Yayın Evi

- Nutku, Ö. (1989), *Sahne Bilgisi*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul
- Özgü, M. (1970). *Tiyatro Bilimi* Ankara. A.Ü. Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (1), (1-18)
- Özgü, M. (1971). *Tiyatronun Kültür Niteliği* Ankara. A.Ü. Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (2), (1-10)
- Öztay H. (2012) *Özel Tiyatrolarda Kostüm Temin Süreçlerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Pavis, P. & Aktaş, S. (2000). *Gösterimlerin çözümlenmesi: tiyatro, mim, dans, dans tiyatrosu, sinema*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Pavis, P. & Kamber, S. (1999). *Sahneleme: Kültürler kavşağında tiyatro=Le theatre au croisement des cultures*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal Araştırmalara Giriş: Nicel ve Nitel Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Roisman, H. (2014). *The encyclopedia of Greek tragedy*. Chichester, West Sussex, UK Hoboken, N.J: Wiley-Blackwell.
- Russell, D. (1983). *Costume history and style*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Şener, S. (2003). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. İstanbul: Dost Kitabevi.
- Tekin, A.S. (2007) *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarım Süreci Ve Bu Süreç İçinde İstanbul Devlet Opera Ve Balesi'nde Sahnelenen Eserlerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü
- Tuncay, M. (2010). *Sahneye bakmak*. Taksim, İstanbul: Mitos-Boyut.
- Tan, H. (2004). *Character costume figure drawing : step-by-step drawing methods for theatre costume designers*. Burlington, MA: Focal Press.
- Tallon, K. & Akbal, S. (2009). *Photoshop ve illustrator'le dijital moda çizimi= digital fashion print with Photoshop and Illustrator: with Photoshop and Illustrator*. İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Uçar, T.F. (2004). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap.

- Yerdelen, S. (2014). *Tiyatro sanatında kostüm tasarımı*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Yerdelen, S. (2003) *Sahne Kostümünde Tasarım ve Osmanlı Sarayını Konu Alan Tarihsel Oyunlarda Kostüm Analizi*. Doktora Tezi İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2000). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız P. (2005). *Sahne Ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergibilimsel Açıdan Bir Analiz*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (13), (426-440)
- Yücel, Ş. (2018) *Tasarım İlkeleri Açısından Bir Yörük Halısının Analizi* Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (1), (87-106)
- Yücel Z. (2017) *Tiyatro Kostümlerinin İzleyiciler Üzerinde Oluşturduğu Olumlu/Olumsuz Etkilerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi İstanbul: Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

# ÖZGEÇMİŞ

Melih Can TOYGU

Yüksek Lisans

## Eğitim

**Lisans:** Anadolu Üniversitesi, Endüstriyel Sanatlar Yüksek Okulu, Moda Tasarımı Bölümü (2002-2006)

**Lise:** Eskişehir Gazi Lisesi (2000)

## Kişisel Bilgiler

**Doğum Yeri ve Yılı:** Eskişehir / 3 Eylül 1982

**Yabancı Dil:** İngilizce- Orta Düzeyde


## Yayımlar


- USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN FASHION DESIGN EDUCATION (Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Moda Tasarımı Eğitiminde Kullanımı) Assoc. Prof. Nilay ERTÜRK- Melih Can TOYGU 8.International Educational Technology Conference- I.E.T.C. 2008 - Proceedings Staff Development Matters 6-7-8-9 May 2008 Tübitak Anadolu University

## Projeler

- 2006-2011 [Eskişehir Anadolu Üniversitesi] Misafir Öğr. Gör.
- 2008-2010 107K497 no'lu [TÜBİTAK] projesi paydaşı
- 2010-2011 [Ankara Atılım Üniversitesi] Misafir Öğr.Gör.
- 2012-2013 [Eskişehir PRISON BAR] Program Afişleri
- 2014 [Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı] Etkinlik Afişleri
- 2015 [İzmir Müziksev] Konser Afişleri
- 2015 [Akira Works Ajans] Motto Müzik Kanalı viral reklamları Sanat Yönetmeni
- 2015-2018 [Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı] “Kara Tavuk “, “Katliam Tanrısı”, “Kuşlar Meclisi” Tiyatro Oyunu Dekor-Kostüm-Afiş-Broşür Tasarımı
- 2016 [Rol Sahne Özel Tiyatro Topluluğu] Maskeliler oyunu Dekor- Kostüm- Afiş - Broşür Tasarımı
- 2016-2018 [Eskişehir Osmangazi Üniversitesi] Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde Sahne ve Dekor Tasarımı Öğr.Gör.
- 2017 [Tiyatro Anadolu] “Kundakçı”, “Şeylerin Şekli”, “Bahar Noktası”, Tiyatro Oyunları Dekor-Kostüm-Afiş-Broşür Tasarımı
- 2010-2017 [TRT OKUL] Kostüm Tasarımı
- 2017-2018 [A.Ü. TV YAPIM MERKEZİ] Kostüm Tasarımı

EK 1




 ANADOLU ÜNİVERSİTESİ

  
TİYATRO  
ANADOLU

# KUNDAKÇI

Yazan: Grigory Gorin  
Çeviren: Haluk Bilginer  
Yöneten: Enis Yıldız

Müzik: Oktay Köseoğlu  
Işık Tasarımı: Yüksel Aymaz  
Koreografi: Ahmet Şamil Erkoçak  
Dekor-Kostüm Tasarımı : Melih Can Toygu

   / tiyatroatadolu

Tiyatro Anadolu, "Kundakçı" oyun afişi 50\*70